

PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN QUIZWHIZZER PADA MATERI MAGNET

Lafenia Puspita¹, Santa², Dita Destiana³

^{1,2,3}PGSD Universitas Pakuan, Bogor

¹lafeniapuspita2000@gmail.com, ²santa@unpak.ac.id, ³dita.destiana@unpak.ac.id

ABSTRACT

The low quality of elementary school learning, particularly in evaluation, is caused by limited media, monotonous methods, and insufficient utilization of technology. The use of digital platforms such as Quizwhizzer is expected to enhance students' interest, motivation, and learning outcomes in the topic of Magnet. This study aims to develop and assess the feasibility of learning evaluation using Quizwhizzer on the topic of Magnet. The researcher applied the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results of the trial validation of the learning evaluation using Quizwhizzer indicated that it is highly feasible for use. Validity test results from media experts showed a percentage of 92%, language experts also 92%, and content experts 96%, while the trial conducted with 20 fifth-grade students in class V-C obtained a response rate of 87%, indicating that the Quizwhizzer-based learning evaluation product is highly suitable for use in teaching the topic of Magnet at SDN Tajur 1 Bogor.

Keywords: evaluation, magnet, learning, quizwhizzer

ABSTRAK

Rendahnya kualitas pembelajaran di sekolah dasar, terutama dalam evaluasi, disebabkan oleh keterbatasan media, metode yang monoton, dan kurangnya pemanfaatan teknologi. Penggunaan platform digital seperti Quizwhizzer diharapkan dapat meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar peserta didik pada materi Magnet. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menilai kelayakan evaluasi pembelajaran menggunakan Quizwhizzer pada materi Magnet. Peneliti menerapkan metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Hasil validasi uji coba evaluasi pembelajaran menggunakan quizwhizzer dinyatakan sangat layak untuk digunakan. Hasil data uji validitas dari ahli media mendapatkan hasil presentase 92%, ahli bahasa memperoleh hasil presentase 92%, dan ahli materi memperoleh hasil 96%, serta berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan pada 20 peserta didik dikelas V-C memperoleh hasil respon presentase sebesar 87% yang artinya produk evaluasi pembelajaran menggunakan quizwhizzer sangat layak untuk digunakan pada materi magnet di kelas V SDN Tajur 1 Bogor.

Kata Kunci: evaluasi, magnet, pembelajaran, quizwhizzer

A. Pendahuluan

Kemajuan ilmu pengetahuan mendorong perubahan dalam pendidikan, yang tidak sekadar menyampaikan informasi, tetapi juga menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan analitis peserta didik. Pendidikan berfungsi untuk mengasah kecerdasan dan potensi individu melalui pengembangan kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotorik yang sesuai dengan tuntutan sosial, ekonomi, dan teknologi. Penerapan teknologi dalam proses belajar diharapkan mampu memperbaiki kualitas materi, media, dan sistem evaluasi secara optimal.

Pembelajaran di sekolah dasar sangat penting sebagai dasar pembentukan kompetensi dan karakter peserta didik, namun realitasnya kualitas pendidikan di jenjang ini masih belum optimal. Keterbatasan sumber daya, termasuk sarana, bahan ajar, media, dan pemanfaatan teknologi, terutama di daerah terpencil, menjadi faktor utama rendahnya mutu pembelajaran. Selain itu, motivasi belajar peserta didik rendah karena metode yang kurang inovatif, interaksi terbatas, dan

dukungan lingkungan yang belum maksimal.

Evaluasi pembelajaran merupakan proses sistematis untuk mengumpulkan dan menganalisis data sebagai dasar peningkatan mutu, penyelarasan kurikulum, serta pemilihan metode dan pengelolaan aktivitas pendidikan. Kegiatan ini menilai efektivitas pembelajaran, kesesuaian materi, metode, media, sumber, serta pencapaian kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Perkembangan teknologi memungkinkan evaluasi dilakukan melalui platform interaktif seperti *QuizWhizzer*, yang menyajikan kuis dan permainan untuk meningkatkan keterlibatan belajar.

Observasi di SDN Tajur 1 Bogor menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran masih menggunakan instrumen konvensional, sehingga fokus dan keterlibatan siswa rendah. Inovasi berbasis teknologi, seperti aplikasi *QuizWhizzer*, dinilai perlu untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik penilaian. Penelitian Selvi Mutia Yunita (2025) membuktikan bahwa penggunaan *QuizWhizzer* di kelas V meningkatkan pemahaman

konsep IPAS dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Penerapan *QuizWhizzer* di kelas V SD meningkatkan partisipasi, motivasi, dan pemahaman konsep IPAS, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan hasil belajar meningkat. Penelitian menunjukkan media ini efektif mengatasi keterbatasan evaluasi konvensional yang monoton dan kurang memotivasi siswa. Evaluasi digital melalui *QuizWhizzer* memungkinkan asesmen yang interaktif, relevan, dan selaras dengan tujuan pembelajaran abad ke-21, sekaligus memperluas ruang pedagogis guru.

Penelitian “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan *QuizWhizzer* pada Materi Magnet” bertujuan menciptakan evaluasi yang selaras dengan tujuan instruksional dan meningkatkan keterlibatan siswa secara inovatif. Instrumen evaluasi dirancang berbasis teknologi dengan mengintegrasikan aspek pedagogis dan kreativitas digital. Pendekatan ini tidak hanya mengukur capaian kognitif, tetapi juga mendukung pengalaman belajar interaktif dan bermakna sesuai materi magnet.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE untuk mengembangkan produk pembelajaran inovatif. Tahapannya meliputi analisis kebutuhan peserta didik dan konteks pembelajaran. Selanjutnya dilakukan perancangan dan pengembangan materi serta fitur pendukung yang interaktif dan sesuai indikator pembelajaran. Produk kemudian diimplementasikan dan dievaluasi secara menyeluruh untuk menilai kelayakan, kualitas, dan dampaknya terhadap proses belajar.

Populasi penelitian mencakup seluruh guru dan peserta didik kelas V-C SDN Tajur 1 Bogor, sedangkan sampel terdiri dari 20 peserta didik yang mewakili populasi. Subjek penelitian dibagi menjadi dua kelompok: ahli media, bahasa, dan materi untuk validasi, serta guru dan siswa sebagai responden pengujian produk. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi untuk mengidentifikasi kebutuhan, menilai kelayakan, serta mengukur efektivitas evaluasi pembelajaran. Semua instrumen dirancang untuk memastikan produk

evaluasi berbasis *QuizWhizzer* relevan, valid, dan efektif. Analisis dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Pengembangan

a. Tahap Analysis

Tahap analisis ADDIE dilakukan pada 9 Mei 2025 melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas V-C untuk memahami kondisi pembelajaran, strategi pengajaran, dan interaksi di kelas. Data yang dikumpulkan mencakup kemampuan akademik, minat, dan gaya belajar peserta didik. Hasil analisis ini menjadi dasar perancangan model pembelajaran yang relevan, responsif, dan mampu meningkatkan kualitas proses belajar.

Analisis kebutuhan guru menunjukkan bahwa evaluasi saat ini masih monoton dan berbasis media cetak, sehingga menurunkan motivasi belajar siswa. Untuk itu, peneliti mengembangkan evaluasi berbasis teknologi melalui platform *QuizWhizzer*. Model ini dirancang agar pembelajaran lebih interaktif, dinamis, dan mampu meningkatkan

keterlibatan serta pemahaman peserta didik.

Analisis kebutuhan peserta didik menunjukkan bahwa evaluasi berbasis media cetak kurang variatif, sehingga partisipasi dan keterlibatan siswa rendah. Peneliti menguji evaluasi digital menggunakan *QuizWhizzer* pada 20 siswa untuk materi IPAS tentang Magnet. Hasilnya menunjukkan metode ini interaktif, meningkatkan keterlibatan siswa, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif.

Kurikulum Merdeka memberi fleksibilitas guru untuk mengajarkan mata pelajaran secara parsial, sehingga penguasaan konsep dan keterampilan siswa dapat diperkuat. Peneliti memfokuskan studi pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi "Magnet". Materi ini dipilih karena cocok untuk mengembangkan evaluasi interaktif dan menilai konsep serta keterampilan siswa secara mendalam.

b. Tahap Design

Pada tahap perancangan, peneliti menyusun soal *QuizWhizzer* sesuai tujuan

pembelajaran lengkap dengan kisi-kisi dan lembar validasi ahli untuk menjamin kualitas materi. Evaluasi dibuat interaktif dengan gambar, suara, dan musik agar peserta didik lebih termotivasi. Platform ini memungkinkan akses kuis fleksibel melalui kode atau tautan, mendukung pembelajaran yang menarik dan partisipatif.

c. Tahap *Development*

Setelah perancangan, evaluasi diuji oleh tiga validator ahli media, bahasa, dan materi menggunakan kuisisioner untuk menilai kualitas dan perbaikan yang diperlukan. Masukan dari validator dianalisis untuk menyempurnakan produk sebelum digunakan. Proses ini menjamin QuizWhizzer akurat, interaktif, dan layak diuji coba di kelas.

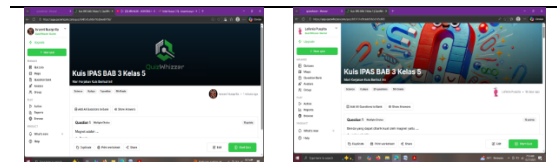
Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1

No	Pernyataan	Nilai
1	Daya tarik pada evaluasi pembelajaran menggunakan Quizwhizzer	3
2	Petunjuk pengerjaan evaluasi pembelajaran pada Quizwhizzer	3
3	Tampilan huruf yang mudah dibaca	3
4	Penggunaan kalimat yang mudah dipahami	4
5	Tepat dalam penggunaan spasi	4
6	Gambar yang digunakan dalam evaluasi pada Quizwhizzer relevan pada materi pembelajaran	3

7	Kesesuaian efek suara yang dikeluarkan dengan teks yang ditampilkan	3
8	Ketepatan reaksi tombol dalam mengklik <i>option</i> yang dipilih	5
9	Mudah digunakan saat mengerjakan evaluasi pembelajaran	5
10	Ketepatan menetapkan teks dan kemenarikan penggunaan	5
Total		38
Skor Ideal/Skor Maksimal		5
Skor Ideal/Skor Keseluruhan		50
Presentase		76%
Kriteria		Layak

Evaluasi produk QuizWhizzer memperoleh skor 76%, menunjukkan kelayakan uji coba karena konten, bahasa, dan media telah memenuhi standar. Peneliti melakukan revisi tampilan dan interaktivitas agar kuis lebih efektif dan menarik bagi peserta didik.

Tabel 2 Revisi Produk Dari Ahli Media Sebelum Revisi Sesudah Revisi



Secara keseluruhan sudah bagus. Hanya saja pada link media ditambahkan gambar pada bagian utama.

Tabel 2 Revisi Produk Dari Ahli Media
Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Media tahap 2

No	Pernyataan	Nilai
1	Daya tarik pada evaluasi pembelajaran menggunakan Quizwhizzer	4
2	Petunjuk pengerjaan evaluasi pembelajaran pada Quizwhizzer	4

3	Tampilan huruf yang mudah di baca	5	2	Kejelasan informasi yang disampaikan oleh guru	3
4	Penggunaan kalimat yang mudah dipahami	4	3	Bahasa yang digunakan bersifat interaktif dan komunikatif	3
5	Tepat dalam penggunaan spasi	4	4	Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien	3
6	Gambar yang digunakan dalam evaluasi pada Quizwhizzer relevan dengan materi pembelajaran	5	5	Ketepatan teks dengan isi materi	3
7	Kesesuaian efek suara yang dikeluarkan dengan teks yang ditampilkan	5	6	Ketepatan penulisan tanda baca	4
8	Ketepatan reaksi tombol dalam mengklik <i>option</i> yang dipilih	5	7	Ketepatan penulisan istilah	4
9	Mudah digunakan saat mengerjakan evaluasi pembelajaran	5	8	Bahasa yang digunakan tidak mengandung SARA	3
10	Ketepatan menepatkan teks dan kemenarikan penggunaan	5	9	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan bahasa peserta didik	3
			10	Penulisan sesuai dengan EYD	3
Total		46	Total		32
Skor Ideal/Skor Maksimal		5	Skor Ideal/Skor Maksimal		5
Skor Ideal/Skor Keseluruhan		50	Skor Ideal/Skor Keseluruhan		50
Presentase		92%	Presentase		64%
Kriteria		Sangat Layak	Kriteria		Layak

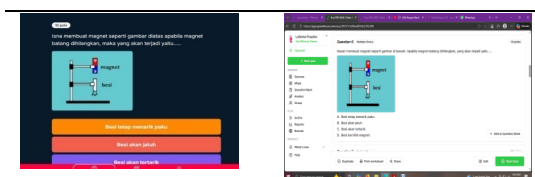
Setelah revisi, QuizWhizzer pada mata pelajaran IPAS mencapai skor 92% dan dikategorikan “Sangat Layak” karena konten, media, dan interaktivitasnya memenuhi standar tinggi. Produk ini siap digunakan langsung untuk uji coba, memberikan pengalaman belajar interaktif dan mendukung pencapaian kompetensi IPAS secara optimal.

Tabel 4 Hasil Validasi Pertama Ahli Bahasa

No	Pernyataan	Nilai
1	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik	3

Produk evaluasi berbasis QuizWhizzer dinyatakan layak uji coba dengan skor 64% setelah direvisi untuk meningkatkan konten, media, dan interaktivitas.

Tabel 5 Revisi Produk Ahli Bahasa Sebelum Revisi Sesudah Revisi



Perbaiki kalimat yang tidak efektif, penggunaan tanda baca, huruf kapital, dan typo.

Tabel 6 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 2

No	Pernyataan	Nilai
1	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik	4
2	Kejelasan informasi yang disampaikan oleh guru	5

3	Bahasa yang digunakan bersifat interaktif dan komunikatif	5
4	Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien	5
5	Ketepatan teks dengan isi materi	4
6	Ketepatan penulisan tanda baca	4
7	Ketepatan penulisan istilah	5
8	Bahasa yang digunakan tidak mengandung SARA	5
9	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan bahasa peserta didik	4
10	Penulisan sesuai dengan EYD	5
Total		46
Skor Ideal/Skor Maksimal		5
Skor Ideal/Skor Keseluruhan		50
Presentase		92%
Kriteria		Sangat Layak

Setelah revisi, evaluasi pembelajaran berbasis QuizWhizzer untuk IPAS berhasil dengan skor 92% dan siap digunakan untuk uji coba karena memenuhi standar kualitas tinggi.

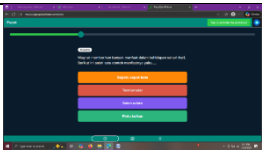
Tabel 7 Hasil Validasi Pertama Ahli Materi

No	Pernyataan	Nilai
1	Penyajian materi yang sistematis	4
2	Materi yang disajikan dalam evaluasi pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (TP)	5
3	Materi yang terdapat dalam evaluasi pembelajaran ini disajikan dengan jelas	5
4	Pernyataan dalam evaluasi pembelajaran mudah dipahami sesuai dengan kebutuhan peserta didik	5
5	Materi yang disajikan dalam evaluasi pembelajaran sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik	4
6	Kelengkapan soal dengan materi	4

7	Isi materi yang disajikan dengan contoh kasus dalam kehidupan sehari-hari	5
8	Kejelasan gambar dalam evaluasi pembelajaran	5
9	Bahasa yang digunakan komunikatif	4
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD	5
Total		33
Skor Ideal/Skor Maksimal		5
Skor Ideal/Skor Keseluruhan		50
Presentase		66%
Kriteria		Layak

Evaluasi berbasis QuizWhizzer dinyatakan layak uji coba dengan skor 66% setelah direvisi untuk meningkatkan kejelasan dan ketepatan bahasa.

Tabel 8 Revisi Produk Ahli Materi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	

Tabel 9 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2

No	Pernyataan	Nilai
1	Penyajian materi yang sistematis	4
2	Materi yang disajikan dalam evaluasi pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (TP)	5
3	Materi yang terdapat dalam evaluasi pembelajaran ini disajikan dengan jelas	5
4	Pernyataan dalam evaluasi pembelajaran mudah dipahami sesuai dengan kebutuhan peserta didik	5
5	Materi yang disajikan dalam evaluasi pembelajaran sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik	4
6	Kelengkapan soal dengan materi	5
7	Isi materi yang disajikan dengan contoh kasus dalam kehidupan sehari-hari	5

8	Kejelasan gambar dalam evaluasi pembelajaran	5
9	Bahasa yang digunakan komunikatif	5
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD	5
Total		48
Skor Ideal/Skor Maksimal		5
Skor Ideal/Skor Keseluruhan		50
Presentase		96%
Kriteria		Sangat Layak

Setelah revisi, evaluasi berbasis QuizWhizzer untuk IPAS berhasil dengan skor 96%, sangat layak, dan siap digunakan untuk uji coba karena memenuhi standar kualitas tinggi.

Tabel 10 Rekapitulasi Hasil Angket Tim Ahli Pada Tahap 2

No.	Tim Ahli	Presentasi
1	Ahli Media	92%
2	Ahli Bahasa	92%
3	Ahli Materi	96%
Rata-rata		93%

Rata-rata penilaian ahli terhadap evaluasi berbasis QuizWhizzer mencapai 93%, sehingga produk ini sangat layak diuji coba.

d. Tahap *Implementation*

Tahap implementasi evaluasi berbasis *QuizWhizzer* dilakukan pada 11 Desember 2025 dengan 20 siswa kelas V-C SDN Tajur 1 Bogor sebagai partisipan uji coba. Peserta didik mengisi angket 10 pernyataan berskala 1–5 untuk menilai kualitas konten, kemudahan penggunaan, dan interaktivitas media. Data angket

dianalisis untuk menilai efektivitas media serta memberikan masukan agar siap digunakan secara optimal dalam pembelajaran IPAS.

Tabel 11 Rekapitulasi data Hasil Respon Peserta Didik

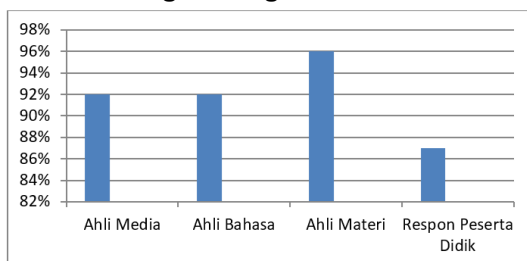
Responden	Skor Total	Skor Maksimal	Presentase (%)	Rata-rata Presentase
1	35	50	70%	87%
2	46	50	92%	
3	44	50	88%	
4	43	50	86%	
5	47	50	94%	
6	43	50	86%	
7	44	50	88%	
8	34	50	68%	
9	49	50	98%	
10	41	50	82%	
11	45	50	90%	
12	46	50	92%	
13	48	50	96%	
14	47	50	94%	
15	41	50	82%	
16	39	50	78%	
17	44	50	88%	
18	45	50	90%	
19	46	50	92%	
20	42	50	84%	

Hasil rekapitulasi dari 20 peserta menunjukkan evaluasi QuizWhizzer untuk materi “Magnet” memperoleh respons rata-rata 87%, dikategorikan sangat baik. Sebagian besar peserta merespon positif terhadap konten, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan media. Peneliti menyimpulkan produk ini sangat layak digunakan karena efektif mendukung pencapaian kompetensi peserta didik.

e. Tahap *Evaluation*

Evaluasi *QuizWhizzer* untuk materi “Magnet” IPAS menunjukkan validitas tinggi dengan rata-rata skor ahli 93% dan respons peserta didik 87%. Temuan ini menegaskan produk layak digunakan sebagai alat penilaian interaktif dalam pembelajaran.

Tabel 12 Bagan Hasil Presentase Data Pengembangan Evaluasi



Penggunaan *QuizWhizzer* efektif karena mempermudah guru merancang dan melaksanakan evaluasi dengan lebih efisien dan fleksibel. Platform ini meningkatkan kualitas penilaian dan menyesuaikan evaluasi dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, interaktivitas dan umpan balik real-time meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pencapaian kompetensi siswa.

2. Pembahasan

Pengembangan evaluasi berbasis *QuizWhizzer* diterapkan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik melalui penilaian yang mudah, cepat, dan

interaktif (Huljanah, 2021). Media digital ini mendorong partisipasi aktif siswa dan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dibanding metode konvensional. Evaluasi digital seperti ini penting untuk menilai perkembangan belajar sekaligus meningkatkan motivasi secara optimal (Idrus, 2019).

QuizWhizzer adalah platform pembelajaran interaktif berbasis permainan yang meningkatkan pengalaman belajar siswa melalui kuis dengan tema, gambar, musik, dan format seperti balap atau ular tangga (Trias, 2022). Media ini dikembangkan untuk meningkatkan antusiasme dan efektivitas evaluasi IPAS materi “Magnet” menggunakan model ADDIE. Observasi dan wawancara dengan guru menunjukkan evaluasi konvensional masih dominan, sehingga dibutuhkan media digital yang interaktif dan menarik bagi siswa.

QuizWhizzer diterapkan sebagai media evaluasi interaktif untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS. Produk dikembangkan dengan tampilan menarik, soal sesuai indikator, serta divalidasi oleh ahli media, bahasa,

dan materi. Setelah revisi berdasarkan masukan ahli, skor kelayakan rata-rata 93% menegaskan media ini sangat layak digunakan sebagai alat penilaian efektif.

Penggunaan QuizWhizzer pada 20 siswa kelas V-C SDN Tajur 1 Bogor menunjukkan respons peserta didik sangat positif dengan skor rata-rata 87%, mencerminkan antusiasme dan keterlibatan aktif. Guru menilai media ini efektif dan fleksibel dengan skor 97%, dapat diterapkan baik tatap muka maupun jarak jauh. Peneliti menyimpulkan evaluasi berbasis QuizWhizzer sangat layak, meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman materi secara signifikan.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Yunita (2025) dan Septiani (2022) bahwa QuizWhizzer menghadirkan pembelajaran aktif, kolaboratif, dan menyenangkan sesuai Kurikulum Merdeka. Media evaluasi digital ini meningkatkan kualitas proses penilaian. Selain itu, guru terdorong mengimplementasikan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan responsif terhadap kebutuhan siswa.

D. Kesimpulan

Pengembangan evaluasi berbasis QuizWhizzer pada materi “Magnet” kelas V-C SDN Tajur 1 Bogor menggunakan model ADDIE, mencakup analisis kebutuhan, perancangan kuis interaktif, pengembangan konten, dan validasi oleh ahli media, bahasa, dan materi. Uji coba pada 20 peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi, keterlibatan aktif, motivasi meningkat, dan pengalaman belajar menyenangkan, serta media fleksibel digunakan tatap muka maupun jarak jauh. Skor validasi produk mencapai 92% dari ahli media, 92% dari ahli bahasa, dan 96% dari ahli materi, menandakan produk sangat layak digunakan. Temuan ini menegaskan QuizWhizzer efektif memberikan pembelajaran adaptif, interaktif, dan mendorong partisipasi siswa secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Artikel in Press :

Septiani, Anggika, & Santi, A.U.P. (2022). Pengaruh aplikasi *Quizwhizzer* terhadap minat belajar siswa kelas IV pada materi sumber energi. *Jurnal Seminar Nasional Penilaian LPPMUMJ*.

Jurnal :

- Amelia, Jahrina, et al. (2021). Implementasi evaluasi pembelajaran pada usia dini di BKB Paud Gemilang Kebagusan Jakarta Selatan. *Journal of Modern Early Childhood Education*, 1(1), 34–39.
- Fitriani, Fajriani, Alfiah, & Rajilub, Zila. (2024). Implementasi Quizwhizzer sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi pada mata pelajaran informatika di Sekolah Menengah Pertama kelas VII. *Vol 7(9)*, 10953–10960.
- Hermawan, Mochammad R., & Suharto, Yusuf. (2025). Pemanfaatan aplikasi Quizwhizzer untuk menumbuhkan minat belajar siswa pada model pembelajaran berbasis permainan. *Journal of Language, Literature, and Arts*, 5(2).
- Iskandar, Sofyan, et al. (2023). Pengembangan media pembelajaran Quizwhizzer dan Kinemaster untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 3239–3245.
- Marzuki, Ismail. (2024). Implementasi prinsip-prinsip evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, 6(1).
- Magdalena, Ina, Ridwanita, & Aulia, Bunga. (2020). Evaluasi belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 2(1), 117–127.
- Nurriqy, Zizan, F. (2024). Peran evaluasi pembelajaran dalam peningkatan kualitas pendidikan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(3).
- Rona. (2020). Evaluasi peserta didik dalam proses pembelajaran. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar dan Anak Usia Dini*, 3(2), 147–155.
- Susanto, Agung D., & Ismaya, Erik A. (2022). Pemanfaatan aplikasi Quizwhizzer pada PTM terbatas muatan pelajaran IPS bagi siswa kelas VI SDN 2 Tuko. *Journal of Primary Education*, 5(1).
- Wahyuni, Dita, Istiani, Farida, & Oktavian, Widi Anisa. (2023). Penerapan aplikasi Quizwhizzer untuk meningkatkan hasil belajar PPKn materi keragaman budaya di Indonesia kelas 5 di SD Negeri Lajuk Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 106–114.
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan media game edukasi Quizwhizzer untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Pub Media Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11.
- Sari, Linda, & Albina, Meyniar. (2024). Konsep dasar penilaian dan evaluasi dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 1(1).
- Septiani, Anggika, & Santi, A.U.P. (2022). Pengaruh aplikasi Quizwhizzer terhadap minat belajar siswa kelas IV pada materi sumber energi. *Jurnal Seminar Nasional Penilaian LPPMUMJ*.
- Mulyani, R.E., & Arusman, A. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139.
- Sari, Famita, et al. (2024). Pelatihan dan pendampingan pembuatan

media pembelajaran Quizwhizzer
di UPTD SMP Negeri 13 Sinjai.
*Journal Pengabdian Kepada
Masyarakat*, 1(1), 39–43.