

PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGUNAKAN QUIZWHIZZER PADA MATERI SUDUT

Siti Aulia Sopiya¹, Nita Karmila², Nurlinda Safitri³

¹²³PGSD FKIP Universitas Pakuan

sopiyah13siti@gmail.com nitakarmila@unpak.ac.id nurlinda@unpak.ac.id

ABSTRACT

This research is a Research and Development (R&D) research with the ADDIE development model (analysis, design, development, implementation and evaluation), which aims to develop and determine the feasibility of Mathematics learning evaluation using QuizWhizzer on angle material. This study involved 28 fifth grade students of SDN Pagelaran 03 in the even semester of the 2024-2025 school year. The stages start from needs analysis, design planning, development of learning evaluation on the QuizWhizzer platform, to limited trials in class. The results of the study showed that the validation of media experts was 98%, language experts were 100%, lecturer material experts were 100%, and teacher material experts were 96%, the average percentage of overall validation results was 98.5%, with the category "Very Feasible". Strengthened by the results of student responses of 94.7% and teacher responses of 97% including the category of "Very Interesting". Likewise, the average pretest score was "59.64" and the average posttest score was "79.29", with the N-Gain value of both being 0.48 in the category of "moderate". Based on these results, it can be concluded that the use of QuizWhizzer as a learning evaluation is very feasible for students to use in Mathematics learning, especially in the material on angles.

Keywords: *Learning Evaluation, QuizWhizzer*

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation and evaluation*), yang bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan evaluasi pembelajaran Matematika menggunakan *QuizWhizzer* pada materi sudut. Penelitian ini melibatkan 28 peserta didik kelas V SDN Pagelaran 03 semester genap tahun pelajaran 2024-2025. Tahapan dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan desain, pengembangan evaluasi pembelajaran pada platform *QuizWhizzer*, hingga uji coba terbatas di kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli media sebesar 98%, ahli bahasa sebesar 100%, ahli materi dosen sebesar 100%, dan ahli materi guru sebesar 96%, didapatkan rata-rata persentase hasil validasi keseluruhan adalah 98.5%, dengan kategori "Sangat Layak". Diperkuat dengan hasil respon peserta didik sebesar 94,7% dan respon guru sebesar 97% termasuk kategori "Sangat Menarik". Demikian pula dengan hasil rata-rata nilai *pretest* dihasilkan sebesar "59,64" dan rata-rata hasil *posttest* sebesar "79,29", dengan nilai *N-Gain* keduanya diperoleh mencapai 0,48 dengan kategori "sedang". Berdasarkan hasil tersebut, dapat

disimpulkan bahwa penggunaan *QuizWhizzer* sebagai evaluasi pembelajaran sangat layak digunakan peserta didik dalam pembelajaran Matematika khususnya pada materi sudut.

Kata Kunci: Evaluasi Pembelajaran, *QuizWhizzer*

A. Pendahuluan

Pembelajaran di kelas merupakan fondasi bagi pengembangan peserta didik, proses pembelajaran perlu dilaksanakan secara sistematis, dimulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Evaluasi pembelajaran adalah proses terstruktur untuk mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan tercapai (Elis Ratna Wulan, E., & Rusdiana, 2015:21). Evaluasi pembelajaran merupakan aspek penting dalam proses pembelajaran. Dengan melakukan penilaian pembelajaran, guru dapat memahami apakah penyampaian materi selama kegiatan belajar mengajar berhasil dipahami peserta didik dan sesuai tujuan pembelajaran (Kalahatu, 2021). Menurut Magdalena et al., (2021) menerangkan bahwa evaluasi pembelajaran merupakan kegiatan terakhir pembelajaran dan dirancang untuk menguji apakah pembelajaran sebelumnya telah mencapai hasil yang diharapkan. Jadi tentu saja

evaluasi pembelajaran inilah yang menentukan hasil suatu pembelajaran. Evaluasi pembelajaran menurut Leni Fitrianti, (2023) mengutarakan bahwa evaluasi pembelajaran adalah kegiatan yang wajib dilakukan oleh semua tenaga pendidikan. Bagi pendidik, penilaian ini sangat penting untuk membantu pengambilan keputusan demi kemajuan peserta didik dan dunia pendidikan secara umum. Sementara itu, menurut Ariyana et al., (2022) menyatakan bahwa fungsi evaluasi pembelajaran merupakan sarana untuk menilai suatu proses yang harus dilakukan secara konsisten. Evaluasi sebagai upaya untuk merevisi atau meningkatkan hasil yang diperoleh dalam kegiatan pembelajaran. Evaluasi pembelajaran bertujuan untuk menilai tingkat keberhasilan sistem pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien, termasuk aspek-aspek seperti tujuan, materi, metode, dan lainnya (Inanna, Rahmatullah, & Hasan, 2021:29).

Berdasarkan kajian di atas dapat disintesis bahwa evaluasi

pembelajaran adalah proses atau kegiatan yang sangat penting dilakukan oleh guru untuk mengidentifikasi seberapa efektif dan efisien sistem pembelajaran yang telah disampaikan, mencakup tujuan, metode, sumber belajar, dan sistem evaluasi dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran

Evaluasi memegang peranan penting dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM), termasuk dalam mata pelajaran Matematika. Matematika sering dianggap rumit oleh peserta didik karena konsepnya yang abstrak dan sulit dipahami. Hakikat Matematika adalah ilmu dasar yang mengasah kemampuan berpikir logis, terstruktur, dan kritis, serta mendorong peserta didik untuk bersikap cerdas, kreatif, dan inovatif. (Rohmah, 2021:7). Tujuan pembelajaran Matematika adalah membangun dan mengasah pola pikir yang terstruktur, logis, kritis, kreatif, dan konsisten, serta menanamkan sikap gigih dan percaya diri dalam menyelesaikan masalah. Sasaran ini dapat diwujudkan melalui berbagai kegiatan selama proses belajar berlangsung (Yayuk, 2019:2).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 21 Desember 2024 dengan wali kelas V SDN Pagelaran 03 diperoleh informasi bahwa, pada saat proses evaluasi pembelajaran yang dilakukan di kelas belum sepenuhnya berjalan dengan baik. Permasalahan yang muncul di lapangan, guru masih menerapkan alat evaluasi manual atau bentuk cetak pada saat proses evaluasi berlangsung. Khususnya dalam mata pelajaran Matematika, Matematika kerap dipandang sebagai pelajaran yang sulit oleh peserta didik karena mengandung konsep-konsep yang abstrak dan tidak mudah dimengerti, salah satunya pada topik sudut. Strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru pun cenderung membosankan karena hanya berfokus pada buku teks. Penggunaan evaluasi manual sering kali membuat peserta didik merasa tertekan dan kesulitan dalam memahami soal, terutama ketika harus menghitung secara rinci tanpa bantuan alat interaktif yang dapat mempermudah pemahaman konsep. Hal ini tentu membutuhkan waktu dan tenaga untuk guru melakukannya, dan berdampak pada peserta didik menjadi kurang semangat dan merasa jenuh dengan evaluasi yang dilaksanakan.

Kejenuhan belajar peserta didik terlihat ketika kurang antusias, terkadang mengantuk serta melamun saat mengerjakan soal evaluasi secara manual berbentuk cetak berupa lembaran kertas, sehingga konsentrasi peserta didik terganggu. Hal tersebut terjadi dikarenakan kurangnya pemanfaatan alat evaluasi yang menarik dan praktis.

Hal yang dapat mengatasi pada permasalahan ini adalah dengan memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi berperan mempermudah mengetahui sejauh mana peserta didik sudah menguasai materi yang diajarkan, mempermudah mengevaluasi tingkat pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran serta mengasah pola pikir peserta didik agar lebih berkembang dalam pembelajaran Matematika. Pemanfaatan evaluasi berbasis digital ini dipandang mampu memberikan variasi dan inovasi dalam proses pembelajaran, peserta didik dapat lebih termotivasi untuk belajar sehingga membantu pencapaian tujuan pembelajaran, dan mengurangi kelemahan sistem evaluasi yang bersifat manual.

Seiring dengan kemajuan teknologi, pemanfaatan alat evaluasi berbasis teknologi memberikan dampak yang positif, banyaknya *website* kuis interaktif dapat digunakan untuk menyusun instrument evaluasi yang menarik, salah satu alat evaluasi yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran Matematika adalah *QuizWhizzer*. Menurut Alfianistiawati et al., (2022) mengungkapkan bahwa *QuizWhizzer* adalah *website* kuis online di mana peserta didik dapat menyelesaikan tahapan kuis setelah berhasil menuntaskan menjawab soal dan melanjutkan ke pertanyaan berikutnya. Selain itu, menurut pendapat Susanto & Ismaya, (2022) *QuizWhizzer* merupakan salah satu aplikasi game Android yang menawarkan aktivitas kuis atau soal dengan fitur multipemain, menghasilkan pembelajaran yang menggembirakan dan interaktif. Sementara itu, menurut Juhaeni et al., (2023) *QuizWhizzer* merupakan *website* game edukasi yang menyediakan fitur untuk menyampaikan materi dan mengevaluasi pembelajaran secara deskriptif dan dapat disesuaikan.

Manfaat *QuizWhizzer* menurut

Putri et al., (2024) mengungkapkan bahwa *QuizWhizzer* berperan dalam meningkatkan partisipasi peserta didik dalam ranah tingkah laku, perasaan, dan intelektual, dan menghasilkan dampak yang baik pada hasil belajar *peserta didik*. Sedangkan menurut Dewi, (2024) *QuizWhizzer* dalam dunia Pendidikan dapat bermanfaat sebagai media evaluasi yang interaktif, efektif, dan efisien bagi peserta didik. Terlebih lagi, aplikasi ini dapat menghemat waktu dalam penilaian materi karena memiliki fitur penilaian otomatis. *QuizWhizzer* menyediakan berbagai macam bentuk soal, dapat diakses tanpa biaya, memiliki aneka ragam template, tampilan visual yang atraktif, dan mudah dirancang oleh guru. Dengan demikian, situs web *QuizWhizzer* sangat ideal untuk digunakan sebagai media pembelajaran digital berbasis evaluasi untuk penilaian formatif maupun sumatif (Ulina Hidayatika & Didah Nurhamidah, 2024). *QuizWhizzer* juga dapat diakses menggunakan berbagai perangkat, termasuk komputer, tablet, dan *smartphone*. Dengan berbagai fitur yang ditawarkan, *QuizWhizzer* memudahkan guru dalam menciptakan evaluasi pembelajaran

yang kreatif dan menarik untuk peserta didik, serta tidak perlu menggunakan kertas untuk mencegah tindak kecurangan.

Fitriyani et al., (2024) mengungkapkan bahwa keterbatasan *QuizWhizzer* terletak pada fitur-fiturnya yang terbatas, sehingga guru tidak sepenuhnya leluasa dalam membuat template kuis sesuai keinginan. Untuk mengakses fitur lengkap, pengguna perlu berlangganan berbayar. Diperkuat oleh pendapat menurut Taqwa et al., (2024) menyampaikan bahwa kelemahan *QuizWhizzer* adalah beberapa fitur memerlukan pembayaran dan adanya batasan jumlah pemain yang dapat berpartisipasi dalam game ini.

Menurut Janattaka & Yuliana Sari, (2023) langkah-langkah pembuatan dimulai dengan masuk ke akun, lalu memilih opsi '*create game*' untuk mulai menyusun soal atau evaluasi. Selanjutnya, tentukan template sebagai latar kuis digital, kemudian masukkan pertanyaan beserta jawabannya ke dalam kolom yang disediakan, dan terakhir publikasikan serta bagikan kepada peserta didik.

Sejalan dengan Penelitian yang dilakukan oleh Siti Nurkhoeriah (2025)

Universitas Jambi yang berjudul "Pengembangan Game Edukasi Quizwhizzer sebagai Instrumen Evaluasi Pembelajaran IPAS Materi "Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?" di Kelas IV Sekolah Dasar" Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan game edukasi QuizWhizzer sebagai alat evaluasi pembelajaran IPAS pada materi 'bagaimana mendapatkan semua keperluan kita?' untuk siswa kelas IV SD. Validasi materi memperoleh skor rata-rata 95%, desain 88%, dan bahasa 95,5% semuanya masuk kategori sangat valid. Uji reliabilitas menunjukkan nilai 0,746, menandakan konsistensi dan keandalan yang tinggi. Angket respon guru menunjukkan tingkat kepraktisan sangat tinggi dengan skor 100%. Uji coba kelompok kecil dan besar masing-masing memperoleh skor 71,1% (praktis) dan 84,4% (sangat praktis).

Berdasarkan permasalahan dan upaya yang dilakukan, tujuan penelitian ini adalah merancang evaluasi pembelajaran matematika menggunakan *QuizWhizzer* pada materi sudut dan uji kelayakan pengembangan produk pada peserta

didik kelas V SDN Pagelaran 03. Dengan demikian, diharapkan dapat diperoleh data yang lebih akurat mengenai tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi sudut, sehingga dapat menjadi dasar dalam perbaikan proses evaluasi pembelajaran.

Hal tersebut, akan didalami melalui *Research and Development* dengan judul "Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Matematika Menggunakan QuizWhizzer pada Materi Sudut".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D). Menurut Okpatrioka, (2023) Penelitian pengembangan adalah metode yang digunakan untuk merancang produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Tujuannya adalah untuk menguji kelayakan produk secara menyeluruh agar hasilnya dapat dipertanggungjawabkan.

Penelitian ini mengikuti prosedur model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Terdiri dari dua subjek yang terlibat selama pengembangan produk yaitu subjek pertama adalah validator

yang terdiri dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Subjek kedua adalah peserta didik kelas V SD Negeri Pagelaran 03 yang berperan sebagai responden untuk mengetahui tanggapan terhadap penggunaan evaluasi pembelajaran melalui *QuizWhizzer*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Produk yang dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah evaluasi pembelajaran yang menggunakan *website QuizWhizzer* pada materi sudut dalam pelajaran Matematika. Evaluasi ini berbentuk soal pilihan ganda (*multiple choice*) dan pilihan benar-salah dengan level kognitif taksonomi Bloom pada kategori C4 hingga C6. Materi pembelajaran Matematika mencakup bagian-bagian sudut, jenis-jenis sudut, mengelompokan sudut berdasarkan ciri-cirinya. Evaluasi melalui *website QuizWhizzer* ini dapat diakses menggunakan ponsel, komputer, atau laptop, serta dapat digunakan kapan saja dan di mana saja selama terhubung dengan jaringan internet. Proses pengembangan evaluasi pembelajaran ini menerapkan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang terdiri dari beberapa

tahap diantaranya sebagai berikut:

1. Tahap *Analysis*

Pada tahap pertama, peneliti melakukan observasi langsung dan wawancara dengan guru kelas V untuk memperoleh data mengenai kendala yang dihadapi. Analisis kebutuhan evaluasi pembelajaran diketahui bahwa proses evaluasi pembelajaran masih secara manual, yaitu menggunakan soal tertulis dalam bentuk cetak berupa lembaran kertas. Hal ini menyebabkan peserta didik merasa jenuh dalam proses belajar dan kurang antusias saat mengerjakan soal evaluasi secara manual, sehingga konsentrasi peserta didik terganggu. Hal tersebut, terjadi dikarenakan kurangnya pemanfaatan teknologi pada evaluasi. Guru juga menyampaikan bahwa dibutuhkan media evaluasi yang lebih menarik dan dapat meningkatkan partisipasi aktif pada peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi dalam bentuk evaluasi berbasis digital yang interaktif. Melalui *website QuizWhizzer*, sebagai sarana teknologi yang dapat menyajikan soal secara interaktif dalam format permainan dan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

2. Tahap *Design*

Tahap ini, peneliti memulai dengan merancang desain evaluasi pembelajaran menggunakan *QuizWhizzer*. Langkah awalnya adalah mencari berbagai sumber referensi, menyusun soal berdasarkan capaian dan tujuan pembelajaran, serta membuat kisi-kisi instrumen dan lembar validasi ahli. Proses pengembangan evaluasi ini difokuskan pada penggunaan tampilan yang menarik dengan menyertakan gambar, dan musik untuk meningkatkan semangat peserta didik.

3. Tahap *Development*

Pada tahap pengembangan ini agar evaluasi pembelajaran menggunakan *website QuizWhizzer* dapat diterapkan kepada peserta didik. Peneliti melakukan uji validitas produk kepada para ahli diantaranya, ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi dengan menggunakan lembar validasi dalam bentuk kuesioner. Validasi ahli dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama yaitu, memberikan penilaian dan saran apa yang perlu diperbaiki pada produk, pertemuan kedua melakukan penilaian hingga produk layak digunakan.

Setelah dilakukan penilaian oleh para ahli, data nilai rata-rata validitas akan dikonversi untuk menentukan validitas pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *QuizWhizzer* dengan menggunakan kriteria konversi maksimal yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Validasi Para Ahli

Validator	Hasil Validitas	Keterangan
Ahli Media	98%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	100%	Sangat Layak
Ahli Materi Dosen	100%	Sangat Layak
Ahli Materi Guru	96%	Sangat Layak
Rata-rata Total	98,5%	

Kesimpulan dari tabel di atas bahwa perolehan validasi tahap kedua yang ditinjau oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi didapatkan rata-rata persentase hasil validasi kedua adalah 98.5%, dengan kategori "Sangat Layak". Sehingga dari hasil tersebut, menunjukkan kelayakan produk untuk diuji cobakan pada pengembangan evaluasi pembelajaran

Matematika menggunakan *QuizWhizzer* pada materi sudut.

4. Tahap *Implementation*

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pagelaran 03 dengan melibatkan peserta didik kelas V yang berjumlah 28 peserta didik dan dilakukan secara tatap muka. Peneliti memberikan penjelasan terlebih dahulu kepada wali kelas mengenai penggunaan alat evaluasi pembelajaran menggunakan *QuizWhizzer*. Setelah itu, guru menyampaikan informasi kegiatan kepada peserta didik dan mengkoordinasikan pelaksanaan kegiatan yang akan dilakukan.

Peneliti melaksanakan uji awal (*pretest*) dan uji akhir (*posttest*) bertujuan untuk mengetahui kegunaan dan kelayakan produk. *Pretest* dilakukan menggunakan evaluasi pembelajaran berbentuk tes tertulis berupa lembaran kertas, yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal benar-salah mengenai materi sudut. Sementara itu, *posttest* dilaksanakan menggunakan *website QuizWhizzer*, juga terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal benar-salah yang membahas materi yang sama. Perbedaan utama antara keduanya terletak pada alat evaluasi dan bentuk soal yang digunakan.

Berdasarkan hasil nilai *pretes* dan *posttest* yang dilakukan oleh peserta didik, diperoleh total nilai *pretest* sebesar “1.670” dan total nilai *posttest* sebesar “2.220”, rata-rata hasil *pretest* sebesar “59,64” dan rata-rata hasil *posttest* sebesar “79,29”, dengan nilai *N-Gain* keduanya dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{79,29 - 59,64}{100 - 59,64} = 0,48$$

Pada rumus *N-Gain* didapatkan hasil sebesar 0,48 dengan mendapatkan kategori sedang.

5. Tahap *Evaluation*

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dari model ADDIE. Pada tahap ini dilakukan penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan untuk mengetahui respons peserta didik dan guru setelah menggunakan evaluasi pembelajaran dengan *website QuizWhizzer* pada materi sudut. Penyebaran angket dilakukan kepada peserta didik dan guru sebagai responden. Rekapitulasi data respons peserta didik penggunaan evaluasi pembelajaran Matematika menggunakan *QuizWhizzer* pada materi sudut, sebagai berikut:

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Pengguna Peserta Didik

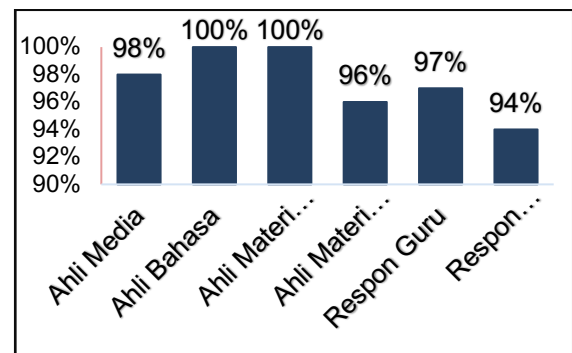
No.	Nama	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase
1	APM	46	50	92 %
2	AWK	45	50	90 %
3	AS	46	50	92 %
4	CPD	45	50	90 %
5	FAI	46	50	92 %
6	GMS	45	50	90 %
7	HNA	45	50	90 %
8	HTK	44	50	88 %
9	IA	49	50	98 %
10	KNA	44	50	88 %
11	MAA	44	50	88 %
12	MFH	46	50	92 %
13	MFA	45	50	90 %
14	MIH	43	50	86 %
15	MIM	44	50	88 %
16	MRN	45	50	90 %
17	MR	46	50	92 %
18	MSH	45	50	90 %
19	NPA	46	50	92 %
20	RH	47	50	94 %
21	RPA	46	50	92 %
22	RM	45	50	90 %
23	SNA	44	50	88 %
24	SAAS	46	50	92 %
25	SHA	45	50	90 %
26	SKL	48	50	96 %
27	SN	45	50	90 %
28	SN	46	50	92 %
Total Rata-Rata Persentase		47,03	50	94,07 %
Kriteria Sangat Menarik				

Berdasarkan hasil perhitungan angket respon peserta didik, diperoleh persentase rata-rata keseluruhan sebesar **94,07 %** pada tahap uji coba. Sehingga hasil tersebut, menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran menggunakan *QuizWhizzer* pada pelajaran Matematika materi sudut memperoleh kriteria “Sangat Menarik”.

Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Pengguna Guru

No.	Pernyataan	Nilai				
		1 (TS)	2 (TS)	3 (CS)	4 (S)	5 (SS)
1.	QuizWhizzer membantu guru dalam mengevaluasi pemahaman peserta didik secara interaktif.					√
2.	Penggunaan QuizWhizzer membuat proses evaluasi menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.					√
3.	Tampilan dan fitur QuizWhizzer memudahkan peserta didik dalam memahami instruksi soal evaluasi.					√
4.	QuizWhizzer mendorong partisipasi aktif peserta didik saat proses evaluasi berlangsung.					√
5.	Hasil evaluasi menggunakan QuizWhizzer dapat membantu guru merekap data evaluasi secara mudah dan cepat.				√	
6.	QuizWhizzer dapat dijadikan alternatif dalam evaluasi pembelajaran dibandingkan secara manual atau bentuk cetak.					√
Total penilaian		29				
Skor maksimal		30				
Presentase		x 100 %				
Rata-rata total validitas		96,6 %				

Berdasarkan hasil angket respon guru berfungsi untuk memperoleh data dan informasi yang akurat dari para responden. Maka hasil yang diperoleh, respons guru menunjukkan skor rata-rata sebesar **96,6 %**, yang berada dalam rentang 90%–100% dan termasuk dalam kategori “Sangat Menarik”.



Gambar 1 Presentase Hasil Validasi

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan evaluasi pembelajaran menggunakan *website QuizWhizzer* “Sangat Layak” dan “Sangat Menarik” untuk diterapkan kepada peserta didik.

Penggunaan *website QuizWhizzer* dalam proses evaluasi pembelajaran memberikan manfaat yang signifikan baik bagi guru maupun peserta didik. Manfaat untuk guru, alat evaluasi menggunakan *website QuizWhizzer* mempermudah dalam merancang dan menyusun soal evaluasi secara digital, sehingga dapat menghemat waktu dan meningkatkan

efisiensi dalam pelaksanaan penilaian. Selain itu, *QuizWhizzer* mendukung fleksibilitas guru dalam mengelola data hasil evaluasi, yang dapat diakses dan dianalisis secara cepat dan akurat. Sementara itu, bagi peserta didik, penggunaan *QuizWhizzer* menghadirkan pengalaman evaluasi yang lebih menarik dan interaktif, dan dapat meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran, khususnya dalam materi sudut pada pelajaran Matematika.

E. Kesimpulan

Proses pengembangan evaluasi pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap peserta didik dan guru kelas V guna menggali informasi mengenai kebutuhan serta permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap desain, peneliti mulai menyusun rancangan evaluasi pembelajaran menggunakan *QuizWhizzer* yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Rancangan tersebut kemudian

dikembangkan pada tahap pengembangan menjadi produk evaluasi digital yang dapat diakses melalui *website QuizWhizzer*. Setelah produk dikembangkan, peneliti melakukan proses validasi kepada para ahli diantaranya, ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk memperoleh masukan serta penilaian terhadap kelayakan produk. Jika terdapat kekurangan, maka dilakukan revisi sebagaimana diperlukan. Tahap selanjutnya adalah implementasi produk yang telah disempurnakan dan diuji coba kepada peserta didik kelas V SDN Pgelaran 03. Tahap terakhir yaitu menyebarkan angket kepada peserta didik dan guru bertujuan untuk mengetahui respons peserta didik dan guru setelah menggunakan evaluasi pembelajaran dengan *website QuizWhizzer* pada materi sudut.

QuizWhizzer yang telah dikembangkan oleh peneliti memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Kelebihan dari penelitian ini terletak pada inovasi dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran menggunakan *QuizWhizzer* pada materi sudut, yang hingga saat ini belum pernah dilaksanakan dalam penelitian sebelumnya. Hal ini menjadikan

penelitian ini memiliki nilai kebaruan dan kontribusi terhadap alternatif evaluasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik, sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan antusiasme peserta didik dalam mempelajari konsep-konsep Matematika yang bersifat abstrak. Melalui tampilan yang lebih interaktif dan menarik, serta dilengkapi dengan umpan balik otomatis, *QuizWhizzer* yang dikembangkan ini dirancang agar lebih ramah pengguna bagi guru, pembuatan soal yang mudah, pengacakan soal dan jawaban untuk setiap peserta didik, penambahan fitur seperti kocok dadu untuk meloncat nomor soal, dan mendapat hadiah avatar untuk memperpanjang sisa waktu yang tersedia. Fitur gamifikasi juga menambah suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan kompetitif, serta dapat diakses secara fleksibel melalui berbagai perangkat, baik dalam pembelajaran tatap muka maupun daring

Kelayakan produk yang dikembangkan dapat dilihat dari hasil validasi ahli media sebesar 98%, ahli bahasa sebesar 100%, ahli materi dosen sebesar 100%, dan ahli materi

guru sebesar 96%, didapatkan rata-rata persentase hasil validasi keseluruhan adalah 98.5%, dengan kategori “Sangat Layak”. Diperkuat dengan hasil respon peserta didik sebesar 94,7% dan respon guru sebesar 97% termasuk kategori “Sangat Menarik”. Demikian pula dengan hasil rata-rata nilai pretest dihasailkan sebesar “59,64” dan rata-rata hasil *posttest* sebesar “79,29”, dengan nilai *N-Gain* keduanya diperoleh mencapai 0,48 dengan kategori “sedang”. Hal ini menunjukkan bahwa produk evaluasi pembelajaran menggunakan *QuizWhizzer* pada materi sudut sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Elis Ratna Wulan, E., & Rusdiana, A. (2015). *E. pembelajaran. (2015). Evaluasi Pembelajaran. 11(1), 1–415.*
- Inanna, Rahmatullah, & Hasan, M. (2021). *Evaluasi pembelajaran: Teori dan Praktek Tahta Media Group.*
- Rohmah, S. N. (2021). *Strategi Pembelajaran Matematika. Uad Press.*
- Yayuk, E. (2019). *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar (pp. 1–143). UMMPress.*

Jurnal:

- Alfianistiawati, R., Istifayza, N., Prakris, M. A., Fitri, F. K., & Apriyadi, D. W. (2022). Implementasi quizwhizzer sebagai media belajar digital dalam pembelajaran Sosiologi kelas X dan XI SMAN 8 Malang. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*, 2(7), 698–706.
<https://doi.org/10.17977/um063v2i7p698-706>
- Ariyana, Purawinangun, I. A., & Rojudin. (2022). Evaluasi Pembelajaran Sastra sebagai Alternatif Peningkatan Belajar di Sekolah. *Jurnal Membaca Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(April), 23–30.
<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jurnalmembaca/article/view/14728>
- Dewi, S. M. (2024). Pengaruh Problem Based Learning Berbasis Quizwhizzer Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Sma Negeri. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, 15(4), 1–10.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/63785/48272>
- Fitriyani, F., Fajriani, A., & Razilu, Z. (2024). Implementasi Quizwhizzer Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi pada Matapelajaran Informatika di Sekolah Menengah Pertama Kelas VII. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 10953–10960.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5494>
- Janattaka, N., & Yuliana Sari, E. (2023). Sosialisasi Pendampingan Pembuatan Evaluasi Digital Menggunakan Aplikasi Quizwhizzer Di SDI Miftahul Huda Kabupaten Tulungagung. *Communnity Development Journal*, 4(1), 154–158.
- 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>
- Kalahatu, M. F. (2021). Persepsi peserta pelatihan dasar terhadap penggunaan quizizz sebagai metode evaluasi pembelajaran. *Akademika*, 10(01), 163–178.
- Leni Fitrianti. (2023). Penguatan Evaluasi Pembelajaran Bagi Guru Pemula. *Al-Ihda' : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 18(1), 838–849.
<https://doi.org/10.55558/alihda.v18i1.82>
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., & Rini, E. S. (2021). Analisis Taksonomi Bloom sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran di SDN Kosambi 06 Pagi. *NUSANTARA*, 3(2), 227–234.
- Nurkhoeriah, S. (2025). Pengembangan Game Edukasi Quizwhizzer sebagai Instrumen Evaluasi Pembelajaran IPAS Materi “Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?” di Kelas IV Sekolah Dasar. (Doctoral Dissertation, UNIVERSITAS JAMBI)., 1–23.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma*

Acariya Nusantara: *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
<https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>

Putri, F. A., Insani, G. N., Khoirunnisa, S. C., Rostika, D., & Sudarmansyah, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Quizwhizzer: Inovasi Interaktif untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran IPA. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1), 695–705. <https://ejournal.indo-intellectual.id/index.php/imeij/article/view/772>

Susanto, D. A., & Ismaya, E. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 5(1), 104–110.
<https://doi.org/10.30605/cjpe.512022.1583>

Taqwa, kaulia, Yusuf, A., Yusuf, W. F., & Muhammada. (2024). Pengembangan Media Quizwhizzer Pada Pembelajaran PAI di MA Maarif Durensewu. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 5(1), 236–254.

Uliana Hidayatika, & Didah Nurhamidah. (2024). Quizwhizzer as A Innovative Evaluation Learning Media Bahasa Indonesia. *Aksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 79–90.
<https://doi.org/10.21009/aksis.080106>

