

**PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
QUIZWHIZZER PADA MATERI BANGGA JADI ANAK INDONESIA**

Hanifah Rajwa Syahira¹, Elly Sukmanasa², Jaja Sudarjat³

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

Alamat e-mail :

Hanifahrajwa789@gmail.com

ABSTRACT

This research employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The study involved 30 students in the validation process and trial of the developed learning evaluation. Validation was conducted by four experts: a media expert, a language expert, and two subject matter experts. The results showed a media expert validation score of 96%, language expert validation of 98%, subject matter expert validation by a lecturer of 98%, and validation by a teacher subject matter expert of 82%, with an average validation score of 93.5%, which falls into the "highly appropriate" category. The trial results showed an average score of 90.8% from the students. Based on these results, it can be concluded that the developed learning evaluation is highly effective and practical for assessing students' understanding of the topic "Proud to Be an Indonesian Child."

Keywords: Learning Evaluation, Quizwhizzer, Proud to Be an Indonesian Child

ABSTRAK

Metode penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation). Penelitian ini melibatkan 30 peserta didik dan pada proses validasi serta uji coba evaluasi pembelajaran yang telah dikembangkan. Validasi dilakukan oleh empat ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan dua ahli materi, dengan hasil validasi ahli media sebesar 96%, hasil validasi ahli bahasa sebesar 98%, hasil validasi dosen ahli materi sebesar 98%, dan hasil validasi guru ahli materi sebesar 82%, dengan rata-rata hasil 93,5% yang termasuk pada kriteria "sangat Layak". Hasil uji coba menunjukkan skor rata-rata 90,8% dari peserta didik. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran yang dikembangkan sangat efektif dan praktis untuk digunakan dalam mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi bangga jadi anak Indonesia.

Kata Kunci: Evaluasi Pembelajaran, Quizwhizzer, Bangga Jadi Anak Indonesia

A. Pendahuluan

Seiring dengan kemajuan teknologi di seluruh dunia, Kemajuan di bidang teknologi telah mengubah semua aspek kehidupan, termasuk ekonomi, politik, budaya, dan seni, terutama dalam pendidikan. Di masa kini teknologi telah meningkatkan aksesibilitas, efisiensi, dan kualitas pendidikan. Pembelajaran yang lebih interaktif, personal, dan terjangkau telah dimungkinkan bagi peserta didik di seluruh dunia berkat fasilitas dan teknologi baru. Penggunaan teknologi telah mengubah cara kita belajar, memperluas kesempatan pembelajaran, meningkatkan aksesibilitas pendidikan, serta mengoptimalkan proses evaluasi dan pemantauan lebih efisien.

Evaluasi pembelajaran adalah rangkaian aktivitas yang bertujuan untuk menilai, menetapkan standar, serta mengambil keputusan berdasarkan proses yang terjadi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Evaluasi pembelajaran bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang digunakan sebagai acuan dalam menilai tingkat pencapaian peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu.

Berdasarkan hasil observasi, peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas IV SD Pertiwi dan ditemukan bahwa, dalam kegiatan pembelajaran guru menggunakan evaluasi pembelajaran berbentuk cetak, terkadang peserta didik terlihat kurang semangat dan motivasi karena bosan dalam pembelajaran terakhir, mereka pun belum pernah mengerjakan evaluasi pembelajaran berbasis digital.

Alat yang tepat dan berguna diperlukan untuk mengukur keberhasilan belajar siswa, salah satunya adalah evaluasi hasil belajar. Beberapa guru menggunakan evaluasi pembelajaran berbentuk cetak selama pembelajaran, tetapi tidak praktis karena menghitung nilai siswa secara manual membutuhkan banyak waktu. Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan evaluasi pembelajaran menggunakan quizwhizzer sebagai game kuis edukatif yang bersifat kompetitif, Layak dimanfaatkan sebagai media evaluasi yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik.

Quizwhizzer menyediakan beragam jenis soal, seperti soal numerik, pilihan benar atau salah, pilihan ganda, pilihan lebih dari satu

jawaban, isian singkat, hingga tipe soal seret dan lepas ke dalam teks. Quizwhizzer merupakan aplikasi atau platform game edukasi yang memiliki sistem board game, perlombaan, kompetisi, atau balapan. Kompetisi atau balapan ini dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan materi serta sebagai alat evaluasi pembelajaran karena bersifat naratif dan fleksibel. Sehingga Quizwhizzer dapat dikaitkan dengan konsep 4C yaitu Communication (komunikasi), Creativity (kreativitas), Collaboration (kolaborasi), Critical Thinking (berpikir kritis).

Sebagaimana yang diungkapkan peneliti terdahulu yaitu Ulifya Rizka et al. (2024) menyatakan bahwa menggunakan media belajar interaktif berbasis digital yang menarik dapat membuat pengalaman belajar yang lebih baik dan menyenangkan bagi peserta didik. Media belajar yang dirancang secara menarik dapat menginspirasi dan membangkitkan keinginan belajar peserta didik.

Quizwhizzer mampu menjadi media sekaligus alat evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan karena memiliki sifat naratif, fleksibel, interaktif, serta dapat digunakan kembali. Quizwhizzer

dapat membantu guru dalam membuat kuis dengan sistem board game, perlombaan, kompetisi, atau balapan

B. Metode Penelitian

Pada Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D).

Tempat penelitian

Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Quizwhizzer Pada Materi Bangga Jadi Anak Indonesia ini dilakukan pada peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar Pertiwi yang terletak di Jl. Sukasari III No.4, Kel. Sukasari, Kec. Bogor Timur, Kota Bogor, Jawa Barat 16142.

Waktu penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian berada pada semester genap di tahun ajaran 2024/2025.

Populasi

Populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik di kelas IV SD Pertiwi dengan jumlah 30 peserta didik.

Sampel

Sampel pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SD Pertiwi dengan jumlah 30 peserta didik.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Ahli Media

Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ke 1 Ahli Media

Aspek	Indikator	Skor
Pemrograman	Daya tarik pada evaluasi pembelajaran menggunakan <i>quizwhizzer</i>	4
	Kesesuaian warna dengan karakteristik peserta didik	3
Tampilan	Keterbacaan huruf yang digunakan	3
	Kemudahan dalam kalimat yang dipilih	4
	Efek suara yang dikeluarkan dengan teks yang ditampilkan	4
	Gambar yang berada di <i>template</i> terlihat jelas	4
	Gambar yang digunakan dalam evaluasi pada <i>quizwhizzer</i> relevan dengan materi pembelajaran	4
	Musik latar yang menambah kesan menyenangkan dan menantang	4

	Ketepatan reaksi tombol dalam mengklik <i>option</i> yang dipilih	4
	Mudah digunakan saat mengerjakan evaluasi Pembelajaran	4

Tabel 4. 2 Tabel Hasil Revisi Ahli Media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Catatan
		Tambah ka-n judul materi di maps
		Tambah ka-n soal 30% gambar (frame berwarna)

Ahli Bahasa

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ke 1 Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Skor
Kelayakan Bahasa	Kesesuaian bahasa dengan karakteristik peserta didik.	5
	Menggunakan struktur kalimat yang jelas.	5
	Menggunakan kalimat sederhana dan mudah dipahami peserta didik.	5
	Menggunakan istilah baku.	5

	Menyajikan informasi yang jelas.	5
	Ketepatan ejaan yang digunakan.	4
	Ketepatan tata bahasa yang digunakan.	4
	Keselarasan bahasa Indonesia sesuai EYD.	4
	Penggunaan kalimat yang tidak menimbulkan makna ganda.	5
	Kesesuaian simbol atau ikon yang tepat dan tidak berubah-ubah.	5

Tabel 4. 4 Tabel Hasil Revisi Ahli Bahasa

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Catatan
		Perbaiki Penggunaan tanda titik di akhir kalimat.
		Perhatikan penulisan kata di sebagai kata depan.

Dosen Ahli Materi

Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ke 1 Ahli Materi

Dosen

Aspek	Indikator	Skor
Materi	Materi yang sistematis.	4
	Materi yang disajikan dalam	4

	evaluasi pembelajaram dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (TP) menyajikan soal.	
	Materi yang terdapat dalam evaluasi pembelajaran ini disajikan dengan jelas.	4
	Pertanyaan dalam evaluasi pembelajaran mudah dipahami sesuai dengan kebutuhan peserta didik.	4
	Materi yang disajikan dalam evaluasi pembelajaran sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.	4
Isi Materi	Menggunakan contoh kasus yang terdapat paada kehidupan sehari-hari.	3
	Kelengkapan soal dengan materi	4
	Kejelasan gambar dalam evaluasi pembelajaran.	4
	Ketepatan tata bahasa dalam pertanyaan soal evaluasi mudah dipahami	4
	Ketepatan bahasa dengan pertanyaan soal evaluasi yang sesuai EYD	4

Tabel 4. 6 Tabel Hasil Revisi Ahli Materi

Dosen

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Catatan
		Tambah kan soal menjadi 20 soal
		Perbaiki soal agar menjadi soal HOTS

Guru Ahli Materi

Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ke 1 Ahli Materi

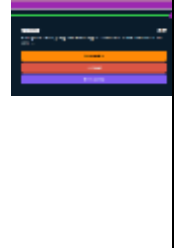
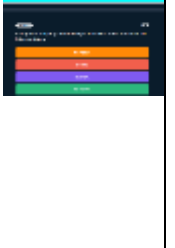
Guru

Aspek	Indikator	Skor
Materi	Materi yang sistematis.	4
	Materi yang disajikan dalam evaluasi pembelajaram dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (TP) menyajikan soal.	3
	Materi yang terdapat dalam evaluasi pembelajaran ini disajikan dengan jelas.	3
	Pertanyaan dalam evaluasi pembelajaran mudah dipahami sesuai dengan kebutuhan peserta didik.	2
	Materi yang disajikan dalam evaluasi pembelajaran	3

Isi Materi	sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.	
	Menggunakan contoh kasus yang terdapat paada kehidupan sehari-hari.	4
	Kelengkapan soal dengan materi	3
	Kejelasan gambar dalam evaluasi pembelajaran.	3
	Ketepatan tata bahasa dalam pertanyaan soal evaluasi mudah dipahami	2
	Ketepatan bahasa dengan pertanyaan soal evaluasi yang sesuai EYD	4

Tabel 4. 8 Tabel Hasil Revisi Ahli Materi

Guru

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Catatan
		Pengguna an huruf kapital pada pilihan ganda (A, B, C, D).
		PG sampai 4 opsi (A, B, C, D).
		Efektivitas pengguna an kata dalam kalimat soal evaluasi.
		Intruksi soal bergambar kurang jelas.

		Pemilihan opsi PG yang sesuai dan seimbang.
---	---	---

Tabel 4. 9 Penilaian Validator Sebelum

Revisi

N o .	Res p o n d e n	Ju m l a h B u t i r	Sk o r M a k s i m u m	Sk o r Y a n g D i d a p a t	Pers e n t a s e P e n i l a i a n
1	Ahli Media	10	50	38	76%
2	Ahli Bahasa	10	50	47	94%
3	Ahli Materi	10	50	39	78%
4	Ahli Materi	10	50	31	62%
Rata-rata persentase penilaian					77,5 %

Validasi Ahli Media

Tabel 4. 10 Hasil Validasi ke 2 Ahli Media

Aspek	Indikator	Skor
Pemrograman	Daya tarik pada evaluasi pembelajaran menggunakan <i>quizwhizzer</i>	5
	Kesesuaian warna dengan karakteristik peserta didik	4
	Keterbacaan huruf yang digunakan	4

Tampilan	Kemudahan dalam kalimat yang dipilih	5
	Efek suara yang dikeluarkan dengan teks yang ditampilkan	5
	Gambar yang berada di <i>template</i> terlihat jelas	5
	Gambar yang digunakan dalam evaluasi pada <i>quizwhizzer</i> relevan dengan materi pembelajaran	5
	Musik latar yang menambah kesan menyenangkan dan menantang	5
	Ketepatan reaksi tombol dalam mengklik <i>option</i> yang dipilih	5
	Mudah digunakan saat mengerjakan evaluasi Pembelajaran	5

Validasi Ahli Bahasa

Tabel 4. 11 Hasil Validasi Ke 2 Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Skor
Kelayakan Bahasa	Kesesuaian bahasa dengan karakteristik peserta didik.	5

	Menggunakan struktur kalimat yang jelas.	5
	Menggunakan kalimat sederhana dan mudah dipahami peserta didik.	5
	Menggunakan istilah baku.	5
	Menyajikan informasi yang jelas.	5
	Ketepatan ejaan yang digunakan.	4
	Ketepatan tata bahasa yang digunakan.	5
	Keselarasan bahasa Indonesia sesuai EYD.	5
	Penggunaan kalimat yang tidak menimbulkan makna ganda.	5
	Kesesuaian simbol atau ikon yang tepat dan tidak berubah-ubah.	5

Validasi Dosen Ahli Materi

Tabel 4. 12 Hasil Validasi Ke 2 Ahli Materi
Dosen

Aspek	Indikator	Skor
Materi	Materi yang sistematis.	5
	Materi yang disajikan dalam evaluasi pembelajaram dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan	5

Isi Materi	pembelajaran (TP) menyajikan soal.	
	Materi yang terdapat dalam evaluasi pembelajaran ini disajikan dengan jelas.	5
	Pertanyaan dalam evaluasi pembelajaran mudah dipahami sesuai dengan kebutuhan peserta didik.	5
	Materi yang disajikan dalam evaluasi pembelajaran sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.	5
	Menggunakan contoh kasus yang terdapat paada kehidupan sehari-hari.	4
	Kelengkapan soal dengan materi	5
	Kejelasan gambar dalam evaluasi pembelajaran.	5
	Ketepatan tata bahasa dalam pertanyaan soal evaluasi mudah dipahami	5
	Ketepatan bahasa dengan pertanyaan soal evaluasi yang sesuai EYD	5

Validasi Guru Ahli Materi

Tabel 4. 13 Hasil Validasi Ke 2 Ahli Materi
Guru

Aspek	Indikator	Skor
Materi	Materi yang sistematis.	4

	Materi yang disajikan dalam evaluasi pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (TP) menyajikan soal.	5
	Materi yang terdapat dalam evaluasi pembelajaran ini disajikan dengan jelas.	4
	Pertanyaan dalam evaluasi pembelajaran mudah dipahami sesuai dengan kebutuhan peserta didik.	4
	Materi yang disajikan dalam evaluasi pembelajaran sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.	4
Isi Materi	Menggunakan contoh kasus yang terdapat paada kehidupan sehari-hari.	4
	Kelengkapan soal dengan materi	4
	Kejelasan gambar dalam evaluasi pembelajaran.	4
	Ketepatan tata bahasa dalam pertanyaan soal evaluasi mudah dipahami	4
	Ketepatan bahasa dengan pertanyaan soal evaluasi yang sesuai EYD	4

Tabel 4. 14 Penilaian Validator Sesudah Revisi

No.	Validator	Rata-Rata Skor Validasi
1	Ahli Media	96
2	Ahli Bahasa	98
3	Dosen Ahli Materi	98
4	Guru Ahli Materi	82
Rata-Rata		93,5

Tabel 4. 15 Penilaian Validator Mengenai Aspek Kelayakan

No.	Validator	Penilaian Produk Secara Keseluruhan
1	Ahli Media	Sangat layak
2	Ahli Bahasa	Sangat layak
3	Dosen Ahli Materi	Sangat layak
4	Guru Ahli Materi	Sangat layak

Pembahasan

Pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis Quizwhizzer bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan memenuhi kebutuhan peserta didik dalam mengerjakan tugas akhir penilaian yang disajikan secara menarik dan memudahkan mereka dalam proses evaluasi. Evaluasi pembelajaran yang kurang variatif membuat proses belajar terasa membosankan dan menurunkan antusiasme peserta didik.

Quizwhizzer merupakan salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan untuk menunjang proses

evaluasi dalam kegiatan pembelajaran. Quizwhizzer dapat digunakan dalam pembuatan evaluasi, karena Quizwhizzer adalah salah satu website belajar berbasis game yang menyediakan berbagai jenis permainan, seperti teka-teki tak silang, kuis, ular tangga, kartu acak dan permainan labirin yang dapat digunakan sebagai evaluasi pembelajaran yang interaktif, menyenangkan dan mendorong keikutsertaan siswa secara aktif selama proses pembelajaran.

Website Quizwhizzer bermanfaat karena dapat membangkitkan ketertarikan dan semangat belajar peserta didik, yang kemudian berkontribusi pada hasil belajar yang lebih baik. Peserta didik yang menggunakan aplikasi ini mungkin lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas dan tantangan yang diberikan karena soal evaluasi yang menjadi lebih menarik. Dengan demikian, Quizwhizzer diyakini mampu menjadi media pendukung yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta mengatasi kejenuhan yang dialami peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran.

Evaluasi pembelajaran yang dikembangkan peneliti memuat materi Bangsa Jadi Anak Indonesia bertujuan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menghibur dan memikat perhatian peserta didik. Maka dari itu diperlukan pengembangan dalam evaluasi pembelajaran menggunakan quizwhizzer. Quizwhizzer merupakan sebuah situs web yang dilengkapi dengan fitur-fitur interaktif dan menarik, sehingga sangat sesuai digunakan dalam menyusun evaluasi pembelajaran. Melalui penerapan evaluasi pembelajaran berbasis Quizwhizzer, pendidik dapat merancang evaluasi pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan inovatif dengan memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia pada platform tersebut. Peserta didik juga dapat merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan, unik, dan lebih menarik. Penelitian dan pengembangan evaluasi pembelajaran ini dengan menerapkan model pengembangan ADDIE, yang mencakup tahap analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, serta evaluasi.

Tahap pertama dimulai dengan melakukan analisis untuk

mengidentifikasi kebutuhan yang terdapat di kelas IV SD Pertiwi. Tujuan ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dilakukan oleh guru. Melalui hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas IV, Bapak Amir, peneliti mengidentifikasi permasalahan bahwa peserta didik kurang menunjukkan semangat dan antusiasme ketika mengikuti evaluasi atau penilaian akhir pembelajaran. Peneliti menemukan bahwa siswa cenderung kurang bersemangat dan tidak antusias saat mengikuti penilaian akhir atau proses evaluasi pembelajaran.

Tahap kedua menyusun rancangan evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan platform Quizwhizzer. Selanjutnya Peneliti mengumpulkan berbagai sumber referensi, menyusun soal sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran, membuat kisi-kisi instrumen, serta menyusun lembar validasi ahli dan respon peserta didik.

Tahap ketiga ini yaitu proses pengembangan yang bertujuan uji validitas produk untuk mengetahui kelayakan produk tersebut. Setelah produk selesai dikembangkan, tahap berikutnya adalah berkonsultasi dengan dosen pembimbing guna

memperoleh masukan serta saran untuk penyempurnaan. Selanjutnya, produk diserahkan kepada empat validator guna memperoleh masukan dan saran yang diperlukan agar produk tersebut dapat dinyatakan valid serta layak untuk diterapkan di lapangan. Validator terdiri dari tiga dosen Universitas Pakuan dan satu guru SD Pertiwi. Masing-masing validator diminta untuk mengevaluasi seluruh aspek dari produk dan memberikan masukan berupa komentar serta saran pada lembar validasi yang telah disediakan. Setelah ditelaah oleh para ahli di bidang media, bahasa, dan materi, produk kemudian disempurnakan sesuai dengan masukan yang diterima dari hasil validasi.

Proses validasi media oleh M. Iqbal Suriansyah, M.Kom dilaksanakan dalam dua kali tahap penilaian. Pada validasi tahap pertama, produk dinyatakan layak dengan skor 38 dari total 50 poin atau setara dengan 76%. Sementara itu, hasil validasi kedua menunjukkan peningkatan, dengan skor 48 dari 50 atau sebesar 96%, sehingga dinyatakan sangat layak.

Validasi bahasa yang dilakukan oleh Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd.

dilakukan sebanyak dua kali. Pada tahap pertama, produk memperoleh skor 47 dari total 50 poin, atau setara dengan persentase 94%, dan dinyatakan sangat layak. Validasi kedua dinyatakan sangat layak dengan skor 49 dari 50 dengan persentase 98%.

Validasi materi yang dilakukan oleh Dita Destiana, M.Pd. menunjukkan bahwa pada tahap pertama, produk mendapatkan nilai 39 dari 50 dengan persentase 78% dan dianggap layak untuk digunakan. Validasi kedua dinyatakan sangat layak dengan skor 49 dari 50 dengan persentase 98%.

Proses validasi terhadap materi dilakukan oleh Amirullah, S.Pd.SD., guna menilai kelayakan isi materi yang telah dikembangkan, validasi materi penilaian dilakukan dalam dua tahap, di mana hasil pada tahap pertama menunjukkan bahwa media tersebut telah memenuhi kriteria kelayakan. dengan skor 31 dari 50 dengan persentase 62%. Validasi kedua dinyatakan sangat layak dengan skor 41 dari 50 dengan persentase 82%.

Setelah tahap validasi selesai dilakukan, produk kemudian masuk ke tahap uji coba. Implementasi

dilakukan dengan mengujicobakan produk kepada 30 siswa kelas IV di SD Pertiwi. Peneliti meminta bantu guru kelas guna menampilkan hasil pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan Quizwhizzer. Setelah peserta didik menyelesaikan evaluasi pembelajaran melalui Quizwhizzer, mereka diminta mengisi angket yang terdiri dari 10 pertanyaan. Melalui angket ini, peneliti ingin mengetahui bagaimana peserta didik menanggapi penggunaan Quizwhizzer sebagai media evaluasi yang telah dikembangkan.

Pada tahap evaluasi, Peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap tanggapan siswa selama tahap evaluasi setelah mereka menggunakan media evaluasi yang telah dibuat. Berdasarkan hasil penilaian, produk memperoleh persentase skor sebesar 90,8%. Oleh karena itu, media evaluasi pembelajaran berbasis Quizwhizzer dinilai sangat layak dan efektif untuk digunakan para peserta didik yang sedang mempelajari Pendidikan Pancasila, lebih tepatnya pada materi Bangsa Jadi Anak Indonesia.

Sejalan dengan hasil penelitian revalidasi yang dilakukan oleh

Anisa Putri Cahyani (2023) Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research and Development dan menggunakan model ADDIE dalam pengembangannya. Penelitian dilakukan di Madrasah Hibtida'iyah Nurussalam Tempurejo Jember dengan 21 peserta didik melalui dua kali uji coba dengan perbandingan skala kecil dan skala besar. Hasil analisis menunjukkan minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan kepramukaan sangat kurang apalagi dalam hal memahami materi. Pengembangan dilakukan menggunakan media interaktif berbasis games Quizwhizzer. Permainan diimplementasikan secara langsung kepada peserta didik tingkat penggalang, dan evaluasi dilakukan dengan menggunakan angket untuk mengetahui tanggapan siswa. Tingkat kepuasan peserta didik berdasarkan hasil evaluasi mencapai 86% "pada tahap pengujian awal dan meningkat menjadi 90% pada skala besar, hal ini mengindikasikan bahwa media interaktif Quizwhizzer efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Selanjutnya hasil ini juga relevan dengan Ragil Elva Pertiwi et al. (2023) Pembuatan media pembelajaran

berupa game edukatif Quizwhizzer dilakukan dengan mengadaptasi pendekatan Visual, Auditori, dan Kinestetik (VAK). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Sampangan 01 dengan melibatkan 26 peserta didik yang terbagi ke dalam 13 kelompok kecil. Hal ini mengindikasikan perlunya inovasi dalam media pembelajaran, karena peserta didik terlihat kurang antusias terhadap metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya. Proses pengembangan memanfaatkan platform Quizwhizzer dengan pendekatan VAK yang melibatkan unsur visual, auditori, dan kinestetik. Penerapan permainan dilakukan menggunakan perangkat Chromebook, sementara penilaiannya diperoleh melalui angket tanggapan dari peserta didik. Tingkat kepuasan peserta didik yang mencapai 82,73% berdasarkan hasil evaluasi, diketahui bahwa media pembelajaran yang menggunakan permainan edukatif Quizwhizzer dengan pendekatan model VAK terbukti mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif..

Hasil dari penelitian ini bahwa Quizwhizzer dapat dijadikan salah satu pilihan dalam menyelesaikan

masalah pembelajaran. Penggunaan Quizwhizzer menyajikan tampilan yang memikat perhatian dan terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selaras dengan hal tersebut menurut Moh. Sholeh (2025:21) menyatakan bahwa penggunaan Quizwhizzer dalam tahap perencanaan membantu guru menyusun materi pembelajaran yang lebih atraktif dan selaras dengan kebutuhan siswa. Dengan menggunakan platform ini, guru dapat memasukkan fitur interaktif dan kompetitif yang meningkatkan semangat peserta didik. Dengan memasukkan kuis interaktif ke dalam sesi pelajaran, peserta didik dapat terlibat secara aktif dan langsung dalam materi pelajaran.

Quizwhizzer adalah sarana pembelajaran yang efisien dan mampu menarik perhatian, terutama dalam menyusun kuis interaktif. Platform ini juga mudah digunakan untuk tujuan pembelajaran dan efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses belajar. Selaras dengan pernyataan tersebut pendapat Hermawan & Suharto (2025:145) manfaat media pembelajaran Quizwhizzer dapat mengubah minat dan motivasi peserta

didik untuk belajar, sehingga hasil belajar meningkat. Peserta didik yang menggunakan aplikasi ini mungkin lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas dan tantangan yang diberikan.

Sementara itu, evaluasi pembelajaran berfungsi sebagai instrumen penting dalam menunjang proses belajar yang optimal serta berperan dalam mendorong peningkatan mutu pendidikan secara menyeluruh. Pendapat yang sama dinyatakan Inanna, dkk (2021:24) menyatakan evaluasi pembelajaran bertujuan untuk menilai tingkat efektivitas dan efisiensi sistem pembelajaran, baik dari segi tujuan, metode, materi, maupun aspek-aspek pendukung lainnya.

E. Kesimpulan

1. Pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan model ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation). Pada tahap awal, peneliti mengidentifikasi kebutuhan dengan melakukan observasi serta wawancara di SD Pertiwi. Dari temuan tersebut diketahui bahwa evaluasi pembelajaran di kelas IV masih dilakukan secara konvensional.

Pada tahap kedua, peneliti menyusun rancangan desain evaluasi pembelajaran berbasis Quizwhizzer dengan pendekatan yang lebih kreatif dan menarik. "Di tahap ketiga, peneliti mulai merancang dan menyusun desain yang berisi materi Bangsa Jadi Anak Indonesia, dilengkapi dengan gambar yang relevan serta berbagai fitur menarik di dalam kuis. Setelah itu, peneliti melaksanakan proses validasi yang melibatkan ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Pada tahap keempat, dilakukan uji coba produk kepada 30 siswa kelas IV di SD Negeri Pertiwi guna mengetahui tanggapan mereka terhadap produk yang telah dikembangkan. Pada tahap kelima, peneliti mencermati bagaimana tanggapan siswa setelah mereka menggunakan media evaluasi pembelajaran yang telah disiapkan. Berdasarkan hasil pengamatan, peserta didik sangat tertarik dan senang saat mencoba evaluasi pembelajaran menggunakan Quizwhizzer karena dinilai sangat menarik, seru dan mudah digunakan dimana saja.

2. Berdasarkan hasil validasi, media evaluasi pembelajaran berbasis Quizwhizzer dinilai sangat layak untuk diterapkan dalam proses belajar. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa ahli media memberikan penilaian dengan persentase sebesar 96%, ahli bahasa sebesar 98%, dosen ahli materi juga sebesar 98%, dan guru ahli materi sebesar 82%. Sementara itu, uji coba kepada 30 peserta didik kelas IV menghasilkan respon dengan persentase 90,8%. Hasil temuan ini mengindikasikan bahwa media evaluasi pembelajaran yang berbasis Quizwhizzer dipandang sangat sesuai untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Adesfiana, Zeny Novia. Astuti, Indri. Enawaty, Erry. 2022. "Pengembangan Chatbot Berbasis Web Menggunakan Model ADDIE." 10(2): 147–52.
- Agustiningsih, Weni et al. 2022. "Implementasi Aplikasi Quizwhizzer Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Islam Ma'arif 02 Malang." VICRATINA; Jurnal Pendidikan Islam 7.
- Alfianistiawati, Rohmatin. Istifayza, Nurmalita. Prakris, Maria Apolonia., and Deny Wahyu Fitria, Fresty

- Kartika. Apriyadi. 2022. "Implementasi Quizwhizzer Sebagai Media Belajar Digital Dalam Pembelajaran Sosiologi Kelas X Dan XI SMAN 8 Malang." 2(7): 698–706. doi:10.17977/um063v2i72022p698-706.
- Annisa, Fadillah, Hilda Melani Purba, Nurhafizah Nurhafizah, and Juni Sahla Nasution. 2024. "Evaluasi Pembelajaran Membaca Di Kelas Tinggi." JISPENDIORA 3: 143–49. doi:10.58578/masaliq.v3i5.1389.
- Asrul, Abdul Hasan Sarigih, and Mukhtar. 2022. Perdana Publishing Evaluasi Pembelajaran. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB2.pdf>.
- Asyhari, Ardian, and Helda Silvia. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu." Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni 5(1): 1–13. doi:10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100.
- Fitriyani. Fajriani, Alfiah. Zila, Razilu. 2024. "Implementasi Quizwhizzer Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Matapelajaran Informatika Di Sekolah Menengah Pertama Kelas VII." 7(September): 10953–60.
- Fuadiy, Moch. Rizal. 2021. "Evaluasi Pembelajaran Sebagai Sebuah Studi Literatur." DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam 3(1): 173–97. doi:10.58577/dimar.v3i1.83.
- Hasanah, Nurul. dkk. 2020. "Evaluasi Pembelajaran Ditinjau Dari Al-Qur'an Surah Al-Ankabut Ayat 2-3." JPT (Jurnal Pendidikan Tematik) 1(2): 18–19.
- Hermawan, Mochammad Riyan, and Yusuf Suharto. 2025. "Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Pada Model Pembelajaran Berbasis Permainan." 5(2). doi:10.17977/um064v5i22025p140-149.
- Hidayatika, Uliana, and Didah Nurhamidah. 2024. "Quizwhizzer as A Innovative Evaluation Learning Media Bahasa Indonesia." 8: 79–90.
- Hutami, Wanda Femilia. 2024. "Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian." Jurnal Publik Relations Mercu Buana. http://sciotea.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsociurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI.
- Inanna, Rahmatullah, and Muhammad Hasan. 2021. Evaluasi Pembelajaran : Teori Dan Praktek.
- Janattaka, Nugrananda, and Eka Yuliana Sari. 2023. "Sosialisasi Pendampingan Pembuatan Evaluasi Digital Menggunakan Aplikasi Quizwhizzer Di SDI Miftahul Huda Kabupaten Tulungagung." Communnity Development Journal 4(1): 154–58.
- Jaya, Indra, Rusydi Ananda, and Candra Wijaya. 2022. Evaluasi

- Pembelajaran Prespektif Transdisipliner. ed. Fitri Hayati. Medan: CV.PUSDIKRA MITRA JAYA.
[http://repository.uinsu.ac.id/17211/1/Buku-Evaluasi Pembelajaran-Perspektif Transdisipliner.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/17211/1/Buku-Evaluasi%20Pembelajaran-Perspektif%20Transdisipliner.pdf).
- Juhaeni, Elvita Indah Cahyani, Faricha Ajeng Mega Utami, and Safaruddin. 2023. "Pengembangan Media Game Edukasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah." 3(2): 58–66.
- Kurniyawati, Intan Chaya . Suneki, Sri. 2024. "Aplikasi Quizwhizzer Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila XI SMKN Semarang Sebagai Implementasi Media Belajar Interaktif." 10.
- Magdalena, Ina, Hadana Nur Fauzi, and Raafiza Putri. 2020. "Pentingnya Evaluasi Dalam Pembelajaran Dan Akibat Manipulasinya." Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora 2(1): 244–57. doi:10.30640/dewantara.v2i1.722.
- Maharani, Inneke Alda. 2025. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizwhizzer Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 6 Sungai Raya." 6(1): 1410–17.
- Mahdalena, Ena Desta Sri Dkk. 2024. "Prinsip Dan Alat Evaluasi Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial." AR-RUMMAN: Journal of Education and Learning Evaluation 1(1): 1–5. doi:10.57235/arrumman.v1i1.2206.
- Marlinda, Susi. Purnomowati, Dyah Rahmani. Gadeng, Ahmad Nubli. 2025. "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Assure Berbantuan Media Quizwhizzer Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa SMA Negeri 12 Banda Aceh." 10: 35–44.
- Marzuki, Ismail. 2024. "Implementasi Prinsip-Prinsip Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." Tadarus Tarbawy 6(1): 91–97.
- Meileni, Hetty. Satriadi, Indra, and Desi Oktapriandi, Sony. Apriyanty. "Model Aplikasi Digital Learning Menggunakan Netboard Untuk Pembelajaran Daring."
- Musarwan. Warsah, Idi. 2022. "Evaluasi Pembelajaran (Konsep . Fungsi Dan Tujuan)." Jurnal Kajian Pendidikan Islam 1: 190.
- Nashrullah, Muhammad. 2021. "Penggunaan Media Google Form Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab (Pilihan Ganda)." Jurnal Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan dan Bahasa Arab 3(1): 30–40. doi:10.47435/naskhi.v3i1.553.
- Phafiandita, Adisna Nadia, Ayu Permadani, Alsa Sukma Pradani, and M. Iqbal Wahyudi. 2022. "Urgensi Evaluasi Pembelajaran Di Kelas." JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik 3(2): 111–21. doi:10.47387/jira.v3i2.262.
- Puspasari, Ratih, and Tutut Suryaningsih. 2019. "Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf Dengan Model Addie." Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP

- Veteran Semarang 3(1): 137. doi:10.31331/medivesveteran.v3i1.702.
- Putra, Yusfringka Adhi Sanjaya., Vivi. Rulviana, and Apri Kartikasari. 2023. "Efektivitas Penggunaan Game Quizwhizzer Sebagai Media Evaluasi Terhadap Antusiasme Siswa Sekolah Dasar." 4: 637–43.
- Rosa, Mardiana. Solihat, Ai Nur., and Rendra Gumilar. 2024. "Penerapan Model Cooperative Learning Type TGT Berbantuan Media Quizwhizzer Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik." 2(1): 31–45.
- Saputra, Aidil. 2022. "Strategi Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada SMP." Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan 13(2): 73–83. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/view/861%0Ahttps://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/download/861/811>.
- Septiani, Anggita . Santi, Apri Utami Parta. 2022. "Pengaruh Aplikasi Quizwhizzer Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Materi Sumber Energi."
- Sholeh, Moh. 2025. "Implementasi Quizwhizzer Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa."
- Sodikin, and Septi Gumiandari. 2021. "Analisis SWOT Mutu Evaluasi Pembelajaran." JDMP (Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan) (1). doi:10.26740/jdmp.v6n1.p59-69.
- Suardipa, I putu ; Primayana, Kadek Hengki. 2020. "Peran Penggunaan Desain Evaluasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran." Widyacarya 4: 88–100. doi:10.58569/ilma.v1i2.587.
- Sunaryati, Titin. Laelly, Tazkia Aisha. Febriyanti, Utari. Noviyanti. Apriliani, Firda. 2024. "Analisis Komprehensif Terhadap Jenis-Jenis Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar : Tinjauan Literatur." 4.
- Susanto, Devinta Agung. Ismaya, Erik Aditia. 2022. "Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko." CJPE : Cokroaminoto Jurnal of Primary Education 5: 104–10.
- Suttrisno. Yulia, Nurul Mahruzah. Fithriyah, Dewi Niswatul. 2022. "Mengembangkan Kompetensi Guru Dalam Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran Di Era Merdeka Belajar." ZAHRA: Research And Thought Elementary School Of Islam Journal 3(1): 52–60. <https://jurnal.stai-alazharmenganti.ac.id/index.php/ZAHRA/article/view/409>.
- Usman. 2020. "Penerapan Prinsip-Prinsip Evaluasi Dalam Mata Pelajaran pendidikan Agama Islam (Pai)." Cendekia: Jurnal Ilmiah Pendidikan 8(2): 227–36. doi:10.33659/cip.v8i2.176.
- Vinidiansyah, Ananda Savira dkk. 2021. "Metode Belajar Berbasis Game Sebagai Upaya Memecahkan Problematika Dalam Pembelajaran Sejarah." Pendidikan Sejarah Indonesia 4(2): 165–79.
- Wahyuningsih, Fahmi., and Suwarno Samsul P, Rr Dyah Woroharsi. Saksono, Lutfi. Imam. 2021. "Utilization of QuizWhizzer

Educational Game Applications as Learning Evaluation Media.” 209(Ijcse): 148–52.

Waruwu, Marina. 2024. “Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9(2): 1220–30. doi:10.29303/jipp.v9i2.2141.