

Received	: 21 Juni 2024
Revised	: 23 Juni 2024
Accepted	: 26 Juni 2024
Published	: 28 Juni 2024

Quizwhizzer as A Innovative Evaluation Learning Media Bahasa Indonesia

¹⁾Uliana Hidayatika, ²⁾Didah Nurhamidah

^{1,2)} UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia

Email: ¹⁾uliana.hidayatika21@mhs.uinjkt.ac.id, ²⁾didah.nurhamidah@uinjkt.ac.id²

Abstract

This article discusses digital learning media in the form of game quizzes, namely Quizwhizzer as an innovative Indonesian language learning evaluation media. The method used is a descriptive qualitative method. Data collection uses a questionnaire technique with closed and open questions using Google Form media. The subjects of this research were 37 students of class XI IPA 1 MAN 1 Tangerang. Explanatory text material was used in the questions that researchers created on QuizWhizzer. Based on the results of data analysis, it was found that 36 students (97.3%) stated that answering Indonesian language questions was more interesting using Quizwhizzer than using sheets of paper. Furthermore, as many as 37 students (100%) stated that Quizwhizzer was an innovative and fun medium. Furthermore, as many as 33 students (89.2%) stated that Quizwhizzer could make it easier for students to understand Indonesian language material. Furthermore, as many as 34 students (91.9%) stated that Quizwhizzer was able to increase students' interest in learning Indonesian language material. Furthermore, as many as 36 students (97.3%) answered that Quizwhizzer was easy to use. Furthermore, as many as 35 students (94.6%) stated that the Quizwhizzer learning media was not boring. Furthermore, as many as 35 students (94.6%) stated that the Quizwhizzer learning media was not difficult. Finally, 31 students answered that their impression after using QuizWhizzer was that it was exciting, fun and happy. So it can be concluded that the digital interactive game media, namely Quizwhizzer, is an innovative evaluation media and attracts students' attention.

Keywords: quizwhizzer, evaluation media, learning, indonesian, innovative media

Abstrak

Artikel ini membahas media pembelajaran digital dalam bentuk kuis permainan yaitu Quizwhizzer sebagai media evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Pengumpulan data menggunakan teknik angket atau kuesioner dengan pertanyaan tertutup dan terbuka

menggunakan media Google Form. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 1 MAN 1 Tangerang sebanyak 37 siswa. Digunakan materi teks eksplanasi pada soal-soal yang peneliti buat di Quizwhizzer. Berdasarkan hasil analisis data ditemukan sebanyak 36 siswa (97,3%) menyatakan menjawab soal Bahasa Indonesia lebih menarik menggunakan Quizwhizzer daripada menggunakan lembar kertas. Selanjutnya, sebanyak 37 siswa (100%) menyatakan Quizwhizzer merupakan media yang inovatif dan menyenangkan. Selanjutnya, sebanyak 33 siswa (89,2%) menyatakan Quizwhizzer dapat memudahkan siswa dalam memahami materi Bahasa Indonesia. Selanjutnya, sebanyak 34 siswa (91,9%) menyatakan Quizwhizzer mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar materi Bahasa Indonesia. Selanjutnya, sebanyak 36 siswa (97,3%) menjawab Quizwhizzer mudah digunakan. Selanjutnya, sebanyak 35 siswa (94,6%) menyatakan media pembelajaran Quizwhizzer tidak membosankan. Selanjutnya, sebanyak 35 siswa (94,6%) menyatakan media pembelajaran Quizwhizzer tidak menyulitkan. Terakhir, sebanyak 31 siswa menjawab kesannya setelah menggunakan QuizWhizzer adalah seru, menyenangkan, dan bahagia. Maka dapat disimpulkan bahwa media permainan interaktif digital yaitu Quizwhizzer adalah media evaluasi yang inovatif dan menarik perhatian siswa.

Kata kunci: quizwhizzer, media evaluasi, pembelajaran, bahasa indonesia, media inovatif

PENDAHULUAN

Saat ini (abad 21) teknologi semakin berkembang pesat. Segala lini kehidupan memiliki hubungan erat dengan teknologi, contohnya sesederhana membeli makanan. Manusia dapat membeli makanan di mana saja dan kapan saja menggunakan ponsel pintar. Kemajuan teknologi ini juga berdampak positif pada bidang pendidikan khususnya teknologi internet yang menghadirkan berbagai media pembelajaran yang inovatif, interaktif, menarik, dan menyenangkan (Oktaviani et al., 2022). Media pembelajaran memiliki definisi alat yang dipakai pengajar untuk membantu proses belajar mengajar guna tujuan yang sudah ditetapkan dapat tercapai (Kustandi, 2020). Selanjutnya, (Sumihaarsono, 2017) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan belajar dan mengajar di kelas baik berupa buku ataupun media elektronik. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah media atau alat yang digunakan saat proses belajar mengajar. Media pembelajaran ada yang berbasis konvensional dan digital. Pada artikel ini akan dibahas mengenai media pembelajaran digital berbasis evaluasi yang bernama Quizwhizzer.

Media pembelajaran digital adalah media pembelajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan materi menggunakan berbagai sumber yang digital, sehingga materi pembelajaran dapat disimpan dalam bentuk digital pula (Hilmi, 2023). Jediut, (2021) berpendapat bahwa media pembelajaran digital adalah media pembelajaran yang dapat diwujudkan dalam bentuk berbagai *platform* berbasis internet. Jadi, media pembelajaran digital adalah media pembelajaran berbasis digital dan dapat diakses dengan internet. Pada artikel ini akan dibahas mengenai media pembelajaran berbasis evaluasi yang berbentuk

permainan kuis yaitu Quizwhizzer.

Quizwhizzer merupakan media pembelajaran digital berbasis evaluasi yang berbentuk laman web dengan permainan kuis di dalamnya. Evaluasi dalam bentuk penilaian terhadap hasil belajar siswa terdapat dalam dua bentuk yaitu penilaian formatif dan sumatif. Penilaian formatif adalah penilaian yang dilakukan guru sebagai umpan balik dan dilakukan saat pembelajaran berlangsung, sedangkan penilaian sumatif adalah penilaian yang dilakukan guru setelah proses belajar mengajar dilakukan dalam kurun waktu tertentu (contoh tes sumatif adalah ujian akhir semester) (Dananjaya, 2017). Quizwhizzer menawarkan bermacam-macam bentuk soal, dapat diakses secara gratis, memiliki berbagai templat, bentuk visual yang menarik, dan mudah dibuat oleh guru. Jadi, laman web Quizwhizzer sangat menunjang untuk digunakan sebagai media pembelajaran digital berbasis evaluasi untuk penilaian formatif ataupun sumatif. Dalam sistem penilaian yang seimbang, penilaian sumatif dan formatif merupakan bagian integral dari pengumpulan informasi, karena kedua penilaian ini merupakan hal yang saling terkait, tak terpisahkan, dan selalu jalan berdampingan (Hera Adinda et al., 2021). Pelaksanaan penilaian formatif penting bagi guru dan siswa guna memperbaiki proses pembelajaran karena melalui penilaian formatif guru dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Pelaksanaan evaluasi sumatif dalam proses belajar mengajar dilaksanakan untuk merekam pencapaian siswa dan sebagai laporan pendidik di akhir masa studi peserta didik (Ediyanto, 2016). Evaluasi juga dibutuhkan sebagai bentuk pertanggungjawaban pengajar. Evaluasi dalam pembelajaran merupakan kegiatan yang bertujuan untuk menimbang dan menilai kemampuan siswa atau peserta didik dalam pembelajaran seperti sikap, keterampilan, dan pengetahuan guna membuat keputusan mengenai status kemampuan peserta didik (Ratnawulan & Rusdiana, 2014).

Penilaian formatif dan sumatif harus dikemas dalam bentuk media yang inovatif dan menarik untuk menarik kemampuan siswa sekaligus mengasah kemampuan berpikir tinggi siswa atau biasa disebut *higher order thinking skill* (HOTS). Penerapan model pembelajaran secara benar dan evaluasi yang berorientasi *HOTS*, diharapkan siswa akan mampu menguasai kecakapan abad 21 (4C) yang akan membantu mereka menyelesaikan berbagai masalah hidup, yang memerlukan pemikiran kritis di abad ke-21 ini (Gunartha et al., 2024). Media ini digunakan untuk menarik minat dan menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar. Apabila siswa merasa bahagia dan memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar, maka nilai yang dihasilkan siswa pun akan baik. Hal ini sejalan dengan pendapat (Darmawan, 2016) bahwa motivasi memiliki peran yang sangat penting karena dapat menjadi faktor untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang diikuti oleh siswa yang termotivasi akan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Jadi, peran media yang inovatif sebagai perangsang motivasi belajar siswa sangat diperlukan.

Permasalahan ditemukan pada kelas XI IPA 1 di MAN 1 Kabupaten Tangerang. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas XI IPA 1, pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas XI IPA 1 secara umum masih berupa pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan tanya jawab, media evaluasi yang digunakan masih berupa kertas dan yang digital baru berbentuk Google Form, dan peserta

didik belum pernah menggunakan media evaluasi berupa permainan kuis dengan templat seperti permainan yang terkenal dan dapat diunduh di ponsel pintar. Dari permasalahan di atas, evaluasi dengan media permainan kuis digital Quizwhizzer dapat menjadi solusi yang tepat sebagai alat evaluasi pembelajaran.

Media *game* interaktif elektronik berbasis Quizwhizzer merupakan media kuis yang mudah digunakan, dapat menambahkan papan permainan dan musik yang menarik sehingga meningkatkan perhatian peserta didik. Aplikasi Quizwhizzer merupakan media yang dapat digunakan untuk membuat kuis ala kompetisi dan menyusun track atau jalurnya sendiri berdasarkan preferensi pembuat kuis (Eriska et al., 2023). Dalam Quizwhizzer juga memuat berbagai macam bentuk tes seperti pilihan ganda, jawaban ganda, jawaban singkat, numerik, benar/salah, serta seret dan lepas ke dalam teks. Penelitian terkait media pembelajaran Quizwhizzer telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Pertama oleh (Audina, 2022), berdasarkan hasil penelitiannya ditemukan bahwa QuizWhizzer layak digunakan sebagai media evaluasi di kelas. Selanjutnya, dapat disimpulkan bahwa media QuizWhizzer dengan soal-soal yang berkenaan dengan materi subtema usaha pelestarian lingkungan sangat layak digunakan sebagai alat evaluasi di kelas V SDN Cikutamahi 01. Selanjutnya, penelitian (Oktavian, 2023) yang menemukan hasil bahwa penerapan Quizwhizzer untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PKN materi keragaman budaya di Indonesia pada kelas V SD Negeri Lajuk berpengaruh positif terhadap respons peserta didik serta hasil belajar peserta didik meningkat.

Mengacu pada penelitian terdahulu, penelitian ini dilakukan untuk mencari celah yang belum dikaji. Meskipun penelitian terdahulu sama-sama mengenai QuizWhizzer, tetapi penelitian ini memfokuskan Quizwhizzer sebagai media evaluasi inovatif mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks eksplanasi di kelas XI IPA 1 MAN 1 Tangerang. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis QuizWhizzer sebagai media evaluasi inovatif mata pelajaran Bahasa Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Metode penelitian kualitatif adalah metode yang menghasilkan uraian mendalam mengenai ucapan, perilaku, tulisan, dari suatu individu atau kelompok konteks tertentu yang dikaji dari sudut pandang menyeluruh (Jaya, 2020). Metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif digunakan dalam penelitian ini. Rusandi & Muhammad Rusli, (2021) mendefinisikan penelitian deskriptif kualitatif merupakan jenis penelitian yang menempatkan peneliti untuk menyelidiki fenomena kehidupan dari individu atau kelompok untuk menceritakan kehidupannya, kemudian informasi ini diceritakan lagi oleh si peneliti dalam bentuk kronologi deskriptif. Jadi, artikel ini menjelaskan hasil penelitian secara deskriptif dalam bentuk kata-kata.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 1 MAN 1 Tangerang yang berjumlah 37 orang (jumlah siswa adalah 39 orang, tetapi yang mengisi angket Google Form adalah 37 orang). Sebelum tahap pengumpulan data melalui Google Form, siswa

kelas XI MAN 1 Tangerang diberikan video tutorial cara menjawab soal di QuizWhizzer dan tautan yang berisi evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi melalui QuizWhizzer. Peneliti mempersiapkan 10 soal berbentuk ya tidak pada laman QuizWhizzer. Setelah subjek penelitian mengerjakan soal di Quizwhizzer, mereka akan mengisi Google Form yang sudah diberikan peneliti bersamaan dengan pemberian video tutorial menjawab soal di QuizWhizzer dan tautan pengerjaan soal.

Setelah subjek penelitian mengerjakan semua soal, mereka mengisi Google Form yang terdiri dari 8 pertanyaan (7 soal berbentuk ya tidak dan 1 soal berbentuk uraian). Tahap ini masuk ke tahap pengumpulan data.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner melalui Google Form yaitu dengan cara siswa kelas XI IPA 1 memilih ya atau tidak pada pertanyaan yang sudah disiapkan peneliti dalam Google Form. Jenis pertanyaan yang digunakan dalam Google Form adalah pertanyaan tertutup dan terbuka karena responden disajikan pertanyaan dengan opsi jawaban ya atau tidak sebanyak 7 pertanyaan (pertanyaan tertutup) dan pertanyaan mengenai kesan setelah menggunakan media QuizWhizzer (pertanyaan terbuka) sebanyak 1 soal.

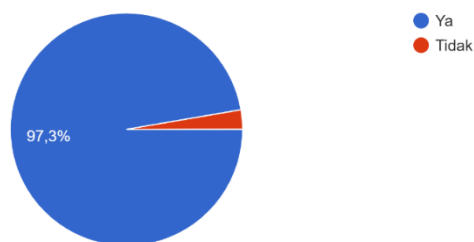
Selanjutnya, setelah data didapatkan dalam bentuk persentase dan grafik dari Google Form, data dianalisis dan diolah dalam bentuk kata-kata (deskriptif). Setelah itu, hasil analisis diperiksa oleh peneliti untuk memastikan kebenaran hasil analisis dan menghindari kekeliruan analisis. Setelah dipastikan hasil analisis benar, tahap terakhir adalah peneliti menjelaskan hasil analisis dalam bentuk deskriptif (kata-kata) dan menarik simpulan berdasarkan analisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

QuizWhizzer sebagai media evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif dianalisis berdasarkan hasil tanggapan siswa kelas XI IPA 1 di MAN 1 Tangerang yang berjumlah 37 siswa. Angket dianalisis setiap pertanyaan satu per satu, sehingga setiap pertanyaan mempunyai persentasenya sendiri-sendiri.

Grafik 01. Angket QuizWhizzer sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Inovatif

Menurutmu apakah menjawab soal Bahasa Indonesia lebih menarik menggunakan Quizwhizzer daripada menggunakan lembar kertas?
37 jawaban



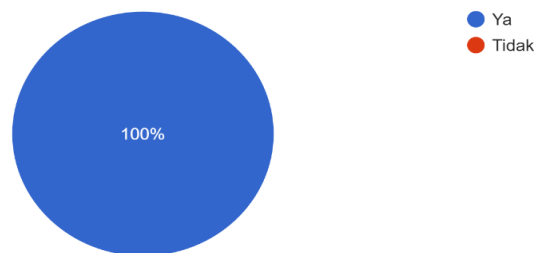
Pada pertanyaan pertama di Google Form dengan pertanyaan “Menurutmu apakah

menjawab soal Bahasa Indonesia lebih menarik menggunakan Quizwhizzer daripada menggunakan lembar kertas?” sebanyak 36 siswa (97,3%) menyatakan “Ya” dan 1 siswa (2,7%) menyatakan “Tidak”. Hal ini membuktikan bahwa evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi menggunakan QuizWhizzer lebih menarik daripada evaluasi menggunakan kertas seperti yang biasa digunakan guru.

Grafik 02. Angket QuizWhizzer sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Inovatif

Menurutmu apakah media pembelajaran Quizwhizzer merupakan media yang inovatif dan menyenangkan?

37 jawaban

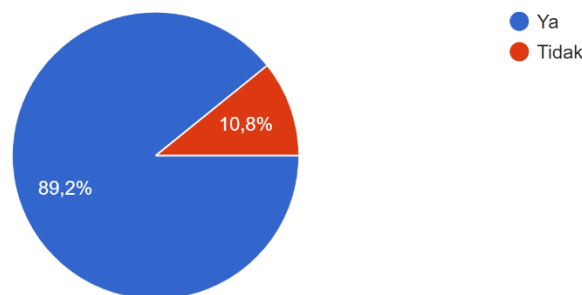


Pada pertanyaan kedua di Google Form dengan pertanyaan “Menurutmu apakah media pembelajaran Quizwhizzer merupakan media yang inovatif dan menyenangkan?” sebanyak 37 siswa (100%) menyatakan “Ya”. Hal ini membuktikan bahwa QuizWhizzer merupakan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi.

Grafik 03. Angket QuizWhizzer sebagai media evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif

Menurutmu apakah media pembelajaran Quizwhizzer dapat memudahkan siswa dalam memahami materi Bahasa Indonesia?

37 jawaban



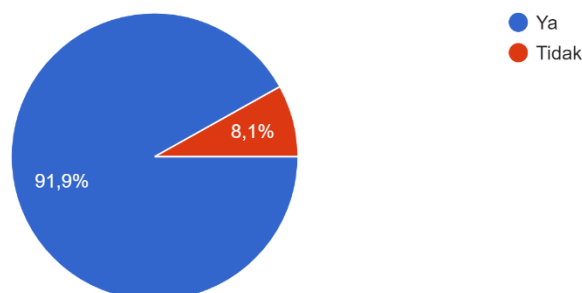
Pada pertanyaan ketiga di Google Form dengan pertanyaan “Menurutmu apakah media pembelajaran Quizwhizzer dapat memudahkan siswa dalam memahami materi Bahasa Indonesia?” sebanyak 33 siswa (89,2%) menyatakan “Ya” dan sebanyak 4 siswa (10,8%) menyatakan “Tidak”. Hal ini membuktikan bahwa QuizWhizzer merupakan media pembelajaran yang cocok untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks

eksplanasi karena dapat memudahkan siswa dalam memahami materi.

Grafik 04. Angket QuizWhizzer sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Inovatif

Menurutmu apakah media pembelajaran Quizwhizzer mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar materi Bahasa Indonesia?

37 jawaban

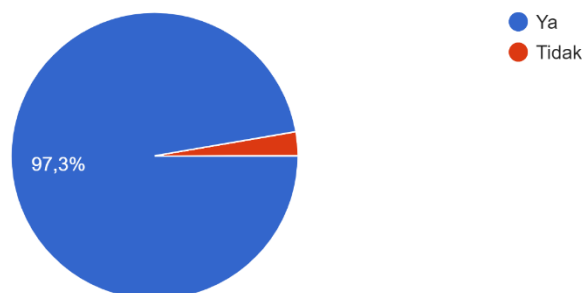


Pada pertanyaan keempat di Google Form dengan pertanyaan “Menurutmu apakah media pembelajaran Quizwhizzer mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar materi Bahasa Indonesia?” sebanyak 34 siswa (91,9%) menyatakan “Ya” dan sebanyak 3 siswa (8,1%) menyatakan “Tidak”. Hal ini membuktikan bahwa QuizWhizzer merupakan media pembelajaran yang cocok untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi karena mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar materi Bahasa Indonesia.

Grafik 05. Angket QuizWhizzer sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia yang novatif

Menurutmu apakah media pembelajaran Quizwhizzer mudah digunakan?

37 jawaban

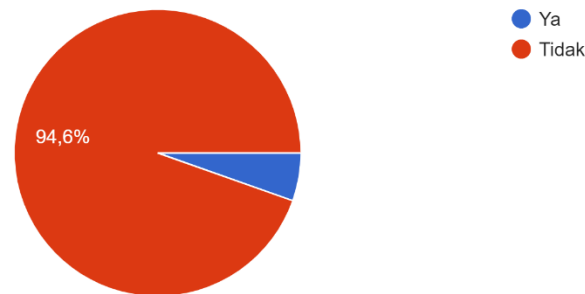


Pada pertanyaan kelima di Google Form dengan pertanyaan “Menurutmu apakah media pembelajaran Quizwhizzer mudah digunakan?” sebanyak 36 siswa (97,3%) menyatakan “Ya” dan sebanyak 1 siswa (2,7%) menyatakan “Tidak”. Hal ini membuktikan bahwa QuizWhizzer merupakan media pembelajaran yang cocok untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi karena mudah digunakan.

Grafik 06. Angket QuizWhizzer sebagai media evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif

Menurutmu apakah media pembelajaran Quizwhizzer membosankan?

37 jawaban

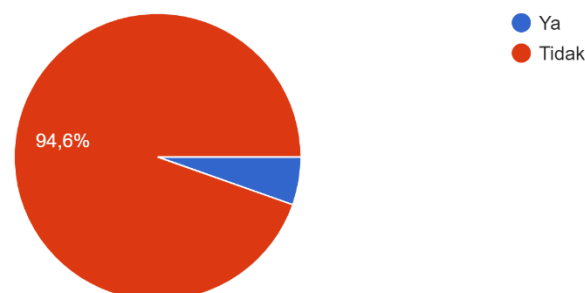


Pada pertanyaan keenam di Google Form dengan pertanyaan “Menurutmu apakah media pembelajaran Quizwhizzer membosankan?” sebanyak 35 siswa (94,6%) menyatakan “Tidak” dan sebanyak 2 siswa (5,4%) menyatakan “Ya”. Hal ini membuktikan bahwa QuizWhizzer merupakan media pembelajaran yang cocok untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi karena tidak membosankan.

Grafik 07. Angket QuizWhizzer sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Inovatif

Menurutmu apakah media pembelajaran Quizwhizzer menyulitkan?

37 jawaban

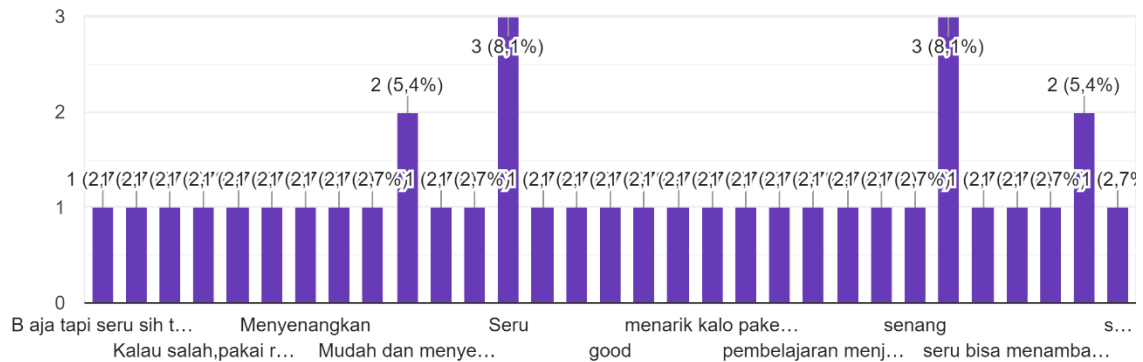


Pada pertanyaan ketujuh di Google Form dengan pertanyaan “Menurutmu apakah media pembelajaran Quizwhizzer menyulitkan?” sebanyak 35 siswa (94,6%) menyatakan “Tidak” dan sebanyak 2 siswa (5,4%) menyatakan “Ya”. Hal ini membuktikan bahwa QuizWhizzer merupakan media pembelajaran yang cocok untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi karena tidak menyulitkan.

Grafik 08. Angket QuizWhizzer sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Inovatif

Bagaimana kesan yang kamu rasakan setelah mengerjakan soal Bahasa Indonesia dengan Quizwhizzer?

37 jawaban



Pada pertanyaan kedelapan (terakhir) di Google Form dengan pertanyaan “Bagaimana kesan yang kamu rasakan setelah mengerjakan soal Bahasa Indonesia dengan Quizwhizzer?”. Berbagai jawaban didapatkan peneliti, tetapi peneliti mengelompokkan jawaban tersebut menjadi 6 kelompok yaitu seru, menyenangkan, dan bahagia, sulit karena sering mengganti kode, sedih karena saat salah menjawab soal langkah pada permainan menjadi mundur, kurang mengerti, menambah pengalaman, dan mudah serta menarik. Sebanyak 31 siswa menjawab seru, menyenangkan, dan bahagia. Lalu sebanyak 1 siswa menjawab sulit karena sering mengganti kode permainan. Lalu sebanyak 1 siswa merasa sedih karena saat salah menjawab soal langkahnya pada permainan menjadi mundur. Lalu 1 siswa menjawab kurang mengerti. Lalu 1 siswa menjawab menambah pengalaman. Lalu 2 siswa menjawab mudah dan menarik. Hal ini membuktikan bahwa QuizWhizzer merupakan media pembelajaran berbasis evaluasi yang cocok dan inovatif mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi karena menarik, menyenangkan, membuat siswa bahagia, mudah diakses, dan menambah pengalaman siswa yang biasanya hanya menjawab soal menggunakan kertas, tetapi kali ini menggunakan media evaluasi digital berbentuk permainan.

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik simpulan bahwa QuizWhizzer merupakan media pembelajaran berbasis evaluasi yang sangat inovatif dan cocok digunakan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi. Hal ini dibuktikan dengan tingginya persentase yang menunjukkan ketertarikan siswa pada media Quizwhizzer dan tanggapan siswa. Rata-rata siswa menjawab QuizWhizzer merupakan media yang inovatif, menyenangkan, menarik, dapat memudahkan mereka memahami materi Bahasa Indonesia, tidak membosankan, dan mampu meningkatkan minat siswa dalam mempelajari materi Bahasa Indonesia khususnya materi teks eksplanasi.

Tanggapan siswa yang sebagian besar menjawab QuizWhizzer sangat inovatif dan

menyenangkan dilatarbelakangi oleh media yang biasa mereka gunakan saat pembelajaran adalah media konvensional dengan metode ceramah dan tanya jawab. Selanjutnya, mereka biasanya mengerjakan soal evaluasi penilaian formatif dan sumatif menggunakan lembar kertas. Sekalipun berbasis digital, hanya berupa Google Form. Berbeda dengan Google Form, QuizWhizzer yang berbentuk kuis dalam bentuk permainan dengan bentuk visual yang menarik membuat mereka merasakan pengalaman baru yang sangat menyenangkan. Berdasarkan jawaban mereka pada pertanyaan kedelapan berupa pertanyaan terbuka, mereka menjawab bahwa pengalaman menjawab soal Bahasa Indonesia melalui QuizWhizzer jauh lebih menarik daripada menjawab soal di kertas seperti biasanya.

KESIMPULAN

Simpulan yang dapat ditarik berdasarkan hasil analisis data adalah QuizWhizzer merupakan media pembelajaran berbasis evaluasi yang sangat inovatif dan cocok digunakan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi. Hal ini dibuktikan dengan tingginya persentase yang menunjukkan ketertarikan siswa pada media Quizwhizzer.

Pada pertanyaan “Menurutmu apakah menjawab soal Bahasa Indonesia lebih menarik menggunakan Quizwhizzer daripada menggunakan lembar kertas?” sebanyak 36 siswa (97,3%) menyatakan “Ya”. Selanjutnya, pada pertanyaan kedua “Menurutmu apakah media pembelajaran Quizwhizzer merupakan media yang inovatif dan menyenangkan?” sebanyak 37 siswa (100%) menyatakan “Ya”. Selanjutnya, pada pertanyaan ketiga “Menurutmu apakah media pembelajaran Quizwhizzer dapat memudahkan siswa dalam memahami materi Bahasa Indonesia?” sebanyak 33 siswa (89,2%) menyatakan “Ya”. Selanjutnya, pada pertanyaan keempat “Menurutmu apakah media pembelajaran Quizwhizzer mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar materi Bahasa Indonesia?” sebanyak 34 siswa (91,9%) menyatakan “Ya”. Selanjutnya, pada pertanyaan kelima “Menurutmu apakah media pembelajaran Quizwhizzer mudah digunakan?” sebanyak 36 siswa (97,3%) menjawab “Ya”. Selanjutnya, pada pertanyaan keenam “Menurutmu apakah media pembelajaran Quizwhizzer membosankan?” sebanyak 35 siswa (94,6%) menyatakan “Tidak”. Selanjutnya, pada pertanyaan ketujuh di Google Form dengan pertanyaan “Menurutmu apakah media pembelajaran Quizwhizzer menyulitkan?” sebanyak 35 siswa (94,6%) menyatakan “Tidak”. Terakhir, pada pertanyaan kedelapan “Bagaimana kesan yang kamu rasakan setelah mengerjakan soal Bahasa Indonesia dengan Quizwhizzer?” sebanyak 31 siswa menjawab seru, menyenangkan, dan bahagia. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa QuizWhizzer sangat inovatif, menyenangkan, dan cocok digunakan untuk media pembelajaran berbasis evaluasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah Swt. yang sudah membantu

penulis menyelesaikan artikel jurnal ini. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Didah Nurhamidah, M.Pd. selaku dosen pembimbing dalam proses menuliskan artikel jurnal ini. Selanjutnya, penulis ucapkan terimakasih banyak kepada Jurnal AKSIS yang sudah berkenan menjadi wadah publikasi artikel jurnal ini.

REFERENSI

- Audina, Lia. , T. Rostikawati. , & R. A. Gani. (2022). Pengembangan Media Game Interaktif Elektronik Berbasis QuizWhizzer pada Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1996–2006.
- Dananjaya, Utomo. (2017). *Media Pembelajaran Aktif*. Penerbit Nuansa Cendekia.
- Darmawan, I. G. Bagus. (2016). *Pengaruh Motivasi Siswa terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Menggambar Bangunan SMA Negeri 1 Seyegan*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ediyanto. (2016). *Penilaian Formatif dan Penilaian Sumatif*.
- Eriska, D., Aprianti, F., Rahayu, S., Prajabatan Gelombang, P., Muhammadiyah Cirebon, U., & Majalengka Wetan VII, S. (2023). *Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Education Games Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SDN Majalengka Wetan VII*.
- Gunartha, I. W., Widiarsi, D. A., & Agung Ekasriadi, I. A. (2024). Asesmen dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis HOTS: Upaya Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Era Digital Abad Ke-21. *Sandibasa II (Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 2(1), 109–125.
- Hera Adinda, A., Siahaan, H. E., Raihani, I. F., Aprida, N., Salwiah, N. F., & Suryanda, A. (2021). *Penilaian Sumatif dan Penilaian Formatif Pembelajaran Online* (Vol. 2, Issue 1).
- Hilmi, Mustafiqul. , & N. H. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Digital dalam Pengajaran Bahasa Arab. *ICONITIES (International Conference on Islamic Civilization and Humanities)*, 1(1), 488–496.
- Jaya, I. M. L. M. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori, Penerapan, dan Riset Nyata*. Penerbit Anak Hebat Indonesia.
- Jediut, Mariana. , E. Sennen. , & C. V. A. (2021). Manfaat Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 1–5.
- Kustandi, Cecep., & D. D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Penerbit Kencana.
- Oktavian, A. Widhi., D. Wahyuni. , & F. I. (2023). Penerapan Aplikasi QuizWhizzer untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Materi Keragaman Budaya di Indonesia

Kelas V di SD Negeri Lajuk Sidoarjo. *Entinas: Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 106–114.

Oktaviani, R., Ansoriyah, S., Purbarani, E., & Jakarta, U. N. (2022). *Syllabus Development of Language Editing Courses Indonesia Based on Information and Communication Technology Integrated XXI Century*. 6, 52–61.

Ratnawulan, E., & Rusdiana, H. A. (2014). *Evaluasi Pembelajaran: Dengan Pendekatan Kurikulum 2013*. Pustaka Setia.

Rusandi & Muhammad Rusli. (2021). Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 2(1), 1–13.

Sumihaarsono, R., & H. H. (2017). *Media Pembelajaran*. Pustaka Abadi.