



Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital Menggunakan Quizwhizzer Pada Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 1

Genia Putri Syalshadilla¹, Elly Sukmanasa², Wawan Syahiril Anwar³

Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan Bogor Jawa Barat¹²³

Abstract

Received: 05 September 2024
Revised: 15 September 2024
Accepted: 22 September 2024

This study aims to determine the development of Digital-based Learning Evaluation Using QuizWhizzer to be developed for grade IV SDN Ciheuleut 1 Bogor City and to determine the feasibility of Digital-Based Learning Evaluation Using QuizWhizzer for the learning process carried out in schools. The method used in this study uses the ADDIE method (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). In this study, validation tests were carried out to experts. These experts are media experts, linguists, and material experts to develop and improve digital-based learning evaluations using QuizWhizzer in learning. The results of validation tests by media experts with a percentage of 97.5% with very good criteria, linguists with a percentage of 100% with very good criteria and material experts with a percentage of 84.6% with very good criteria. The results of the student response questionnaire showed results with a percentage of 81.25% with a very good category, so the results showed that learning evaluation using QuizWhizzer was very good to be developed to students and was very good to be used as a learning medium in the learning process.

Keywords: Learning Evaluation, QuizWhizzer, Digital

(*) Corresponding Author: gniaputri06@gmail.com

How to Cite: Syalshadilla, G., Sukmanasa, E., & Anwar, W. (2024). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital Menggunakan Quizwhizzer Pada Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 1. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(18), 462-468. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13902420>

PENDAHULUAN

Teknologi yang berkembang begitu cepat dan penggunaannya sudah mencakup seluruh bidang kehidupan. Tentu saja teknologi yang sudah berkembang pesat tersebut dapat dimanfaatkan oleh manusia untuk mempermudah aktivitas kehidupannya sehari-hari. Salah satunya terhadap pembelajaran dan bagaimana cara penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Terutama dalam proses evaluasi pembelajaran tingkat sekolah dasar yang masih kurang efektif. Evaluasi pembelajaran memiliki tujuan untuk melihat efektivitas dan efisiensi sistem pembelajaran yang meliputi tujuan, materi, metode, media, sumber belajar, lingkungan belajar, dan sistem penilaian dalam pembelajaran, serta mengetahui tingkat pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai. Keberhasilan belajar peserta didik pastinya diukur dengan membutuhkan alat ukur yang baik dan efektif, antara lain dilakukan evaluasi hasil belajar. Pembelajaran pada kurikulum 2013 (Kurtilas), peserta didik diminta untuk mencari informasi materi terlebih dahulu agar memancing rasa keingintahuan peserta didik.

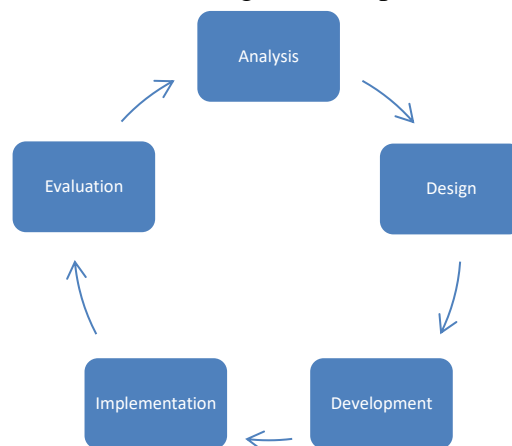
Proses belajar mengajar merupakan hal mendasar dari interaksi yang berlangsung antara guru dan peserta didik dalam memperoleh tujuan pendidikan. Selain itu dalam proses pembelajaran guru juga diminta untuk mengembangkan evaluasi pembelajaran menjadi berbasis digital, dengan memanfaatkan teknologi dalam website guru dapat menciptakan sebuah evaluasi pembelajaran dengan menggunakan quizwhizzer. Penelitian yang dilakukan oleh Devinta Agung Susanto, 2022, Universitas Muria Kudus, Indonesia, Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko. Yang menyatakan bahwa salah satu alternatif dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran baik selama ataupun setelah pandemi yaitu dengan menggunakan aplikasi quizwhizzer. Media ini mendahulukan manajemen waktu, kreativitas, evaluasi peserta didik sampai pelaporan nilai ke orang tua peserta didik. Namun demikian, jika pemakaian aplikasi quizwhizzer tidak sama dengan misi dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan maka aplikasi ini tidak akan terlihat.

Upaya mencapai tujuan sistematis guru harus mampu menciptakan inovasi serta perubahan dalam evaluasi pembelajaran yang tidak hanya berpaku pada selembar kertas melainkan mengubahnya dengan menggunakan teknologi di era saat ini karena banyak alat penilaian berbasis digital untuk peserta didik, penilaian guru akan lebih efektif dan efisien. Pelaksanaan evaluasi pembelajaran digital juga diharapkan dapat menjadikan peserta didik lebih paham terhadap isi materi yang guru telah sampaikan sebelumnya dalam proses pembelajaran. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi masalah yaitu, Peserta didik kurang memahami evaluasi pembelajaran berbasis digital dalam proses pembelajaran, Peserta didik kurang bersemangat dalam mengerjakan evaluasi dalam bentuk lembar kertas, Peserta didik belum menggunakan quizwhizzer dalam upaya tes penilaian, Peserta didik belum melakukan inovasi dalam evaluasi pembelajaran dengan menggunakan digital.

Adapun tujuan penelitian ini yaitu dengan mengetahui pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis digital dengan menggunakan quizwhizzer pada tema 8 subtema 2 pembelajaran 1, selain itu dengan mengetahui hasil kelayakan pada penilaian evaluasi pembelajaran berbasis digital menggunakan quizwhizzer pada tema 8 subtema 2 pembelajaran 1. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu Bagi peserta didik, dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar dan dapat menciptakan suasana atau pengalaman baru dalam menggunakan game edukasi sebagai evaluasi pembelajaran berbasis digital sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Bagi pendidik, dapat menimbulkan wawasan luas untuk mendukung pendidik dalam menciptakan inovasi terhadap penilaian atau hasil pemahaman pada evaluasi pembelajaran berbasis digital menggunakan quizwhizzer. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai saran untuk meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran agar menciptakan pembelajaran yang lebih efisien dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Bagi peneliti selanjutnya, dapat menjadi referensi dan memberikan kemudahan dalam penelitian sejenis selanjutnya. Selain itu dapat mengembangkan penelitian ini agar lebih sempurna.

METODE

Pengembangan evaluasi pembelajaran digital menggunakan quizwhizzer ini termasuk dalam penelitian dan pengembangan atau bisa dikenal dengan Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2016), Research and Development adalah metode penelitian yang dipakai untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Berdasarkan pendapat tersebut, menunjukkan bahwa penelitian pengembangan atau research and development (R&D) merupakan model penelitian yang memiliki tujuan untuk pengembangan produk yang dimulai dengan riset kebutuhan selanjutnya dilakukan pengembangan untuk menghasilkan sebuah produk yang telah teruji. Hasil produk tersebut seperti media, materi pembelajaran, dan sistem pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pengembangan ADDIE yaitu pada tahap analisis dalam tahapan ini, menganalisis produk, mengidentifikasi masalah dan produk dengan sebuah target. Pola pikir terhadap produk yang akan dilakukan pengembangan. Selanjutnya tahap design pada tahapan ini peneliti mulai melakukan perancangan terhadap produk yang akan di uji coba. Selain itu akan dilakukan perancangan lembar validasi yang telah dirancang berdasarkan produk yang dihasilkan berdasarkan ahli media dan ahli materi. Tahap development dalam tahapan ini peneliti mulai proses mewujudkan perancangan sebelumnya menjadi nyata. Dimana rancangan yang sudah disusun kemudian dibentuk dan dilakukan uji validasi ahli, untuk mengetahui kelayakan produk yang akan dikembangkan. Lalu tahap implementation tahap menguji untuk membuktikan tahap produk dalam Langkah-langkah penyajian yang sedang dibuat. Dan tahap akhir yaitu evaluation sebagai tahap akhir dimana hasil pengembangan produk yang dibuat berhasil dengan harapan awal atau tidak. Produk yang telah diperbaiki akan diuji coba melalui angket kepada peserta didik untuk mengetahui respon terhadap produk.



Gambar 1 Diagram Tahapan ADDIE

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data kualitatif digunakan untuk menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, saran para ahli dan aspek lainnya sehingga dapat diinformasikan dan mudah dimengerti oleh orang lain.

Analisis data kuantitatif didapatkan dari hasil data pengumpulan angket yang diberikan pada responden. Data angket akan dianalisis Kembali agar

mendapatkan ilustrasi tentang evaluasi pembelajaran digital berbasis *quizwhizzer* yang diterapkan.

Uji coba dan validasi produk ahli media dilakukan dosen ahli media dari Universitas Pakuan, yaitu Dian Kartika Utami, M.Kom. Uji coba dan validasi ini dilakukan pada tanggal 26 Mei 2023 dengan Teknik kuisisioner. Instrumen kuisisioner untuk ahli media terdiri dari 10 butir yaitu Pemrograman media. Skor maksimum dari kuisisioner ahli media adalah 40. Dalam tahap validasi dengan ahli media peneliti melakukan uji coba validasi sebanyak dua kali, sehingga akhirnya media dapat dikatakan valid.

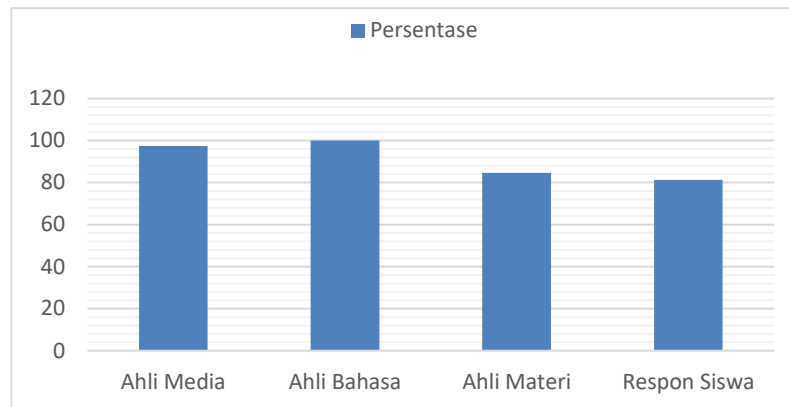
Uji coba dan validasi produk oleh ahli bahasa dilakukan dosen ahli bahasa dari Universitas Pakuan, yaitu Siti Chodijah, M.Pd. Uji coba dan validasi ini dilakukan pada tanggal 30 Mei 2023, proses ini dilakukan dengan Teknik kuisisioner yang terdiri dari 10 butir penilaian kelayakan bahasa. Skor maksimum untuk ahli bahasa adalah 40, dalam tahap validasi dengan ahli bahasa peneliti melakukan uji coba validasi sebanyak 2 kali validasi, hingga akhirnya media dapat dinyatakan valid. Materi pada produk diujicoba dan divalidasi oleh seorang wali kelas IV dari SD Negeri Ciheuleut 1, yaitu Andi Sutiarsa, S.Pd. pada tanggal 30 Mei 2023. Uji coba dan validasi dilakukan dengan Teknik kuisisioner yang terdiri dari 13 butir penilaian tentang aspek materi dengan Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran, keakuratan materi, dan tampilan materi. Dalam tahap validasi dengan ahli materi peneliti melakukan uji coba validasi sebanyak dua kali, sehingga media dapat dinyatakan valid.

Tabel 1 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli

No.	Responden	Jumlah Butir	Skor Maksimum	Skor yang Didapat	Persentase Penilaian
1.	Ahli Media	10	40	39	97,5%
2.	Ahli Bahasa	10	40	40	100%
3.	Ahli Materi	13	52	44	84,6%
Rata-Rata Persentase Penilaian					94,03%

Table 2 Hasil Uji Coba Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	Nilai	Persentase (%)
1.	AR	33	82,5%
2.	LY	33	82,5%
3.	RA	32	80%
4.	TB	32	80%
5.	DA	34	85%
6.	AA	30	75%
7.	RA	33	82,5%
8.	NR	34	85%
9.	NF	28	70%
10.	HI	30	75%
11.	SN	30	75%
12.	YF	26	65%
13.	ZF	34	85%
14.	MR	36	90%
15.	FA	26	65%
16.	AR	34	85%
17.	IR	32	80%
18.	ZE	40	100%
19.	MS	38	95%
20.	AP	32	80%
21.	MD	34	85%
22.	YS	34	85%



Gambar 2 Diagram Persentase Validasi Ahli

Pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis QuizWhizzer untuk meningkatkan kebutuhan akan media pembelajaran seperti lembar kerja untuk akhir penilaian peserta didik yang lebih menarik perhatian peserta didik, meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengerjakan evaluasi, dan juga memudahkan peserta didik dalam mengisi soal. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam evaluasi pembelajaran yaitu bisa memakai aplikasi QuizWhizzer. QuizWhizzer merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembuatan evaluasi, karena QuizWhizzer aplikasi yang berbentuk quiz bisa juga dikenal dengan game interaktif dimana di dalamnya menyajikan animasi, audio, dan juga menyerupai ular tangga yang bisa membuat peserta didik tertarik akan hal baru untuk mengerjakan evaluasi pembelajaran. Aplikasi ini juga memiliki tujuan agar memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran karena di dalam QuizWhizzer tentunya soal evaluasi menjadi menarik, menggunakan gambar dan kombinasi warna yang menarik. Sehingga QuizWhizzer dapat diyakini bahwa dapat digunakan sebagai media atau alat bantu yang mampu meningkatkan persentase pembelajaran dan meminimalisir kejenuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Adapun penilaian pengetahuan (kognitif) yaitu kemampuan C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman), C3 (Penerapan), C4 (analisis), C5 (evaluasi), dan C6 (mencipta) pada setiap kompetensi dasar.

Pembelajaran di sekolah khususnya sekolah negeri yang mana masih minim dalam memanfaatkan media evaluasi digital dalam proses pembelajaran. Alat evaluasi yang masih berbentuk konvensional atau lembar kertas dan belum menggunakan aplikasi evaluasi berbasis digital, selain itu soal-soal yang disajikan pun masih cenderung berpikir tingkat rendah atau Lower Order Thinking Skill (LOTS), oleh karena itu sangat perlu adanya pengembangan khususnya dalam evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran agar lebih menarik. Hasil wawancara menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran yang diberikan oleh guru hanya melalui lembar kertas saja seperti LKS. Seperti yang dikatakan sebelumnya bahwa guru belum pernah mencoba evaluasi berbasis digital yang dimana peserta didik akan merasa lebih cepat bosan, dan kendala lainnya seperti sarana dan prasarana yang belum mencukupi juga akan berpengaruh dalam proses pembelajaran. Berdasarkan observasi dan wawancara menunjukkan bahwa peserta didik perlu evaluasi pembelajaran yang lebih menarik, maka dari itu, peneliti merancang evaluasi pembelajaran berbasis digital

menggunakan QuizWhizzer sebagai media yang lebih menarik dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan dan hasil uji coba penelitian evaluasi pembelajaran berbasis digital menggunakan QuizWhizzer pada tema 8 subtema 2 keunikan daerah tempat tinggalku pembelajaran 1 dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran berbasis digital menggunakan QuizWhizzer ini dinyatakan valid atau layak diterapkan. Pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis digital menggunakan QuizWhizzer ini dilaksanakan di SDN Ciheuleut 1 Kota Bogor pada kelas IV menggunakan model pengembangan ADDIE.

Hasil validasi pada pengembangan evaluasi pembelajaran digital berbasis QuizWhizzer pada tema 8 subtema 2 keunikan daerah tempat tinggalku pembelajaran 1 yaitu menurut ahli media berada pada kualifikasi sangat baik tanpa revisi yaitu 97,5%, ahli bahasa berada pada kualifikasi sangat baik tanpa revisi yaitu 100%, ahli materi berada pada kualifikasi sangat baik tanpa revisi yaitu 84,6%, dan berdasarkan uji coba lapangan berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 81,25%.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah menyatakan bahwa evaluasi pembelajaran berbasis digital menggunakan QuizWhizzer dapat digunakan untuk peserta didik, maka berikut saran bagi peserta didik, dengan masih adanya kekurangan pada evaluasi pembelajaran ini diharapkan lebih memanfaatkan evaluasi pembelajaran menggunakan QuizWHizzer sebagai media pembelajaran di rumah maupun di sekolah agar lebih tertarik dalam mengerjakan soal dan juga agar membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Bagi guru, diharapkan dapat mengoptimalkan penggunaan evaluasi pembelajaran digital menggunakan QuizWhizzer agar peserta didik lebih antusias dalam mengerjakan soal pada proses pembelajaran. Bagi peneliti lanjutan, diharapkan penelitian dan pengembangan ini dapat lebih meningkatkan isi materi dan memvariasikan animasi yang lebih menarik, tentu terutama pada pembuatan soal yang lebih dikembangkan lagi agar peserta didik lebih antusias.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. 2011. Evaluasi Pembelajaran Berbasis IT dan Implikasinya Terhadap Peningkatan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Sosial Budaya*. Vol.8 (1).
- Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Zainal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementrian Agama RI.
- Faijah, Nuthfah et al. 2022. Students Responses to Quizwhizzer Educational Game to Strengthen Mathematical Concept Understanding Ability. *Journal of Education and Teaching Learning*. 4 (2): 94-104
- Septiani, Anggita, dan Apri Utami Parta Santi. 2022. Pengaruh Aplikasi Quizwhizzer Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Materi Sumber Energi. *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*. E-ISSN:2745- 6080.
- Susanto, Devinta Agung, dan Erik Aditia Ismaya. 2022. Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas

- VI SDN 2 Tuko. Cokroaminoto *Jurnal of Primary Education*. 5 (1): 104-110.
- Trias, Mohammad Malik. 2022. Pengaruh Game Interaktif Quizwhizzer Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Materi Tata Surya Pada Siswa MTs Negeri Kota Probolinggo. Jember: Universitas Islam Negeri.
- Utomo, Susilo Setyo. 2019. *Guru Di Era Revolusi Industri 4.0*. Yogyakarta: Lumbung Pustaka UNY. 1-13
- Wahyuningsih, et al. 2021. Utilization of Quizwizzer Educational Game Applications as Learnin Evaluasi Media. Atlantis Press. 148-152
- Asrul, et al. 2014. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media. 12-15.
- Kurniawan, Andri et al. 2022. *Evaluasi Pembelajaran*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Riinawati. 2021. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Thema Publishing. 29-35.
- Cahyadi. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. Universitas Muhammadiyah Surabaya, Indonesia. 3 (1).
- Alfianistiawati, et al. 2022. Implementasi QuizWhizzer Sebagai Media Belajar Digital Dalam Pembelajaran Sosiologi Kelas X dan XI SMAN 8 Malang. Universitas Negeri Malang. 2 (7).
- Jayadi, et al. 2019. *Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital Online*. Universitas Pendidikan Mandalika. 1 (4).
- Harsiwi, et al. 2020. Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa DI Sekolah Dasar. Universitas Duta Bangsa Surakarta: *Jurnal Basicedu*. 4 (4).
- Fuady, Muhammad Juharul. 2016. Pengembangan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Online Untuk Pendidikan Jarak Jauh. Universitas Negeri Malang. Vol.26.
- Lestari, et al. 2021. Telaah Penggunaan Games Digital Sebagai Evaluasi Pembelajaran Masa Kini. Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Hayati*. 7(2).
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.