

Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Berbantuan Quizwhizzer Pada Mata Pelajaran Informatika di SMP

Ragil Elva Pertiwi, Zelhendri Zen, Darmansyah, Winanda Amilia
Program studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Padang

Abstrak

Penelitian pengembangan alat evaluasi pembelajaran ini membahas bagaimana proses pengembangan, uji validitas dan uji praktikalitas kelayakan alat evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi pada mata pelajaran informatika materi Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 39 Padang. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Penelitian ini melakukan uji validitas dengan 3 ahli dan jumlah siswa uji praktikalitas sebanyak 20 orang. Hasil penelitian menunjukkan alat evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi berbantuan Quizwhizzer layak digunakan. Dari data hasil validitas ahli media 1 sebesar 95,2%, ahli media 2 sebesar 97,6 %, ahli materi sebesar 95,2”, dan hasil uji coba sebesar 86% dalam kategori “Sangat Praktis”. disimpulkan bahwa alat evaluasi berbasis game edukasi berbantuan Quizwhizzer pada mata pelajaran informatika layak digunakan di kelas VIII SMP N 39 Padang.

Keywords: Alat Evaluasi Pembelajaran Game Edukasi Quizwhizzer Informatika

Abstract

This study discusses how the process of development, validity testing and practicality testing of educational game-based learning evaluation tools on the subject matter of informatics materials Information Technology and Communication at the State High School 39 Padang. This type of research is Research and Development (R&D). (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The study conducted validity tests with 3 experts and the number of students practicality tests as much as 20 people. The results of the research showed that Quizwhizzer's educational game-based learning evaluation tool is worthy of use. From the data the validity of media expert 1 was 95.2%, media expert 2 was 97.6%, material expert 95.2, and the test results of 86% in the category "Very Practical". It can be concluded that the evaluation tool based on educational games with Quizwhizzer in computer science subjects is worthy of use in the class VIII of SMP N 39 Padang.

Keywords: Quizwhizzer Informatics Educational Game Learning Evaluation Tool

PENDAHULUAN

Pendidikan dan pembelajaran yang bermutu tentunya akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, kreatif, unggul dan kompetitif. Salah satunya dengan lebih dikembangkannya proses pembelajaran. Untuk dapat menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dan mengembangkan pembelajaran menjadi lebih efisien, efektif, dan kreatif adalah dengan menghadirkan media pembelajaran.

Menurut Miswandi & Zen (2022:663) menyatakan, penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan kemauan dan atensi peserta didik, memberikan dorongan serta merangsang peserta didik dalam pembelajaran. Jadi, dapat dikatakan media pembelajaran adalah alat bantu sebagai sarana dan prasarana untuk menunjang proses pembelajaran. salah satunya adalah untuk menunjang kegiatan evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan media sebagai alat

evaluasi pembelajaran. Karena, pada proses pembelajaran guru sebagai pendidik harus memantau perkembangan peserta didiknya selama pembelajaran berlangsung salah satu hal yang dapat dilakukan adalah dengan cara melakukan evaluasi pembelajaran. Kegiatan evaluasi pembelajaran merupakan bagian dari proses pembelajaran yang sangat penting untuk diadakan guna melihat perkembangan peserta didik dalam berbagai hal, seperti penguasaan materi, kesulitan yang dihadapi, serta pemahaman posisi peserta didik dalam ranah afektif, kognitif, maupun psikomotorik. Dengan adanya evaluasi pembelajaran dapat dijadikan sebagai acuan guru dalam memperbaiki proses pembelajaran. Agar hal ini dapat terwujud, maka guru membutuhkan alat evaluasi yang baik, kreatif dan praktis untuk digunakan.

Proses evaluasi pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila guru bisa menghadirkan alat evaluasi pembelajaran

yang praktis, efektif dan efisien. Menurut Wahyuningsih, Woroharsi, Saksono, & Samsul (2021) menyatakan penggunaan alat evaluasi yang menarik diwujudkan dengan alat evaluasi yang lebih baik salah satunya melalui suatu permainan. Lebih lanjut Wahyuningsih, Woroharsi, Saksono, & Samsul (2021) mengungkapkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran berupa *game* edukasi efektif digunakan sebagai alat untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran. Menurut Fajjah, Nuryadi, & Marhaeni (2021) mengatakan, *game* edukasi adalah permainan edukatif yang diharapkan mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran dan membuat proses belajar lebih menyenangkan. Salah satu yang bisa digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran adalah *Quizwhizzer*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang telah peneliti lakukan pada tanggal 6 April 2023 di SMP Negeri 39 Padang pada mata pelajaran Informatika diketahui bahwa dalam proses pembelajaran khususnya dalam kegiatan evaluasi, guru belum pernah menggunakan alat evaluasi pembelajaran yang bersifat elektronik artinya guru sebagai pendidik belum memanfaatkan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dalam dunia pendidikan saat ini untuk mendukung terjadinya proses pembelajaran yang lebih baik. Lebih lanjut, melalui kegiatan observasi di kelas saat pembelajaran sedang berlangsung. Ditemukan hasil bahwa dalam kegiatan evaluasi pembelajaran yaitu pada proses penilaian harian (PH) masih bersifat konvensional (menggunakan kertas). Hal ini seharusnya sudah tidak praktis untuk digunakan. Karena, selain membutuhkan waktu yang lebih lama dalam mengoreksinya juga menyulitkan guru dalam mencari hasil nilai siswa secara manual.

Dilihat dari permasalahan di atas, perlu adanya kehadiran media pembelajaran sebagai alat evaluasi, salah satunya *Quizwhizzer* untuk terciptanya proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif seperti yang diharapkan. Menurut Susanto

& Ismaya (2022) hal menarik pada *Quizwhizzer* ini adalah memiliki sifat medianya yang interaktif, mengutamakan komunikasi dan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang positif antar siswa melalui sebuah permainan dalam proses pembelajaran. Keunggulan dari aplikasi *Quizwhizzer* ini memiliki sifat medianya yang tepat untuk digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran dan mampu menciptakan interaksi positif antar siswa melalui sebuah permainan.

Pengembangan *game* edukasi sendiri telah dilakukan beberapa ahli. Salah satunya penelitian yang dilakukan Pratama & Haryanto (2017) yang menghasilkan produk media pembelajaran *game* edukasi *android* tentang domain teknologi pendidikan. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa *game* edukasi layak sebagai media pembelajaran terbukti mempunyai daya guna untuk meningkatkan pemahaman tentang materi terkait.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Untuk itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi yang dapat digunakan untuk Penilaian Harian (PH) dengan mengambil judul penelitian "Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Berbantuan *Quizwhizzer* Pada Mata Pelajaran Informatika Di SMP". Alat evaluasi pembelajaran yang dikembangkan berbantuan *Quizwhizzer* yang memiliki fungsi membuat kuis dengan banyak pilihan bentuk soal dan bisa digunakan untuk kegiatan evaluasi secara langsung ataupun pekerjaan rumah.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang dikenal dengan *Research and Development* (R&D) menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, & Evaluation*). Metode penelitian ini bertujuan untuk membuat suatu produk, bisa berupa penemuan baru maupun lama untuk

menunjang kegiatan pembelajaran. langkah-langkah prosesuk pengembangan produk alat evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi berbantuan Quizwhizzer yaitu:

1. Tahap analisis. Pada tahap analisis ini peneliti lakukan untuk memperoleh informasi tentang kebutuhan pengembangan yang dilakukan. Analisis yang dilakukan melalui kegiatan studi pendahuluan seperti observasi dan wawancara. Dengan melakukan tiga tahap analisis yaitu analisis kebutuhan, kurikulum, dan analisis materi.
2. Tahap perancangan. Pada tahap ini peneliti menentukan aplikasi yang akan digunakan, merancang dan membuat tiga bentuk soal yaitu pilihan ganda, benar/salah, dan menjodohkan berdasarkan modul yang disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran. pada tahap ini juga melakukan analisis terhadap butir soal yang dibuat dengan melakukan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaraan, dan daya pembeda soal.
3. Tahap pengembangan. Pada tahap ini melakukan merealisasikan produk yang telah dirancang. Memasukkan papan permainan, menyusun dan membuat soal serta materi yang telah dibuat sebelumnya ke dalam aplikasi Quizwhizzer. Setelah itu melakukan uji validasi ahli, kemudian hasil masukan dan saran dijadikan

sebagai bahan pertimbangan melakukan revisi.

4. Tahap implementasi. Pada tahap ini, produk yang telah dikembangkan diuji cobakan pada kelas VIII untuk mendapatkan butir soal yang valid dari 30 soal. Untuk melakukan uji analisis soal peneliti menggunakan bantuan perhitungan Microsoft Excel. Kemudian setelah diketahui kevalidan soal, akan diuji cobakan lebih lanjut soal tersebut menggunakan aplikasi Quizwhizzer.
5. Tahap evaluasi.. Pada tahap ini peserta diberikan angket untuk mengetahui respon peserta didik. Bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk dan sebagai data pelengkap untuk menjawab rumusan masalah uji praktikalitas.

Penelitian ini dilakukan pada kelas VIII di SMP Negeri 39 Padang tahun ajaran 2023/2024. Populasi dan sampel dalam penelitian pengembangan yang terdiri dari siswa kelas VIII.5 sebanyak 20 orang. Teknik pengumpulan data yaitu menggunakan teknik observasi, wawancara, dan angket. Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan skala *likert* dengan kriteria 5 point. Kemudian dihitung menggunakan rumus

$$P = \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100 \%$$

Keterangan

P : Presentase kelayakan

$\sum xi$: Jumlah skor yang diperoleh

$\sum x$: Jumlah skor ideal 100% : Bilangan Konstan

Langkah selanjutnya kemudian nilai tersebut dapat dilihat kriteria kevalidannya berdasarkan tabel kriteria kevalidan di bawah ini:

Tabel. 1 Kriteria Validasi

Persentase	Interpretasi
81% < skor ≤ 100%	Sangat Valid
61% < skor ≤ 80%	Valid
41% < skor ≤ 60%	Cukup Valid
20% < skor ≤ 40%	Kurang Valid

Puspasari (2019)

Untuk mengetahui respon siswa terhadap produk alat evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi berbantuan Quizwhizzer dapat diketahu dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100 \%$$

P : Presentase kelayakan

$\sum xi$: Jumlah skor yang diperoleh

$\sum x$: Jumlah skor ideal 100% : Bilangan Konstan

Setelah diperoleh nilai akhir hasil analisis praktikalitas kepada peserta didik, kemudian nilai tersebut dapat dilihat kriterianya berdasarkan tabel kriteria di bawah ini:

Tabel. 2 Kriteria Praktikalitas		Persentase
Interpretasi		
86% < skor < 100%	Sangat	
Praktis		
71% < skor ≤ 85%	Praktis	
56% < skor ≤ 70%	Cukup Praktis	
41% < skor ≤ 55%	Kurang Praktis	
25% < skor ≤ 40%	Tidak Praktis	

Sedangkan untuk mengetahui tingkat validitas butir soal dalam penelitian ini melakukan perhitungan dengan bantuan Microsoft Excel dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r : koefisien korelasi Pearson

N : banyak pasangan nilai X dan Y

$\sum XY$: jumlah dari hasil kali nilai X dan nilai Y

$\sum X$: jumlah nilai X

$\sum Y$: jumlah nilai Y

$\sum X^2$: jumlah dari kuadrat nilai X

$\sum Y^2$: jumlah dari kuadrat nilai Y

Setelah data dianalisis dengan rumus di atas maka akan diinterpretasi datanya dengan koefisien korelasi sesuai dengan tabel di bawah ini:

Tabel 3. Kriteria Koefesien Korelasi Validitas	
Koefisien Korelasi	Kategori
Validitas	
0,80 < r_{xy} < 1,00	Sangat
Tinggi	
0,60 < r_{xy} ≤ 0,80	Tinggi
0,40 < r_{xy} ≤ 0,60	Sedang

0, 20 < r_{xy} ≤ 0,40 Rendah

0,00 < r_{xy} ≤ 0,20 Sangat Rendah

Pada penelitian ini untuk mengukur tingkat reliabilitas soal maka digunakan perhitungan rumus Kuder Richardson (K-R.20) dengan menggunakan bantuan Microsoft Excel. Berikut rumus Kude Richardson (K-R.20) yaitu:

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[\frac{S_t^2 - \sum p_i q_i}{s_t^2} \right]$$

Keterangan:

R₁₁ : reliabilitas tes secara keseluruhan

p_i : proporsi yang menjawab item dengan

benar q_i : proporsi yang menjawab item

dengan salah

∑p_i-q_i : jumlah hasil perkalian antara p dan q

Adapun tolak ukur yang digunakan untuk menginterpretasi reliabilitas instrumen mengacu pada pendapat Guilford (1956) dalam Lestari dan Yudhanegara (2017: 206).

Tabel 4. Kriteria Koefesien Korelasi Reliabilitas

Nilai Koefisien Reliabilitas	
Interpretasi	
0,80 < r ₁₁ ≤ 1,00	Sangat Tinggi
0,60 < r ₁₁ ≤ 0,80	Tinggi
0,40 < r ₁₁ ≤ 0,60	Sedang
0, 20 < r ₁₁ ≤ 0,40	Rendah
0,00 < r ₁₁ ≤ 0,20	Sangat Rendah

Analisis guna menentukan tingkat kesukaran ni adalah menggunakan bantuan perhitungan

Microsoft Excel. Dalam Arikunto (2013) rumus uji tingkat kesukaraan adalah:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : Indeks kesukaran untuk setiap butir soal

B : Banyak siswa yang menjawab setiap butir soal dengan benar

JS : Jumlah seluruh peserta tes

Indeks kesukaraan menurut Arikunto (2013)

Tabel 5. Kategori indeks kesukaraan

Indeks Sukar	Kategori tingkat kesukaraan
0-0.30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

Menurut Arifin (2013) uji daya pembeda adalah mengukur sejauh mana butir soal dapat membedakan peserta didik yang telah menguasai kompetensi dengan yang belum. Dalam analisis uji daya pembeda menggunakan perhitungan Microsoft Excel dengan rumus:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

- D : Daya pembeda
- BA : Kelompok atas yang menjawab soal benar
- BB : Kelompok bawah yang menjawab soal benar
- JA : Banyaknya peserta kelompok atas
- JB : Banyaknya peserta kelompok atas

Berikut menurut Arikunto (2013) adalah kriteria daya beda soal:

Tabel 6. Kriteria daya beda soal

Daya beda	Kriteria
0,71-1,00	Baik sekali
0,41-0,70	Baik
0,21-0,40	Cukup
0,00-0,20	Jelek
Bertanda negatif	Jelek sekali, butir soal yang bernilai D negatif sebaiknya dibuang

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan media evaluasi pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media pendukung proses pembelajaran menjadi lebih baik khususnya dalam kegiatan penilaian. Adapun hasil dan pembahasan dalam penelitian ini adalah:

3.1. Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan model pengembangan ADDIE yang melalui 5 tahapan, Adapun hasil pengembangan yang diperoleh dengan menggunakan model ADDIE ini adalah sebagai berikut:

- 1) Tahap analisis, pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui bagaimana kegiatan pembelajaran dilaksanakan dan kegiatan evaluasi yang dilaksanakan serta menentukan alat evaluasi pembelajaran yang dibutuhkan untuk membantu proses pembelajaran pada mata pelajaran informatika kelas VIII di SMP Negeri 39 Padang. Analisis

kurikulum, kurikulum yang digunakan di SMP Negeri 39 Padang ialah Kurikulum Merdeka, pada Kurikulum Merdeka ini sekolah tidak lagi menggunakan silabus melainkan menggunakan Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Analisis materi Berdasarkan hasil analisis materi maka materi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah adalah materi teknologi informasi dan komunikasi yang telah disesuaikan dengan materi dalam modul dan buku paket yang digunakan dalam pembelajaran informatika. Hasil dari tahap analisis diperoleh berdasarakan kegiatan wawancara.

- 2) Tahap perancangan, pada tahap ini peneliti menentukan aplikasi yang akan dikembangkan sebagai alat evaluasi pembelajaran yaitu menggunakan aplikasi Quizwhizzer. Setelah itu penulis membuat soal yang disesuaikan dengan modul dan buku paket yang digunakan dalam pembelajaran informatika materi

teknologi informasi dan komunikasi dan melakukan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda.

- 3) Tahap pengembangan, pada tahap ini merealisasikan apa yang telah dilakukan dalam tahap perancangan dengan membuat quiz game menggunakan aplikasi Quizwhizzer yang telah dibuat sebelumnya untuk kemudian melakukan uji validitas produk oleh dua ahli media yaitu dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP. Ahli materi yaitu guru mata pelajaran informatika di SMP Negeri 39 Padang.
- 4) Tahap implementasi, Pada tahap ini produk alat evaluasi pembelajaran yang telah selesai di validasi oleh para ahli selanjutnya dilakukan tahap uji coba praktikalitas produk kepada siswa kelas VIII DI SMP Negeri 39 Padang. Proses uji praktikalitas dilakukan dengan menyebarkan link melalui grup whatsapp kelas siswa VIII.5 sebanyak 20 orang. Setelah selesai melakukan uji coba, maka bisa dilakukan pengisian angket respon peserta didik terhadap produk yang telah dikembangkan.
- 5) Tahap evaluasi, Tahap evaluasi ini dilakukan apabila terdapat kelemahan ataupun kekurangan terhadap produk evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi berbantuan *Quizwhizzer* setelah diterapkan. Tahap evaluasi dilakukan sesuai dengan saran yang diberikan validator media, validator pembelajaran dan peserta didik. Pada tahap evaluasi ini diperoleh hasil produk akhir alat evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi berbantuan *Quizwhizzer*.

3.2. Pembahasan

Penelitian pengembangan produk roduk alat evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi berbantuan *Quizwhizzer* ini merupakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan menggunakan metode pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development,

Implementation, dan Evaluation). Produk alat evaluasi pembelajaran ini dikembangkan untuk mengetahui validitas, praktikalitas produk dan diharapkan agar peserta didik dan guru dapat melaksanakan kegiatan tes lebih efektif dan efisien serta membantu kemudahan dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran.

Pelaksanaan kegiatan penilaian dapat dilihat dari beberapa hal. Menurut Arikunto (2013) menjelaskan bahwa suatu penilaian dapat ditinjau melalui beberapa faktor, yaitu terletak pada alat ukur, orang yang melakukan penilaian, siswa yang dinilai, dan pada situasi dimana penilaian berlangsung. Berdasarkan pendapat tersebut, maka proses penilaian peserta didik harus memperhatikan faktor yang mempengaruhinya agar evaluasi yang dilakukan dapat memberikan informasi mengenai ketercapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, maka dibutuhkan alat ukur yang baik dalam kegiatan penilaian ini. Untuk alat ukur bisa dikatakan baik atau belum, maka diperlukan suatu penelitian dan pengujian untuk menentukan kualitas alat ukur yang digunakan untuk evaluasi tersebut.

Berdasarkan hasil analisis 30 butir soal obyektif mata pelajaran informatika kelas VIII SMP Negeri 39 padang dengan menggunakan bantuan Microsoft Excel dan dilakukan beberapa analisis butir soal yang terdiri dari uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaraan, dan daya pembeda. Diperoleh hasil soal yang valid sebanyak 20 soal dan yang tidak valid sebanyak 10 soal dengan reliabilitas sebesar 0,87 kategori sangat tinggi. Sedangkan untuk uji tingkat kesukaran diperoleh hasil pada kategori “sedang” dan melalui uji daya pembeda dengan hasil sangat baik sebanyak 3 soal, baik sebanyak 17 soal, cukup sebanyak 2 soal, jelek sebanyak 8 soal.

Sebelum produk dapat digunakan, alat evaluasi pembelajaran ini dilakukan validasi oleh 2 ahli media yaitu dosen KTP FIP UNP dan 1 ahli pembelajaran

yaitu guru mata pelajaran informatika SMP Negeri 39 Padang. Maka didapatkan persentase dari ahli media 1 sebesar 95,2% kategori sangat valid, ahli media 2 sebesar 97,6% kategori sangat valid, dan dari ahli pembelajaran diperoleh persentase nilai sebesar 95,2% dengan kategori sangat valid. Secara keseluruhan berdasarkan hasil validasi para ahli dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi pembelajaran dapat diterapkan dengan revisi kecil yang dilakukan berdasarkan komentar dan saran para ahli. Sedangkan untuk hasil praktikalitas diperoleh hasil 86% dengan rata-rata jawaban 5. Dengan demikian praktikalitas produk alat evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi berbantuan Quizwhizzer ini masuk pada kategori "Sangat Praktis".

Berdasarkan hasil validitas dan praktikalitas produk evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi berbantuan Quizwhizzer setelah dikembangkan berada pada kategori sangat baik, sehingga dinyatakan layak dan siap untuk digunakan untuk mendukung kegiatan evaluasi pembelajaran agar lebih mudah, praktis, efektif dan efisien. Pelaksanaan penilaian menggunakan Quizwhizzer ini bukan sebagai sumber evaluasi utama. Melainkan dapat digunakan sebagai media alternatif untuk memecahkan permasalahan yang terjadi pada pelaksanaan evaluasi khususnya pada mata pelajaran informatika. Baik sebagai media alternatif, pelengkap, atau sebagai penilaian harian dalam proses pembelajaran.

Adanya pengembangan produk alat evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi berbantuan Quizwhizzer ini diharapkan agar kegiatan evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran informatika menjadi lebih baik, kreatif, praktis, efektif dan efisien sesuai dengan capaian pembelajaran yang diharapkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan pada BAB IV, maka dapat disimpulkan tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi berbantuan Quizwhizzer pada mata pelajaran informatika kelas VIII SMP materi Teknologi Informasi dan Komunikasi. Menghasilkan alat evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi berbantuan Quizwhizzer pada mata pelajaran informatika kelas VIII SMP materi Teknologi Informasi dan Komunikasi yang valid sesuai dengan kelayakan media. Serta menghasilkan alat evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi berbantuan Quizwhizzer pada mata pelajaran informatika kelas VIII SMP materi Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih belum sempurna dan masih terdapat kekurangan, kelemahan, dan keterbatasan di dalam proses dan hasilnya. Sehingga hal ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pembelajaran penelitian dan penilaian selanjutnya. Dalam penelitian ini terdapat keterbatasan yang terjadi seperti jumlah responden yang hanya berjumlah 20 orang sehingga masih kurang untuk menggambarkan keadaan yang sesungguhnya. Mata pelajaran yang difokuskan hanya pada mata pelajaran informatika materi Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VIII tentunya masih terdapat beberapa materi mata pelajaran informatika yang dapat dikembangkan kembali.

Kekurangan dari penelitian ini terdapat pada proses pengambilan data, informasi yang didapatkan melalui kuisioner terkadang tidak menunjukkan pendapat yang sebenarnya. Hal ini terjadi tentu karena adanya perbedaan pemikiran, anggapa, dan pemahaman tiap responden atau adanya faktor lain seperti kejujuran dalam pengisian pendapat responden dalam kuisioner.

DAFTAR PUSTAKA

- Applications as Learning Evaluation Media.
In International Joint Conference on
Science and
Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi
Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Domain Teknologi Pendidikan. *Jurnal
Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2),
167-184.
- Engineering 2021 (IJCSE 2021) (pp. 148-
152). *Atlantis Press*.
- Fajjah, N., Nuryadi, N., & Marhaeni, N. H.
(2021). Quizwhizzer-Assisted
Educational Game Design to
Improve Students' Conceptual
Understanding Skills. In
Multidiscipline International
Conference (Vol. 1, No. 1, pp. 455-
461)
- Medives : *Journal of Mathematics Education
IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137–
152. Wahyuningsih, F., Saksono,
L., & Samsul, S. I. (2021).
Utilization of Quizwhizzer
Educational Game
- Miswandi, M., & Zen, Z. (2022).
Pengembangan Media Video
Menggunakan Powtoon Pada Mata
Pelajaran IPS SMP Kelas VIII.
Ranah Research: *Journal of
Multidisciplinary Research and
Development*, 5(1), 662-668.
- Pratama, U. N., & Haryanto, H. (2017).
Pengembangan Game Edukasi
Berbasis Android Tentang
- Puspasari, R. (2019). Pengembangan Buku
Ajar Kompilasi Teori Graf dengan
Model Addie. *Journal of*