

ABSTRAK

EFEKTIVITAS MEDIA *QUIZWHIZZER* SEBAGAI ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI DI SMA NEGERI 15 BANDAR LAMPUNG

Oleh

Duta Inovasi Wibowo

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan dalam proses pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Menengah Atas. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dan evaluasi membuka peluang terciptanya proses belajar yang lebih inovatif dan interaktif, khususnya pada materi teks laporan hasil observasi yang menuntut pemahaman struktur, isi, dan ciri kebahasaan teks secara komprehensif. Salah satu media evaluasi berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan ialah *QuizWhizzer* yang mengintegrasikan unsur permainan digital dalam kegiatan evaluasi pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar murid sebelum dan sesudah penggunaan *QuizWhizzer* sebagai media evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks laporan hasil observasi. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *pre-eksperimen* melalui desain *one-group pretest-posttest*. Instrumen penelitian berupa tes dan observasi, data dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji-t berpasangan.

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* dengan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar $<0,001$. Nilai rata-rata murid meningkat dari 59,85 pada *pretest* menjadi 74,85 pada *posttest*. Besarnya peningkatan hasil belajar ditunjukkan oleh nilai *N-Gain* sebesar 0,317 yang berada pada kategori sedang. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan *QuizWhizzer* sebagai media evaluasi memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar murid pada materi teks laporan hasil observasi.

Kata Kunci: *QuizWhizzer*, hasil belajar, evaluasi pembelajaran, gamifikasi, teks laporan hasil observasi.

ABSTRACT

THE EFFECTIVENESS OF QUIZWHIZZER AS AN EVALUATION TOOL IN INDOONESIAN LANGUAGE LEARNING ON OBSERVATION REPORT TEXT MATERIAL AT SMA NEGERI 15 BANDAR LAMPUNG

By

Duta Inovasi Wibowo

The development of digital technology has brought significant changes in the learning process, including Indonesian language learning at the senior high school level. The use of technology as a learning and evaluation medium creates opportunities for more innovative and interactive learning processes, particularly in observation report text material, which requires comprehensive understanding of text structure, content, and linguistic features. One technology-based evaluation medium that can be utilized is QuizWhizzer, which integrates elements of digital games into learning evaluation activities.

This study aims to determine the difference in students' learning outcomes before and after the use of QuizWhizzer as an evaluation medium in Indonesian language learning on observation report text material. The study employed a quantitative approach with a pre-experimental method using a one-group pretest-posttest design. The research instruments consisted of tests and observations, and the data were analyzed using normality tests and paired sample t-tests.

The results showed a significant difference between pretest and posttest scores, with a significance value (Sig. 2-tailed) of <0.001 . The average student score increased from 59.85 in the pretest to 74.85 in the posttest. The improvement in learning outcomes was indicated by an N-Gain score of 0.317, which falls into the moderate category. These findings indicate that the use of QuizWhizzer as an evaluation medium contributes to improving students' learning outcomes in observation report text material.

Keywords: QuizWhizzer, learning outcomes, learning evaluation, gamification, observation report text.