

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

Skripsi

Oleh

**Duta Inovasi Wibowo
NPM 2213041062**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

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

Oleh

Duta Inovasi Wibowo

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

pada

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

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.

Judul Skripsi : **EFEKTIVITAS MEDIA QUIZWHIZZER
SEBAGAI ALAT EVALUASI
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI SMA NEGERI 15 BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Duta Inovasi Wibowo**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2213041062**

Program Studi : **Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

Jurusan : **Pendidikan Bahasa dan Seni**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dr. Eka Sofia Agustina, M.Pd.
NIP 197808092008012014

Istiqomah Nurzafira, M.Pd.
NIP 199701022024062001

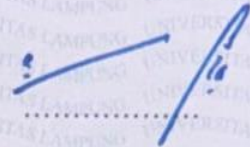
2. Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni

Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum.
NIP 197003181994032002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

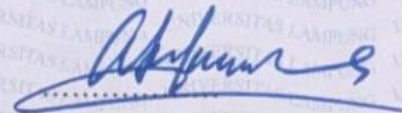
Ketua : Dr. Eka Sofia Agustina, S.Pd., M.Pd.



Sekretaris : Istiqomah Nurzafira, M.Pd.



Penguji : Dr. Siti Samhati, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Abdul Mayhantoro, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 4 Maret 2026

SURAT PERNYATAAN

Sebagai *civitas academica* Universitas Lampung, saya yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Duta Inovasi Wibowo
Nomor Pokok Mahasiswa : 2213041062
Judul Skripsi : Efektivitas Media *QuizWhizzer* sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Laporan Hasil Observasi di SMA Negeri 15 Bandar Lampung
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya ilmiah ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian saya sendiri, serta arahan pembimbing.
2. Dalam karya tulis tidak terdapat karya atau pendapat lain yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Saya menyerahkan hak milik atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung dan oleh karenanya Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandar Lampung, April 2026



Duta Inovasi Wibowo
NPM 2213041062

RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Desa Braja Asri, Kecamatan Way Jepara, Kabupaten Lampung Timur pada tanggal 12 Maret 2004. Penulis merupakan anak kedua dari pasangan Bapak Ruslani dan Ibu Ifut Drestiari. Pendidikan penulis dimulai dari TK Pertiwi diselesaikan pada tahun 2010. Kemudian, SDN 1 Braja Sakti tahun 2010-2016, berlanjut di SMP Islam YPI 3 Way Jepara pada tahun 2016-2019. Selanjutnya, SMAN 1 Way Jepara pada tahun 2019-2022. Pada tahun 2022, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Penulis diterima melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Pada tahun 2025, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Tri Tunggal Jaya, Kecamatan Banjar Margo, Kabupaten Tulang Bawang, serta melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SDN 1 Tri Tunggal Jaya.

Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif pada kegiatan organisasi tingkat Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia maupun Jurusan Pendidikan Bahasa dan seni. Selain itu, penulis turut berkontribusi dalam penulisan buku antologi cerpen dan puisi selama masa perkuliahan.

MOTO

“Bila kaum muda yang telah belajar di sekolah dan menganggap dirinya terlalu tinggi dan pintar untuk melebur dengan masyarakat yang bekerja dengan cangkul dan hanya memiliki cita-cita yang sederhana, maka lebih baik pendidikan itu tidak diberikan”

(Tan Malaka)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillah rabbiil 'aalamiin atas segala nikmat, rahmat, dan karunia yang telah Allah Swt., limpahkan, karya ini penulis persembahkan kepada almamater tercinta Universitas Lampung, serta orang-orang terkasih yang menjadi sumber kekuatan dan inspirasi dalam setiap langkah penulis.

1. Kedua orang tua tersayang, Bapak Ruslani dan Ibu Ifut Drestiari. Ungkapan terima kasih yang tak terhingga penulis sampaikan atas kasih sayang, doa, dan perjuangan tanpa henti dari Ibu dan Bapak. Keduanya adalah sosok luar biasa yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, dan pengorbanan demi pendidikan putra keduanya ini. Gelar sarjana yang kini penulis raih bukan semata-mata hasil usaha pribadi, melainkan juga buah dari cinta, doa, dan ketulusan Ibu dan Bapak. Terima kasih telah menjadi sumber kekuatan di setiap langkah perjalanan ini. Semoga pencapaian sederhana ini dapat menjadi kebanggaan serta wujud balas budi yang tulus atas segala pengorbanan yang telah Ibu dan Bapak berikan.
2. Kakak tercinta beserta kakak ipar, Diana Eka Rustiary dan Rudi Hartono yang senantiasa memberikan dukungan moral, motivasi, serta bantuan dalam berbagai bentuk selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas perhatian, semangat, dan doa yang tidak pernah putus, yang menjadi penguat bagi penulis dalam menapaki setiap tahap perjalanan akademik ini.
3. Keponakan tersayang, Daisha Aretha yang lucu dan menggemaskan, terima kasih telah menghadirkan tawa, keceriaan, dan semangat baru di sela-sela perjuangan penulis menyelesaikan studi. Kehadiran kecilmu menjadi pengingat indah bahwa setiap langkah perjuangan selalu layak diperjuangkan dengan hati yang penuh cinta.

Semoga mahakarya ini menjadi persembahan terbaik yang mampu penulis wujudkan, sebagai ungkapan cinta, hormat, dan terima kasih yang tak terhingga.

SANWACANA

Puji syukur penulis sampaikan ke hadirat Allah Swt., yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi dengan judul *Efektivitas Media QuizWhizzer sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Laporan Hasil Observasi di SMA Negeri 15 Bandar Lampung* dapat penulis selesaikan. Skripsi ini ditulis untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa selama proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bantuan, dan bimbingan dari banyak pihak. Oleh karena itu, dengan segala ketulusan hati penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN Eng. selaku Rektor Universitas Lampung. Terima kasih atas kesempatan yang diberikan sehingga penulis dapat menempuh pendidikan di Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, yang telah memimpin dan memberikan dukungan dalam penyelesaian studi penulis.
3. Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni FKIP Universitas Lampung, yang telah memberikan arahan serta dukungan akademik selama penulis menempuh pendidikan.
4. Dr. Eka Sofia Agustina, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I sekaligus Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, yang dengan sepenuh hati memberikan bimbingan, motivasi, arahan, nasihat, serta berbagai masukan berharga selama proses penyusunan skripsi hingga akhir studi penulis.
5. Istiqomah Nurzafira, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang dengan penuh kesabaran mendampingi penulis, memberikan bimbingan, semangat, dan dukungan selama proses penelitian hingga penulisan skripsi ini.

6. Dr. Siti Samhati, M.Pd., selaku Dosen Penguji yang senantiasa memberikan motivasi, saran, masukan, dan solusi sejak awal masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi.
7. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd., selalu Dosen Pembimbing Akademik, yang selalu memberikan dukungan dan semangat untuk menyelesaikan jenjang perkuliahan.
8. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen serta staf Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, yang telah memberikan ilmu, wawasan, serta dorongan berharga selama penulis menempuh pendidikan di program studi ini.
9. Pemilik Nama Syira Amanah Balqis, perempuan yang menemani perjalanan penulis sejak masa maba hingga kini. Ia bukan sekadar hadir, tetapi setia bertahan serta menjadi saksi lelah yang tak terucap, ragu yang tersembunyi, dan mimpi yang nyaris runtuh namun tetap disusun. Dalam setiap pencapaian kecil, senyum tulusnya lebih berarti dari tepuk tangan siapa pun. Ia bukan hanya teman berjalan, melainkan rumah tempat pulang saat dunia bising dan bernaung saat segalanya terasa berat. Hingga hari ini, Syira tetap menjadi alasan perjalanan ini layak diperjuangkan..
10. Muhammad Rafi Munandar dan Ananda Nabila Avrina, dua sahabat yang senantiasa hadir dengan tawa, dukungan, dan semangat di setiap langkah perjalanan ini. Kalian adalah bagian berharga dari proses panjang yang penuh perjuangan, menjadi penguat dan pengingat bahwa setiap langkah akan selalu berarti ketika dijalani bersama.
11. Rifgi Wahyu Surya Pratama, Tegar Rifa Pratama, Arlyan Hidayatullah, Rahmat Herman Arsudi, sahabat SMA yang selalu hadir mewarnai hidup, penuh semangat, dan hiburan di setiap momen. Kebersamaan dengan kalian membuat hari-hari yang berat terasa lebih ringan dan menyenangkan. Setiap kenangan yang tercipta bersama kalian akan selalu menjadi bagian berharga dari perjalanan ini.
12. Kelompok Biologi yang telah menjadi bagian berharga dalam perjalanan panjang ini. Kalian bukan sekadar teman, melainkan keluarga yang selalu menghadirkan tawa, semangat, dan dukungan di setiap langkah perjuangan. Dalam setiap perbincangan ringan, candaan hangat, hingga keluh kesah yang

terucap, tersimpan kekuatan yang membuat penulis mampu bertahan dan terus melangkah.

13. Sumber Makmur, yang telah menjadi tempat berbagi cerita, semangat, dan canda di sela-sela kesibukan menyusun skripsi. Kebersamaan yang terjalin di antara kita menjadi penguat di masa-masa sulit dan sumber tawa yang menenangkan di tengah perjuangan. Semoga kekompakan dan persaudaraan ini senantiasa terjaga di mana pun langkah kita berpijak.
14. Teman-teman Kelas B PBSI, yang telah menjadi bagian dari perjalanan penuh kenangan selama masa perkuliahan. Kebersamaan, tawa, dan semangat yang tercipta di antara kita menjadi warna indah yang akan selalu melekat dalam ingatan. Semoga persaudaraan ini tetap terjaga, meski langkah kita kelak menapaki jalan yang berbeda.
15. Sahabat-sahabat A2 yang sudah seperti saudara, Dion Wahyu Maulana, Habib Septiaji, Amelia Rahma Fauzani, Dino Erlangga Mei Ridho, Hendra Saputra, Cahyo Saputro, Tegar Saputra dan Andika Yudha, yang telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis jauh sebelum lembaran perjuangan akademik ini dimulai. Bersama kalian, penulis belajar arti kebersamaan, ketulusan, dan persahabatan yang sesungguhnya. Setiap kenangan yang tercipta tawa sederhana, cerita masa lalu, hingga dukungan di masa sulit menjadi pengingat bahwa persahabatan sejati tidak pudar oleh waktu maupun jarak. Semoga hubungan yang telah terjalin sejak masa kecil ini tetap abadi, tumbuh seiring waktu, dan terus menjadi cahaya dalam setiap langkah ke depan.
16. Teman-teman KKN Tri Tunggal Jaya, yang telah menjadi bagian berharga dari pengalaman penuh makna ini. Kebersamaan dan kerja sama selama sebulan tersebut menghadirkan tawa, pelajaran, dan kenangan yang tak terlupakan. Semoga persahabatan dan semangat yang terjalin tetap terjaga meski perjalanan kita selanjutnya berbeda arah.

Bandar Lampung,2025

Duta Inovasi Wibowo
NPM 2213041062

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
ABSTRAK	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
SURAT PERNYATAAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
MOTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
SANWACANA	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Penelitian.....	10
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	11
II. TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Teknologi Pembelajaran	12
2.1.1 Hakikat Teknologi Pembelajaran.....	12
2.1.2 Tujuan Teknologi Pembelajaran	13
2.1.3 Ruang Lingkup Teknologi Pembelajaran	15
2.1.4 TPACK (<i>Technological Pedagogical and Content Knowledge</i>)	17
2.2 Media Pembelajaran	18

2.2.1 Hakikat Media Pembelajaran.....	19
2.2.2 Jenis Media Pembelajaran	20
2.2.3 Fungsi Media Pembelajaran	24
2.3 Media <i>QuizWhizzer</i>	28
2.4 Evaluasi Pembelajaran.....	29
2.4.1 Hakikat Evaluasi Pembelajaran	30
2.4.2 Tujuan Evaluasi Pembelajaran.....	31
2.4.3 Fungsi Evaluasi Pembelajaran.....	33
2.4.4 Prinsip Evaluasi Pembelajaran	35
2.4.5 Jenis Evaluasi Pembelajaran.....	38
2.4.6 Bentuk Evaluasi pembelajaran	40
2.4.7 Langkah Evaluasi Pembelajaran.....	42
2.5 Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Laporan Hasil Observasi	46
2.5.1 Teks Laporan Hasil Observasi	47
III. METODE PENELITIAN	50
3.1 Jenis Penelitian	50
3.2 Populasi dan Sampel	50
3.2.1 Populasi	51
3.2.2 Sampel	51
3.2.3 Teknik <i>Sampling</i>	51
3.3 Data dan Sumber Data.....	52
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	52
3.5 Variabel Penelitian.....	53
3.5.1 Definisi Operasional Variabel.....	54
3.6 Prosedur Pelaksanaan Penelitian	56
3.7 Instrumen Penelitian.....	61
3.6.1 Instrumen Tes (<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>)	61
3.6.2 Kisi-Kisi Soal	62
3.6.3 Uji Instrumen Penelitian.....	64
3.7 Teknik Analisis Data.....	66

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	68
4.1 Hasil.....	68
4.1.1 Gambaran Umum Penelitian	68
4.1.2 Pelaksanaan Perlakuan (<i>Treatment</i>).....	70
4.1.3 Deskripsi Data Penelitian	73
4.1.4 Efektivitas Media <i>QuizWhizzer</i>	78
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	85
4.2.1 Pembahasan Penggunaan Media <i>QuizWhizzer</i> dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Laporan Hasil Observasi	86
4.2.2 Faktor yang Memengaruhi Efektivitas <i>QuizWhizzer</i> dalam Pembelajaran Teks Laporan Hasil Observasi	88
V. SIMPULAN DAN SARAN.....	90
5.1 Simpulan.....	90
5.2 Saran	91
DAFTAR PUSTAKA.....	92
LAMPIRAN.....	97

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kategori nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	51
Tabel 3.2 Indikator Ketercapaian Variabel X	53
Tabel 3.3 Indikator Ketercapaian Variabel Y	54
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Soal	55
Tabel 4.1 Deskripsi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Murid	68
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	71
Tabel 4.3 Hasil Uji-t Berpasangan (<i>Paired Sample t-Test</i>)	72
Tabel 4.4 Kriteria Interpretasi Berdasarkan Nilai N-Gain	74
Tabel 4.5 Hasil Hitung <i>N-Gain</i> dengan SPSS	74

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Data Hasil Penelitian
- Lampiran 2. *Output* Hasil Uji SPSS
- Lampiran 3. Modul Ajar
- Lampiran 4. Dokumentasi Pasca Penelitian
- Lampiran 5. Instrumen Penelitian
- Lampiran 6. Lembar Jawaban Uji Soal
- Lampiran 7. Lembar Jawaban *Pretest*
- Lampiran 8. Lembar Jawaban *Posttest*
- Lampiran 9. Surat Izin Penelitian

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses belajar dapat dipahami sebagai suatu kegiatan yang mengakibatkan perubahan pada perilaku individu sebagai respon terhadap interaksi dengan lingkungannya (Pane dan Darwis Dasopang, 2017). Dalam konteks ini, perubahan perilaku yang dihasilkan dari proses belajar memiliki beberapa ciri khas, antara lain berlangsung secara berkelanjutan, bersifat fungsional, memberikan dampak positif, melibatkan aktivitas, dan terarah. Proses perubahan ini menggambarkan bahwa belajar bukanlah peristiwa yang terjadi secara tiba-tiba, melainkan merupakan rangkaian yang terus-menerus dan menjadi bagian dari perkembangan individu tersebut. Belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan dengan tujuan untuk mengubah dan meningkatkan kemampuan seseorang. Proses ini berlangsung secara sadar dan terencana, di mana seseorang berusaha untuk memperoleh keterampilan atau pengetahuan yang sebelumnya belum dimilikinya (W. Gulo dalam Ubabuddin, 2019).

Pembelajaran merupakan proses yang dilakukan oleh guru untuk membantu murid mengalami perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Proses ini tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga mencakup berbagai aktivitas yang memungkinkan murid mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui pengalaman belajar yang bermakna (Aunurrahman dalam Prastawati dan Mulyono, 2023). Dengan demikian, pembelajaran dipahami sebagai kegiatan yang bertujuan mendorong terjadinya perubahan positif pada diri murid.

Efektivitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh motivasi murid, kreativitas guru, serta kualitas desain pembelajaran. Motivasi internal murid perlu didukung oleh guru yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mendorong keterlibatan aktif. Selain itu, pembelajaran yang

dirancang secara sistematis yang meliputi penyusunan materi, pemilihan metode yang sesuai, serta penggunaan media dan teknologi yang relevan akan meningkatkan kualitas proses belajar dan menjadi dasar penting dalam pelaksanaan evaluasi untuk melihat ketercapaian tujuan pembelajaran (Wahyuningsih dkk., 2024).

Evaluasi pembelajaran merupakan proses yang penting dalam dunia pendidikan, karena evaluasi digunakan untuk menentukan sejauh mana keberhasilan suatu proses pembelajaran dan mengukur pencapaian tujuan pembelajaran tersebut. (Nurhasanah dkk., 2023). Oleh karena itu, guru perlu menguasai dan memanfaatkan teknologi sebagai media evaluasi sehingga guru mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan terus meningkatkan kompetensinya dalam menggunakan berbagai media evaluasi. Penguasaan teknologi yang tepat memungkinkan guru menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar murid. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan teknologi telah menjadi bagian penting dari kompetensi guru di era digital.

Tujuan utama dari evaluasi pembelajaran adalah menelusuri hasil proses belajar murid, khususnya dalam memahami materi yang telah diajarkan. Kegiatan ini tidak hanya menampilkan tingkat kemampuan murid terhadap pelajaran, tetapi juga menjadi tolok ukur bagi guru untuk menilai keberhasilan pendekatan, metode, dan strategi pembelajaran yang telah diterapkan di kelas. Tujuan lain dari evaluasi merupakan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri (Septiani dkk., 2023). Hasil evaluasi yang diperoleh dapat menjadi bahan masukan bagi guru untuk melakukan perbaikan pada cara mengajar, materi yang diajarkan, serta strategi yang digunakan. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memilih metode evaluasi yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Seiring perkembangan zaman, penggunaan teknologi dalam evaluasi pembelajaran menjadi hal yang tak terhindarkan, yang selanjutnya membuka peluang untuk menggunakan media berbasis teknologi dalam meningkatkan kualitas evaluasi.

Perkembangan teknologi informasi memungkinkan evaluasi pembelajaran dilakukan dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Inovasi teknologi menghadirkan metode evaluasi yang tidak lagi terbatas pada tes konvensional, salah satunya melalui media digital berbasis *game*. Penggunaan evaluasi berbasis *game* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan membantu mengurangi kecemasan murid saat menghadapi penilaian. Selain mempermudah pelaksanaan evaluasi, teknologi ini juga terbukti mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan murid dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Fatimah dan Sutisna (2023), menunjukkan bahwa meskipun pembelajaran konvensional masih dominan, penggunaan media pembelajaran memiliki dampak positif yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar murid. Mereka menegaskan bahwa media yang tepat dapat memfasilitasi interaksi yang lebih efektif antara guru dan murid serta membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Temuan tersebut memperkuat pentingnya pemanfaatan media dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik. Salah satu platform yang dapat digunakan adalah *QuizWhizzer*, yang memungkinkan evaluasi dilakukan secara daring dengan cara yang lebih interaktif.

QuizWhizzer merupakan platform pembelajaran berbasis *game* yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi murid melalui pembuatan kuis interaktif (Hidayatika dan Nurhamidah, 2024). Dengan menggunakan berbagai jenis pertanyaan, seperti pilihan ganda, benar/salah, dan *drag-and-drop*, platform ini memungkinkan guru untuk membuat permainan edukatif yang dapat diakses secara langsung oleh murid tanpa memerlukan akun. Murid dapat berpartisipasi dalam permainan dengan menggunakan kode permainan yang disediakan, dan guru dapat menganalisis hasilnya secara *real-time* untuk memberikan umpan balik yang langsung. Penggunaan *QuizWhizzer* dalam pembelajaran menawarkan pengalaman yang lebih dinamis dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi murid dalam mengikuti evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) melalui aplikasi seperti *QuizWhizzer* dapat menjadi alternatif yang lebih modern dan menarik untuk menggantikan tes konvensional. Aplikasi ini tidak hanya memfasilitasi evaluasi

pembelajaran, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih positif dan menyenangkan bagi murid.

Sebagai media pembelajaran digital berbasis permainan, platform ini menerapkan pendekatan multimodal yang memadukan aspek visual, audio, dan kinestetik yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Alfianistiawati dkk. (2022) menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar murid. Penggunaan *QuizWhizzer* terbukti mempermudah murid dalam memahami materi yang diajarkan, memungkinkan mereka untuk lebih menguasai konsep-konsep yang disampaikan dengan cara yang lebih efektif. Selain itu, media ini berhasil menciptakan atmosfer yang lebih menarik dan kompetitif, yang mendorong murid untuk tetap fokus dan termotivasi saat mengerjakan soal. Hal ini berperan besar dalam meningkatkan daya ingat mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Secara keseluruhan, penggunaan *QuizWhizzer* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap keterlibatan dan pemahaman murid dalam proses belajar.

Kajian mengenai *QuizWhizzer* sebelumnya pernah dilakukan oleh Septiani dan Santi (2022), dengan judul *Pengaruh Aplikasi QuizWhizzer Terhadap Minat Belajar Murid Kelas IV pada Materi Sumber Energi Penelitian ini berfokus pada penggunaan aplikasi QuizWhizzer untuk meningkatkan minat belajar murid di SDN Rangkapan Jaya pada materi sumber energi*. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *QuizWhizzer* memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar murid, dengan pengaruh sebesar 37,7% yang diukur melalui uji R-Square. Penelitian terdahulu memiliki kesamaan dengan penelitian ini karena keduanya meneliti pemanfaatan *QuizWhizzer* dalam konteks pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan minat dan keterlibatan murid dalam proses evaluasi. Meski demikian, terdapat perbedaan yang cukup mencolok antara kedua penelitian.

Penelitian ini berfokus pada SMA Negeri 15 Bandar Lampung dengan materi Bahasa Indonesia, sedangkan penelitian terdahulu dilakukan di SDN Rangkapan Jaya dengan materi IPA, yang menunjukkan adanya perbedaan tingkat pendidikan dan subjek penelitian. Selain itu, penelitian terdahulu mengambil lingkungan sekolah dasar sebagai lokasi penelitian, sementara penelitian ini dilakukan di tingkat SMA yang memiliki karakteristik murid dan pendekatan pembelajaran yang berbeda. Perbedaan lainnya terletak pada metode penelitian yang digunakan; penelitian terdahulu menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik deskriptif, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk mengukur efektivitas penggunaan *QuizWhizzer* dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia. Meskipun kedua penelitian sama-sama mengkaji media pembelajaran berbasis teknologi, konteks materi yang diajarkan juga berbeda, yakni penelitian terdahulu berfokus pada materi IPA, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, meskipun terdapat kesamaan dalam penggunaan *QuizWhizzer* sebagai alat evaluasi, perbedaan dalam konteks pembelajaran, materi ajar, dan metode penelitian memberikan karakteristik yang khas pada masing-masing penelitian.

Studi relevan yang menjadi salah satu acuan dalam penelitian ini adalah karya Alfianistiawati, dkk. (2022), dengan judul *Implementasi QuizWhizzer sebagai Media Belajar Digital dalam Pembelajaran Sosiologi Kelas X dan XI SMAN 8 Malang*. Penelitian tersebut memiliki tujuan untuk mengkaji penerapan *QuizWhizzer* sebagai media belajar digital dalam pembelajaran Sosiologi di SMAN 8 Malang, dengan sasaran murid kelas X dan XI IPS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *QuizWhizzer* berhasil meningkatkan antusiasme murid dalam proses pembelajaran, menjadikannya lebih menarik dan menyenangkan. Penelitian terdahulu relevan dengan penelitian yang saya lakukan karena keduanya mengkaji penggunaan *QuizWhizzer* sebagai media pembelajaran berbasis teknologi, namun terdapat perbedaan signifikan dalam hal materi pembelajaran dan tingkat pendidikan. Penelitian ini fokus pada Bahasa Indonesia di tingkat SMA, sedangkan penelitian terdahulu berfokus pada Sosiologi dengan murid kelas X dan XI IPS. Selain itu, penelitian terdahulu lebih menekankan pada

pemanfaatan e-learning di kelas dengan fasilitas digital yang mendukung, sedangkan penelitian ini lebih memfokuskan pada penerapan *QuizWhizzer* dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia. Sebagai hasil, meskipun kedua penelitian menggunakan *QuizWhizzer* untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi, konteks materi, audiens, dan fokus penelitian yang berbeda memberikan perspektif yang berbeda dalam penerapannya.

Kajian mengenai platform gamifikasi *QuizWhizzer* juga telah dilaksanakan oleh Agustiningih, dkk. (2022), dengan judul *Implementasi Aplikasi QuizWhizzer pada Mata Pelajaran PAI di SMP Islam Ma'arif 02 Malang* penelitian tersebut bertujuan untuk mengkaji penerapan *QuizWhizzer* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Islam Ma'arif 02 Malang, dengan fokus pada perencanaan, implementasi, dan hasil implementasi penggunaan aplikasi tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *QuizWhizzer* berhasil meningkatkan antusiasme dan semangat belajar murid dalam pembelajaran PAI, serta membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian saya yang juga mengkaji penggunaan *QuizWhizzer* sebagai media pembelajaran berbasis *game*. Namun, terdapat perbedaan yang signifikan dalam hal tingkat pendidikan, yakni penelitian ini berfokus pada SMA, sementara penelitian terdahulu dilakukan di SMP dengan mata pelajaran yang berbeda, yaitu Bahasa Indonesia di SMA dan PAI di SMP. Selain itu, penelitian ini menyoroti penggunaan *QuizWhizzer* untuk evaluasi pembelajaran, sementara penelitian terdahulu lebih menekankan pada penerapan media pembelajaran yang dapat memperkaya proses belajar-mengajar dan meningkatkan motivasi murid. Sebagai hasilnya, meskipun kedua penelitian mengkaji penggunaan *QuizWhizzer*, konteks materi dan tingkat pendidikan memberikan dinamika yang berbeda dalam penerapannya.

Kajian lebih lanjut mengenai fungsionalitas *QuizWhizzer* dalam ranah evaluasi pendidikan telah dilakukan oleh Annisa, dkk. (2023), dengan judul *Pengembangan Instrumen Penilaian Berbantuan QuizWhizzer untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Murid SMP pada Materi Gerak dan Gaya* Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan instrumen penilaian berbantuan

QuizWhizzer yang dapat mengukur kemampuan berpikir kreatif murid SMP pada materi gerak dan gaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa instrumen ini sangat valid, praktis, dan efektif, dengan tingkat validitas soal mencapai 92% dan tingkat kepraktisan mencapai 94%, serta efektivitas yang dinilai sangat baik berdasarkan angket respon murid.

Penelitian tersebut relevan dengan penelitian ini karena sama-sama memanfaatkan *QuizWhizzer* sebagai media evaluasi berbasis game. Namun, perbedaannya terletak pada materi dan fokus penelitian: penelitian terdahulu menitikberatkan pada pengembangan instrumen untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif dalam materi IPA, sedangkan penelitian ini menggunakan *QuizWhizzer* untuk evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia. Meskipun berbeda konteks, keduanya membuktikan bahwa *QuizWhizzer* mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar murid.

Pendekatan komparatif untuk mengevaluasi media pembelajaran *QuizWhizzer* telah diaplikasikan oleh Yani, dkk. (2023) dengan judul *Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi QuizWhizzer terhadap Hasil Belajar Murid di SMA Sint. Gabriel Maumere*. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui pengaruh *QuizWhizzer* terhadap hasil belajar murid di SMA Sint. Gabriel Maumere, dengan membandingkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan *QuizWhizzer* dan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *QuizWhizzer* mampu meningkatkan hasil belajar murid, dengan nilai rata-rata kelas eksperimen meningkat dari 62,57 pada *pretest* menjadi 81,38 pada *posttest*, sementara kelas kontrol mengalami penurunan. Penelitian terdahulu sejalan dengan penelitian ini, karena keduanya mengkaji *QuizWhizzer* sebagai alat untuk meningkatkan hasil belajar murid. Namun, perbedaan utamanya terletak pada materi pembelajaran yang diteliti, penelitian ini fokus pada Bahasa Indonesia, sementara penelitian terdahulu fokus pada biologi dengan materi sistem ekskresi manusia. Selain itu, penelitian terdahulu menggunakan metode eksperimen semu dengan desain *quasi-experiment*, sementara penelitian ini lebih fokus pada evaluasi pembelajaran dan

penggunaan *QuizWhizzer* untuk menilai keterlibatan dan minat murid dalam belajar. Meskipun konteks materi dan pendekatan penelitian berbeda, keduanya menunjukkan bahwa *QuizWhizzer* dapat meningkatkan hasil belajar murid secara signifikan.

Fokus penelitian yang akan dilakukan di SMA Negeri 15 Bandar Lampung adalah penggunaan aplikasi *QuizWhizzer* sebagai alat evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia. *QuizWhizzer* merupakan platform berbasis permainan yang menyediakan kuis interaktif untuk mengukur pemahaman murid terhadap materi pelajaran. Evaluasi dilakukan secara daring melalui perangkat *mobile* yang digunakan murid untuk mengakses kuis dalam aplikasi tersebut. SMA Negeri 15 Bandar Lampung dipilih sebagai lokasi penelitian karena sekolah ini memiliki kesiapan dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Sekolah ini didukung oleh infrastruktur yang memadai serta akses internet yang mendukung penggunaan media evaluasi berbasis daring. Selain itu, keberagaman karakteristik murid di sekolah ini menjadikan penerapan media seperti *QuizWhizzer* relevan untuk menggambarkan bagaimana inovasi evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman murid dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pemilihan sekolah ini juga didasari oleh keinginan untuk mengeksplorasi potensi penggunaan teknologi dalam meningkatkan kualitas evaluasi di sekolah yang memiliki karakteristik murid yang cenderung aktif dan terbiasa dengan perangkat teknologi. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi peningkatan efektivitas pembelajaran dan evaluasi di SMA Negeri 15 Bandar Lampung, serta memberi wawasan bagi pengembangan metode evaluasi berbasis teknologi di sekolah-sekolah lain dengan kondisi serupa.

Penelitian ini dilakukan sebagai respons terhadap perkembangan teknologi informasi yang menghadirkan peluang baru dalam evaluasi pembelajaran. Platform berbasis *game* seperti *QuizWhizzer* menawarkan cara penilaian yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat mengurangi kecemasan murid dan meningkatkan motivasi mereka, berbeda dengan evaluasi konvensional yang cenderung monoton. Penelitian ini juga memberikan gambaran mengenai penggunaan teknologi dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks

Laporan Hasil Observasi agar lebih selaras dengan kebiasaan digital murid. Selain itu, materi teks laporan hasil observasi dipilih dalam penelitian ini karena materi tersebut menuntut kemampuan murid dalam memahami informasi faktual, mengidentifikasi struktur teks, serta menganalisis isi teks secara sistematis. Karakteristik materi ini memungkinkan penyusunan soal evaluasi yang bervariasi, seperti mengidentifikasi informasi penting, menentukan struktur teks, mengenali kaidah kebahasaan, serta menarik simpulan berdasarkan isi teks. Oleh karena itu, materi teks laporan hasil observasi dinilai sesuai untuk dievaluasi melalui media digital interaktif seperti *QuizWhizzer*.

Penggunaan *QuizWhizzer* dalam evaluasi materi teks laporan hasil observasi juga dapat membantu menciptakan suasana evaluasi yang lebih menarik dan tidak menegangkan bagi murid. Melalui fitur permainan, papan skor, dan sistem perolehan poin yang terdapat dalam *QuizWhizzer*, murid dapat mengerjakan soal secara lebih aktif dan termotivasi. Dengan demikian, pemanfaatan media evaluasi berbasis permainan tidak hanya berfungsi untuk mengukur hasil belajar murid, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan murid dalam proses evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan mengeksplorasi pemanfaatan *QuizWhizzer* di SMA Negeri 15 Bandar Lampung, penelitian ini dapat menunjukkan potensi teknologi sebagai media evaluasi yang lebih relevan dan inovatif di era digital.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, fokus pembahasan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah perbedaan hasil belajar murid sebelum dan sesudah menggunakan media *QuizWhizzer* dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks laporan hasil observasi?
2. Bagaimanakah efektivitas media *QuizWhizzer* dalam meningkatkan hasil belajar murid pada materi teks laporan hasil observasi di SMA Negeri 15 Bandar Lampung?

1.3 Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah yang telah dijelaskan, tujuan dari dilakukannya penelitian ini merupakan sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan perbedaan hasil belajar murid sebelum dan sesudah menggunakan media *QuizWhizzer* dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks laporan hasil observasi.
2. Mengetahui efektivitas media *QuizWhizzer* dalam meningkatkan hasil belajar murid pada materi teks laporan hasil observasi di SMA Negeri 15 Bandar Lampung.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat baik dari segi teoretis maupun praktis.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian pembelajaran berbasis teknologi, khususnya pada aspek evaluasi pembelajaran yang mengintegrasikan unsur interaktivitas dan permainan. Pemanfaatan platform *QuizWhizzer* memperluas pemahaman mengenai peran teknologi digital dalam mendukung proses evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMA. Selain itu, hasil penelitian ini turut memperkaya literatur terkait penerapan pembelajaran multimodal yang memadukan aspek visual, audio, dan kinestetik dalam konteks penilaian hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini memberikan gambaran kepada guru mengenai penggunaan media digital seperti *QuizWhizzer* sebagai alternatif evaluasi pembelajaran. Media ini dapat dimanfaatkan untuk menciptakan proses evaluasi yang lebih interaktif serta mendorong keterlibatan murid selama kegiatan pembelajaran. Bagi murid, penggunaan *QuizWhizzer* memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan kompetitif, sehingga membantu meningkatkan fokus dalam memahami materi. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran di kelas

serta mendukung terciptanya lingkungan belajar yang lebih interaktif dan kondusif.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian mengenai penggunaan *QuizWhizzer* sebagai alat evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 15 Bandar Lampung.

1. Penelitian ini akan dilaksanakan di SMA Negeri 15 Bandar Lampung, pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Pemilihan SMA Negeri 15 Bandar Lampung sebagai lokasi penelitian didasarkan pada kemampuannya untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, termasuk evaluasi, serta tersedianya fasilitas yang mendukung penggunaan aplikasi digital seperti *QuizWhizzer* dalam proses pembelajaran.
2. Subjek penelitian adalah murid kelas X SMA Negeri 15 Bandar Lampung yang mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks laporan hasil observasi. Seluruh murid yang menjadi sampel mendapatkan perlakuan yang sama, yaitu mengikuti *pretest*, pembelajaran, dan *posttest* melalui media *QuizWhizzer*.
3. Objek penelitian ini efektivitas *QuizWhizzer* sebagai alat evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 15 Bandar Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan platform *QuizWhizzer* dalam proses pembelajaran, dengan fokus pada penggunaan teknologi tersebut untuk mendukung dan meningkatkan efektivitas evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 15 Bandar Lampung, mulai dari perencanaan penggunaan platform oleh guru, pelaksanaan kuis interaktif, hingga tindak lanjut yang dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran berdasarkan hasil evaluasi. Tindakan lanjut akan diambil untuk memperbaiki proses pembelajaran jika diperlukan, serta memberikan umpan balik kepada murid terkait hasil kuis yang mereka kerjakan. Proses evaluasi ini meliputi pengukuran pemahaman murid terhadap materi pelajaran yang diberikan melalui berbagai format soal yang disediakan oleh platform *QuizWhizzer*.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teknologi Pembelajaran

Teknologi pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan modern, khususnya di era digital yang menuntut pemanfaatan berbagai media dan perangkat untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Teknologi pembelajaran tidak hanya terbatas pada penggunaan perangkat elektronik, tetapi mencakup proses perencanaan, pengembangan, pemanfaatan, dan evaluasi sumber belajar yang dirancang secara sistematis untuk memfasilitasi belajar. Dalam subbab ini akan dijelaskan (1) hakikat teknologi pembelajaran, (2) tujuan teknologi pembelajaran, dan (3) ruang lingkup teknologi pembelajaran.

2.1.1 Hakikat Teknologi Pembelajaran

Teknologi pembelajaran didefinisikan sebagai “proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, serta organisasi untuk menganalisis masalah belajar dan merancang, melaksanakan, mengevaluasi, serta mengelola solusi terhadap masalah tersebut” (AECT, 2004). Definisi ini menekankan bahwa teknologi pembelajaran bukan hanya mencakup alat atau perangkat digital, tetapi keseluruhan proses yang mendukung terjadinya kegiatan belajar yang efektif. Teknologi pembelajaran merupakan integrasi antara teori, praktik, metode, dan media untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif, efisien, dan menarik (Smaldino dkk., 2019). Teknologi pembelajaran mencakup segala bentuk alat, prosedur, dan sumber yang dirancang untuk membantu murid mencapai kompetensi tertentu. Sementara itu, Munir (2020) menjelaskan bahwa teknologi pembelajaran adalah aplikasi teknologi dan pendekatan sistematis dalam merancang pembelajaran agar lebih mudah dipahami, lebih efektif, dan lebih efisien. Dengan demikian, teknologi pembelajaran memiliki fungsi sebagai penghubung antara teori pendidikan dan praktik pembelajaran.

Berdasarkan beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa teknologi pembelajaran merupakan proses terstruktur yang memanfaatkan berbagai sumber dan media guna menciptakan lingkungan belajar yang optimal, interaktif, dan adaptif terhadap kebutuhan murid.

2.1.2 Tujuan Teknologi Pembelajaran

Tujuan utama teknologi pembelajaran adalah menciptakan proses belajar yang lebih efektif, efisien, dan menarik melalui penggunaan berbagai media serta pendekatan sistematis. Menurut Januszewski dan Molenda (2013), tujuan teknologi pembelajaran mencakup:

1. Meningkatkan efektivitas pembelajaran

Teknologi pembelajaran bertujuan membantu murid memahami materi secara lebih optimal melalui penyediaan media yang variatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik materi. Media digital memungkinkan penyajian informasi secara visual, audio, maupun audio-visual sehingga konsep yang bersifat abstrak dapat dipahami secara lebih konkret. Dengan demikian, teknologi berkontribusi dalam memperjelas pesan pembelajaran dan membantu murid mencapai tujuan pembelajaran secara lebih maksimal (Arsyad, 2023).

2. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran

Penggunaan teknologi memungkinkan kegiatan belajar berlangsung lebih terstruktur dan hemat waktu. Materi dapat disampaikan secara ringkas, sistematis, serta mudah diakses kembali oleh murid. Selain itu, guru dapat memanfaatkan platform digital untuk mengelola kelas, mendistribusikan materi, serta melaksanakan evaluasi secara lebih praktis. Efisiensi ini membantu guru memusatkan perhatian pada pendampingan belajar murid, bukan hanya pada aspek administratif pembelajaran (Smaldino dkk., 2015).

3. Meningkatkan kualitas interaksi dalam pembelajaran

Teknologi pembelajaran juga bertujuan memperkuat interaksi, baik antara guru dan murid maupun antarmurid. Media interaktif memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah melalui diskusi daring, kuis digital, maupun aktivitas kolaboratif. Interaksi tersebut mendorong keterlibatan aktif murid dalam proses belajar, sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, tetapi berkembang menjadi proses yang partisipatif (Arsyad, 2023).

4. Menyediakan pengalaman belajar yang relevan dengan perkembangan zaman

Teknologi pembelajaran dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang selaras dengan perkembangan teknologi dan karakteristik murid abad ke-21. Murid terbiasa dengan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari, sehingga integrasi teknologi dalam pembelajaran membuat kegiatan belajar terasa lebih dekat dengan realitas mereka. Pengalaman belajar yang relevan ini dapat meningkatkan minat, motivasi, serta kesiapan murid dalam menghadapi tuntutan kompetensi masa kini (Suardipa dan Primayana, 2023).

5. Memfasilitasi pelaksanaan evaluasi pembelajaran

Teknologi memungkinkan proses evaluasi dilakukan secara lebih cepat, objektif, dan akurat. Data hasil belajar dapat diperoleh secara langsung, dianalisis secara otomatis, serta disajikan dalam bentuk laporan yang mudah dipahami. Hal ini membantu guru dalam memantau perkembangan murid, mengidentifikasi kesulitan belajar, serta merancang tindak lanjut pembelajaran secara tepat (Asrul dkk., 2022).

6. Mendukung perencanaan pembelajaran dan pengambilan keputusan

Melalui pemanfaatan teknologi, guru dapat merancang kegiatan belajar yang sesuai dengan kebutuhan murid, memilih media yang tepat, serta menggunakan hasil evaluasi sebagai dasar perbaikan pembelajaran. Teknologi menyediakan informasi yang diperlukan untuk menyesuaikan strategi pengajaran, memperbaiki metode, dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan (Asrul dkk., 2022).

Dengan demikian, teknologi pembelajaran bertujuan membantu guru dalam merancang kegiatan belajar yang sesuai dengan kebutuhan murid, menyediakan media yang mendukung pemahaman materi, meningkatkan interaksi dalam kelas, serta mempermudah analisis hasil belajar. Kehadiran teknologi diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, efisien, relevan, dan berorientasi pada peningkatan kualitas hasil belajar murid secara menyeluruh.

2.1.3 Ruang Lingkup Teknologi Pembelajaran

Ruang lingkup teknologi pembelajaran cukup luas karena mencakup berbagai aspek mulai dari proses hingga produk pembelajaran. AECT (2004) mengelompokkan ruang lingkup teknologi pembelajaran ke dalam lima domain utama:

1. Desain (*Design*)

Kawasan desain berkaitan dengan proses perencanaan pembelajaran secara sistematis yang mencakup perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan strategi pembelajaran, perancangan pesan, serta pengembangan kurikulum. Pada tahap ini ditentukan kompetensi yang ingin dicapai, materi yang akan disampaikan, metode pembelajaran, serta bentuk evaluasi yang digunakan. Menurut AECT, desain merupakan proses sistematis untuk menentukan kondisi belajar dengan tujuan menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien (Januszewski dan Molenda, 2008).

2. Pengembangan (*Development*)

Pengembangan merupakan tahap penerjemahan desain pembelajaran ke dalam bentuk fisik atau produk nyata. Kawasan ini meliputi pembuatan dan pemanfaatan media pembelajaran, seperti modul digital, video pembelajaran, animasi, aplikasi interaktif, serta platform kuis berbasis daring. AECT menjelaskan bahwa pengembangan adalah proses mewujudkan rancangan menjadi bahan atau media pembelajaran yang dapat digunakan secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar (Januszewski dan Molenda, 2008).

3. Pemanfaatan (*Utilization*)

Pemanfaatan berkaitan dengan penggunaan media dan teknologi pembelajaran secara tepat guna dalam proses belajar mengajar yang menekankan pada implementasi media, difusi inovasi, serta pengintegrasian teknologi ke dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan mencakup aktivitas penggunaan sistematis sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Januszewski dan Molenda, 2008).

4. Pengelolaan (*Management*)

Pengelolaan mencakup perencanaan, pengorganisasian, koordinasi, serta pengawasan terhadap sumber belajar, sistem pembelajaran, dan sarana prasarana teknologi pendidikan. Kawasan ini bertujuan memastikan seluruh komponen pembelajaran berjalan secara teratur dan berkelanjutan. Pengelolaan meliputi pengaturan proyek, pengelolaan sumber daya, serta administrasi sistem pembelajaran (Januszewski dan Molenda 2008).

5. Penilaian dan Evaluasi (*Evaluation*)

Penilaian dan evaluasi berfungsi untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran serta efektivitas penggunaan media. Kawasan ini mencakup pengukuran hasil belajar, evaluasi proses, dan analisis data pembelajaran. AECT menegaskan bahwa evaluasi merupakan proses penentuan kecukupan pembelajaran dan dampak penggunaan teknologi pendidikan terhadap hasil belajar peserta didik (Januszewski dan Molenda, 2008).

Dalam konteks penelitian ini, pemanfaatan platform *QuizWhizzer* sebagai media evaluasi termasuk dalam domain pengembangan dan pemanfaatan teknologi pembelajaran. *QuizWhizzer* digunakan untuk menyediakan evaluasi berbasis digital yang lebih interaktif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar murid.

2.1.4 TPACK (*Technological Pedagogical and Content Knowledge*)

TPACK (*Technological Pedagogical and Content Knowledge*) merupakan kerangka pengetahuan yang menjelaskan kompetensi guru dalam memadukan teknologi, pedagogi, dan konten secara efektif dalam pembelajaran. Menurut Koehler (2006), TPACK menekankan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak cukup hanya menguasai perangkat, tetapi harus mampu memadukannya dengan strategi pedagogis dan materi ajar secara terpadu.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks laporan hasil observasi, penerapan TPACK menjadi penting karena materi ini menuntut kemampuan murid dalam mengamati, menganalisis, dan menyajikan informasi faktual secara sistematis. Penggunaan teknologi seperti *QuizWhizzer* mendukung tercapainya tujuan tersebut melalui penyajian evaluasi yang interaktif, menarik, dan mendorong partisipasi aktif murid.

Menurut Koehler (2006), kerangka TPACK terdiri atas tiga komponen utama berikut:

1. Pengetahuan Teknologi (*Technological Knowledge/TK*) TK merujuk pada kemampuan guru dalam memahami, mengoperasikan, dan memanfaatkan teknologi digital. Dalam penelitian ini, TK ditunjukkan melalui kemampuan guru menggunakan platform *QuizWhizzer* sebagai media evaluasi berbasis permainan. Guru perlu memahami fitur-fitur seperti pembuatan kuis, pengaturan papan permainan, pemantauan nilai, dan pengelolaan aktivitas murid secara daring.
2. Pengetahuan Pedagogi (*Pedagogical Knowledge/PK*) PK mencakup pemahaman guru terhadap strategi, metode, serta teknik pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik murid. Penggunaan *QuizWhizzer* menuntut guru menerapkan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada murid. Guru harus mampu mengelola kelas, memberikan instruksi yang jelas, memfasilitasi diskusi, serta mengembangkan suasana belajar yang kompetitif namun konstruktif.

3. Pengetahuan Konten (*Content Knowledge/CK*) CK berkaitan dengan penguasaan guru terhadap materi teks laporan hasil observasi. Guru perlu memahami struktur LHO, kaidah kebahasaan, dan karakteristik teks faktual agar dapat merancang soal evaluasi yang akurat, valid, dan sesuai indikator pembelajaran.

Ketiga komponen tersebut saling berkaitan dan berpadu menjadi bentuk pengetahuan yang lebih kompleks, yaitu:

1. TPK (*Technological Pedagogical Knowledge*): kemampuan menyesuaikan strategi pembelajaran dengan teknologi digital, misalnya mengubah evaluasi konvensional menjadi kuis interaktif.
2. TCK (*Technological Content Knowledge*): kemampuan memilih atau menciptakan teknologi yang sesuai dengan karakteristik konten laporan hasil observasi.
3. PCK (*Pedagogical Content Knowledge*): kemampuan mengajar konten laporan hasil observasi dengan metode yang relevan, menarik, dan mudah dipahami.

Puncaknya adalah TPACK, yakni kemampuan guru memadukan teknologi *QuizWhizzer*, strategi pedagogis interaktif, dan konten LHO menjadi pengalaman evaluasi yang efektif dan bermakna. Dalam penelitian ini, penerapan TPACK terlihat dari bagaimana evaluasi berbasis *QuizWhizzer* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga motivasi, keterlibatan, dan antusiasme murid dalam memahami teks laporan hasil observasi. Dengan demikian, TPACK menjadi landasan teoretis yang menguatkan penggunaan *QuizWhizzer* sebagai inovasi media evaluasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA.

2.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen utama dalam proses pendidikan karena berfungsi sebagai penghubung antara materi ajar dan murid sehingga penyampaian informasi dapat berlangsung secara efektif dan menarik. Menurut Kaniawati (2023), media pembelajaran memiliki peran penting dalam

membantu guru menyampaikan pesan pembelajaran secara lebih jelas dan bermakna sehingga murid lebih mudah memahami materi yang diberikan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Permana (2025) menegaskan bahwa media tidak hanya digunakan sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, meningkatkan motivasi belajar, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Dengan demikian, pemanfaatan media yang tepat dapat menjembatani kesenjangan antara materi pembelajaran dan karakteristik murid, sekaligus memperkuat efektivitas proses belajar mengajar di kelas.

Dalam sub-bab ini akan dibahas beberapa aspek penting yang berkaitan dengan media pembelajaran, yaitu a) hakikat media pembelajaran, b) jenis media pembelajaran.

2.2.1 Hakikat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber belajar (guru) kepada penerima (murid) dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Media pembelajaran merupakan sarana, metode, serta teknik yang dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas komunikasi dan interaksi antara guru dan murid dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran di lingkungan sekolah (Arsyad A, 2023). Selain itu, Gerlach dan Ely (dalam Jauhari, 2018), memaparkan bahwa media secara umum dapat dipahami sebagai segala sesuatu, baik berupa manusia, bahan, maupun peristiwa yang dapat menciptakan situasi atau kondisi tertentu sehingga memungkinkan murid memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Briggs (dalam Luh dan Ekayani, 2021), menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau perangkat fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar, seperti buku, video, film, dan lainnya. Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran tidak lagi terbatas pada alat bantu visual seperti papan tulis atau gambar, melainkan telah berkembang menjadi media berbasis digital seperti video interaktif, aplikasi edukatif, dan platform kuis daring. Penggunaan media dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan efisiensi, memperkuat daya

serap materi, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Dengan demikian, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai materi, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan interaksi yang lebih efektif, meningkatkan motivasi belajar murid, serta membantu memperjelas konsep yang dipelajari. Perkembangan media pembelajaran dari bentuk konvensional menuju media berbasis digital semakin memperluas peluang guru dalam menghadirkan pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan murid. Oleh karena itu, pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor penentu tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

2.2.2 Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beragam jenis yang dapat dibedakan berdasarkan karakteristik utamanya. Secara umum, media memiliki tiga jenis pokok, yaitu unsur suara (audio), tampilan visual, dan gerakan. Rudy Bretz (dalam Luh dan Ekayani, 2021) mengelompokkan media pembelajaran ke dalam tujuh jenis utama, yaitu sebagai berikut.

Media audio-visual bergerak merupakan media yang menyajikan informasi melalui kombinasi gambar bergerak dan suara secara bersamaan. Media ini dianggap paling lengkap karena melibatkan dua indera utama peserta didik, yaitu penglihatan dan pendengaran, sehingga mampu meningkatkan perhatian serta daya serap terhadap materi pembelajaran. Contoh media audio-visual bergerak antara lain film bersuara, video pembelajaran, dan siaran televisi edukatif. Media ini sangat efektif digunakan untuk menyampaikan materi yang bersifat proses atau peristiwa karena mampu menampilkan dinamika secara nyata (Bretz dalam Luh dan Ekayani, 2021).

1. Media audio-visual diam adalah media yang menampilkan visual statis tetapi disertai suara sebagai penjelas. Meskipun tidak memiliki unsur gerak pada gambar, media ini tetap memberikan pengalaman belajar melalui dua jalur sensorik, yaitu visual dan auditif. Contoh media audio-visual diam meliputi film rangkai bersuara dan slide presentasi yang disertai narasi. Media ini cocok digunakan untuk memperjelas konsep atau informasi tertentu yang tidak memerlukan visual bergerak (Bretz dalam Luh dan Ekayani, 2021).
2. Media audio semi-gerak merupakan media yang memadukan unsur suara dengan visual yang menunjukkan gerakan terbatas atau parsial. Gerakan pada media ini tidak sepenuhnya dinamis seperti video, tetapi tetap memberikan kesan perubahan atau peralihan tampilan. Media jenis ini dapat berupa teks atau simbol yang ditampilkan secara bertahap bersamaan dengan suara. Media audio semi-gerak berfungsi sebagai penghubung antara media audio-visual diam dan media audio-visual bergerak (Bretz dalam Luh dan Ekayani, 2021).
3. Media visual bergerak adalah media yang hanya menyajikan gambar bergerak tanpa disertai unsur suara. Media ini mengandalkan kekuatan visual untuk menyampaikan pesan pembelajaran, misalnya melalui film bisu atau animasi tanpa audio. Media visual bergerak sangat bermanfaat untuk menunjukkan proses, urutan kejadian, atau perubahan secara visual, meskipun penjelasan tambahan biasanya tetap diperlukan dari guru (Bretz dalam Luh dan Ekayani, 2021).
4. Media visual diam merupakan media yang menyajikan visual statis tanpa suara dan tanpa gerakan. Jenis media ini mencakup bahan cetak, foto, gambar, grafik, diagram, slide bisu, dan mikrofilm. Media visual diam banyak digunakan dalam pembelajaran karena mudah diperoleh, praktis, serta mampu membantu peserta didik memahami materi melalui representasi visual yang sederhana (Bretz dalam Luh dan Ekayani, 2021).
5. Media audio adalah media pembelajaran yang hanya mengandalkan unsur suara tanpa dukungan visual. Media ini melibatkan indera pendengaran peserta didik, seperti pada penggunaan radio pendidikan, telepon, atau

rekaman suara. Media audio umumnya digunakan untuk melatih kemampuan menyimak, memperdalam pemahaman melalui penjelasan verbal, serta memberikan variasi dalam penyajian materi (Bretz dalam Luh dan Ekayani, 2021).

6. Media cetak merupakan media pembelajaran berupa bahan tertulis yang dapat dibaca secara mandiri oleh peserta didik. Media ini meliputi buku teks, modul, lembar kerja, dan bahan ajar mandiri lainnya. Media cetak berperan penting sebagai sumber belajar utama karena memungkinkan peserta didik mempelajari materi secara berulang sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing (Bretz dalam Luh dan Ekayani, 2021).

Berdasarkan taksonomi yang dikemukakan oleh Leshin, dkk. (dalam Arsyad A, 2023), media pembelajaran diklasifikasikan ke dalam lima jenis, yaitu media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audio-visual, dan media berbasis komputer. Setiap jenis media memiliki karakteristik, fungsi, serta prinsip penggunaan yang berbeda sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

1. Media berbasis manusia (*human-based media*)

Media berbasis manusia merupakan media pembelajaran yang mengandalkan peran langsung manusia sebagai sumber utama penyampaian pesan, seperti guru, instruktur, tutor, kegiatan bermain peran, diskusi kelompok, dan simulasi. Media ini menekankan terjadinya interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik sehingga memungkinkan terbangunnya komunikasi dua arah secara intensif. Prinsip penggunaan media berbasis manusia adalah memberikan umpan balik secara langsung, menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan individu peserta didik, serta menciptakan suasana belajar yang komunikatif dan partisipatif. Keunggulan media ini terletak pada fleksibilitas penyampaian materi, kedekatan emosional antara guru dan murid, serta kemampuannya dalam membimbing dan memotivasi peserta didik secara personal (Leshin dkk. dalam Arsyad, 2023).

2. Media berbasis cetakan (*print-based media*)

Media berbasis cetakan mencakup berbagai bahan ajar tertulis seperti buku teks, modul, buku panduan, lembar kerja peserta didik, dan handout. Media ini berfungsi sebagai sumber belajar yang dapat dipelajari secara mandiri maupun digunakan sebagai pendamping pembelajaran di kelas. Prinsip pengembangan media cetak adalah menyajikan materi secara sistematis, menggunakan bahasa yang komunikatif, serta dilengkapi contoh dan latihan agar peserta didik dapat memahami konsep secara bertahap. Media cetak memungkinkan peserta didik belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing dan mengulang materi kapan pun diperlukan, sehingga sangat mendukung pembelajaran mandiri (Leshin dkk. dalam Arsyad, 2023).

3. Media berbasis visual (*visual-based media*)

Media berbasis visual meliputi gambar, foto, grafik, bagan, peta, diagram, slide, dan transparansi yang menyampaikan informasi melalui tampilan visual. Media ini berperan penting dalam memperjelas konsep abstrak, menyederhanakan informasi yang kompleks, serta membantu peserta didik dalam mengingat materi melalui representasi gambar. Prinsip penggunaan media visual adalah menampilkan informasi secara ringkas, relevan, dan proporsional agar tidak menimbulkan beban kognitif berlebih. Media visual juga efektif untuk menarik perhatian peserta didik serta meningkatkan pemahaman melalui penguatan aspek penglihatan (Leshin dkk. dalam Arsyad, 2023).

4. Media berbasis audio-visual (*audio-visual-based media*)

Media audio-visual merupakan media yang memadukan unsur suara dan gambar secara bersamaan, seperti video, film, televisi, dan slide bersuara. Media ini mampu menyajikan informasi secara lebih konkret dan realistis karena melibatkan dua indera utama, yaitu pendengaran dan penglihatan. Prinsip penggunaannya adalah mengombinasikan unsur audio dan visual secara seimbang agar pesan pembelajaran dapat diterima secara optimal. Media audio-visual sangat efektif digunakan untuk menjelaskan proses, peristiwa, atau fenomena yang sulit diamati

secara langsung, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik (Leshin dkk. dalam Arsyad, 2023).

5. Media berbasis komputer (*computer-based media*)

Media berbasis komputer mencakup pembelajaran berbantuan komputer, multimedia interaktif, simulasi digital, dan video interaktif. Media ini memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dan sistem pembelajaran, sehingga peserta didik dapat mengontrol alur belajar sesuai kebutuhan. Prinsip pengembangannya meliputi penyediaan umpan balik langsung, penyajian materi secara menarik dan adaptif, serta pemberian kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri. Media berbasis komputer juga mendukung pembelajaran individual maupun kolaboratif serta memungkinkan penyajian materi yang lebih variatif dan dinamis (Leshin dkk. dalam Arsyad, 2023).

Selain media-media tersebut, media berbasis permainan (*game-based media*) kini menjadi semakin penting dalam pendidikan modern. *Digital Game-Based Learning* (DGBL) telah terbukti signifikan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar murid. Meta-analisis menunjukkan bahwa penerapan DGBL memiliki efek moderat hingga besar terhadap perkembangan kognitif, sosial, emosional, motivasi, dan keterlibatan murid (Alotaibi, 2024). Sementara itu, *review* sistematis lainnya menegaskan bahwa *game* edukatif memiliki potensi besar dalam mendukung hasil belajar ketika dirancang dan digunakan secara tepat (Vandercruysse dkk., 2012). Penelitian di ranah STEM bahkan menunjukkan bahwa penggunaan *game* dalam pembelajaran seluler secara signifikan meningkatkan performa belajar (Gui dkk., 2023).

2.2.3 Fungsi Media Pembelajaran

Berbagai ahli telah mengemukakan manfaat penggunaan media dalam pembelajaran. Meskipun keunggulan media pembelajaran telah lama diketahui, penerapannya dalam program pengajaran masih tergolong lambat (Kemp dan Dayton dalam Arsyad A, 2023). Berdasarkan hasil penelitian, mereka

menjelaskan bahwa penggunaan media sebagai bagian dari proses pembelajaran memberikan dampak positif sebagai berikut.

1. Penyampaian materi menjadi lebih seragam

Penggunaan media membantu menyampaikan pesan pembelajaran yang sama kepada seluruh peserta didik. Dengan adanya media, variasi penafsiran guru terhadap materi dapat diminimalkan sehingga informasi yang diterima murid menjadi lebih konsisten dan terstandar. Hal ini penting untuk menjaga kesetaraan kualitas pembelajaran antarkelas maupun antarpeserta didik (Kemp dan Dayton dalam Arsyad, 2023).

2. Pembelajaran menjadi lebih menarik

Media pembelajaran mampu menarik perhatian murid melalui tampilan visual, suara, maupun kombinasi keduanya. Penyajian materi yang bervariasi dan menarik dapat menumbuhkan rasa ingin tahu serta meningkatkan motivasi belajar. Ketertarikan murid terhadap pembelajaran akan mendorong keterlibatan yang lebih besar dalam proses belajar (Kemp dan Dayton dalam Arsyad, 2023).

3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif

Pemanfaatan media memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih aktif antara murid dengan materi, guru, maupun lingkungan belajar. Murid tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat melalui aktivitas, respons, serta umpan balik. Interaktivitas ini membantu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan partisipatif (Kemp dan Dayton dalam Arsyad, 2023).

4. Waktu pembelajaran menjadi lebih efisien

Media dapat menyajikan materi pembelajaran secara ringkas dan terstruktur sehingga penyampaian informasi dapat dilakukan dalam waktu yang relatif lebih singkat. Dengan demikian, murid dapat memahami pokok-pokok materi dengan lebih cepat, sementara guru memiliki kesempatan untuk memperdalam

pembahasan atau melakukan kegiatan penguatan (Kemp dan Dayton dalam Arsyad, 2023).

5. Kualitas hasil belajar dapat meningkat

Penggunaan media memungkinkan penggabungan antara unsur kata, gambar, dan suara yang membantu murid memahami materi secara lebih jelas dan sistematis. Penyajian informasi yang terorganisasi dengan baik dapat memperkuat daya ingat serta meningkatkan pemahaman konsep, sehingga berdampak pada peningkatan kualitas hasil belajar peserta didik (Kemp dan Dayton dalam Arsyad, 2023).

6. Pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja

Media pembelajaran, terutama yang bersifat mandiri, memungkinkan murid untuk belajar tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Peserta didik dapat mengakses materi sesuai kebutuhan dan kecepatan belajar masing-masing. Fleksibilitas ini mendukung pembelajaran individual serta memperluas kesempatan belajar di luar kelas (Kemp dan Dayton dalam Arsyad, 2023).

7. Sikap positif murid terhadap pembelajaran meningkat

Pemanfaatan media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap proses pembelajaran. Murid cenderung merasa lebih senang, tertarik, dan antusias ketika materi disajikan melalui media yang variatif. Sikap positif ini berkontribusi pada meningkatnya motivasi belajar serta kesiapan murid dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Kemp dan Dayton dalam Arsyad, 2023).

Levie dan Lentz (dalam Arsyad, 2023) mengemukakan bahwa media pembelajaran, khususnya media visual, memiliki empat fungsi utama, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

1. Fungsi atensi berkaitan dengan kemampuan media dalam menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik agar lebih fokus pada materi pelajaran yang disajikan. Media visual berperan sebagai pusat perhatian melalui tampilan gambar, warna, maupun teks yang menyertainya. Pada tahap awal pembelajaran, peserta didik sering kali menunjukkan minat yang rendah

terhadap materi tertentu, terutama apabila materi tersebut dianggap sulit atau kurang menarik. Pemanfaatan media visual, seperti gambar atau tayangan yang diproyeksikan, dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif sekaligus memusatkan perhatian peserta didik pada pokok bahasan yang dipelajari. Dengan demikian, peluang peserta didik untuk memahami dan mengingat materi pembelajaran menjadi lebih besar (Levie dan Lentz dalam Arsyad, 2023).

2. Fungsi afektif berkaitan dengan pengaruh media terhadap perasaan, sikap, dan minat peserta didik selama proses pembelajaran. Media visual dapat menimbulkan rasa senang, nyaman, serta ketertarikan terhadap materi, terutama ketika teks disertai dengan gambar yang relevan. Unsur visual juga mampu membangkitkan emosi dan membentuk sikap peserta didik, misalnya dalam pembelajaran yang memuat nilai-nilai sosial, budaya, atau kemanusiaan. Dengan adanya fungsi afektif ini, media pembelajaran berperan dalam menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap kegiatan belajar (Levie dan Lentz dalam Arsyad, 2023).
3. Fungsi kognitif berkaitan dengan peran media dalam membantu peserta didik memahami dan mengingat informasi. Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gambar, diagram, atau simbol visual dapat memperjelas pesan pembelajaran sehingga mempermudah proses pengolahan informasi di dalam pikiran peserta didik. Media visual membantu menyajikan materi secara lebih terstruktur dan konkret, sehingga konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Dengan demikian, fungsi kognitif media mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih efektif (Levie dan Lentz dalam Arsyad, 2023).
4. Sementara itu, fungsi kompensatoris menunjukkan peran media dalam membantu peserta didik yang mengalami kesulitan membaca atau memahami teks verbal. Media visual menyediakan konteks tambahan yang memudahkan peserta didik dalam mengorganisasikan informasi, sehingga mereka tetap dapat mengikuti pembelajaran dengan baik meskipun memiliki keterbatasan

tertentu. Fungsi ini menegaskan bahwa media pembelajaran berperan sebagai sarana yang mengakomodasi perbedaan kemampuan peserta didik, khususnya bagi mereka yang membutuhkan dukungan visual untuk memahami materi pembelajaran (Levie dan Lentz dalam Arsyad, 2023).

Dengan demikian, pendapat Levie dan Lentz serta Kemp dan Dayton menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga berperan dalam meningkatkan perhatian, motivasi, pemahaman, interaksi, serta kualitas hasil belajar murid.

2.3 Media *QuizWhizzer*

QuizWhizzer merupakan salah satu media berbasis *game* edukasi online yang efektif untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena sifatnya yang interaktif dan menarik, sehingga dapat menciptakan suasana yang menyenangkan, meningkatkan semangat, dan memotivasi murid (Novi, 2016).

Dalam konteks pembelajaran pada era digital, pemanfaatan media berbasis teknologi seperti *QuizWhizzer* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap interaksi antara murid dan guru di kelas. Melalui penggunaan platform interaktif tersebut, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan partisipatif (Mardiana dkk., 2024).

Media seperti *QuizWhizzer*, Quizizz, Padlet, dan Kahoot memungkinkan proses evaluasi berjalan lebih menarik karena memadukan unsur permainan dengan pembelajaran, sehingga murid menjadi lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar (Nuraeni, 2025). Selain itu, penggunaan media digital ini melatih murid agar lebih terbiasa dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat di dunia pendidikan, serta menumbuhkan keterampilan abad ke-21 seperti kolaborasi, berpikir kritis, dan literasi digital.

Dengan memanfaatkan *game* edukasi yang menarik, murid tidak hanya menunjukkan antusiasme belajar yang jauh lebih tinggi, tetapi juga merasa lebih tenang dan termotivasi saat menghadapi kesulitan atau membuat kesalahan

(Nurkhadijah dan Narawati, 2025). Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang suportif sehingga mereka berani mencoba lagi, sambil tetap menikmati nuansa persaingan yang sehat dan interaktif yang diusung oleh permainan tersebut

Penelitian yang dilakukan oleh Hidayatika dan Nurhamidah (2024) menunjukkan bahwa *QuizWhizzer* mampu menjadi alat evaluasi inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan murid secara aktif. Sementara itu, studi oleh Permana (2024) juga menegaskan bahwa rancangan media evaluasi berbasis *game* seperti *QuizWhizzer* efektif meningkatkan pemahaman materi karena menghadirkan evaluasi yang bersifat interaktif dan kompetitif. Penerapan *QuizWhizzer* sebagai *game* interaktif dalam pembelajaran memberikan manfaat khusus di dalam kelas.

Berdasarkan kajian di atas, dapat disimpulkan bahwa *QuizWhizzer* sebagai media berbasis *game* edukasi interaktif memiliki peran signifikan dalam proses evaluasi pembelajaran. Media ini tidak hanya meningkatkan motivasi, antusiasme, dan keterlibatan aktif murid, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang suportif, partisipatif, dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan media digital ini juga membantu murid mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan literasi digital, sehingga evaluasi pembelajaran tidak hanya mengukur pemahaman materi, tetapi juga mendukung pengembangan kompetensi murid secara menyeluruh.

2.4 Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran memegang peran penting dalam keseluruhan proses pendidikan, karena melalui evaluasi, guru dapat menilai tingkat keberhasilan murid dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Lebih dari sekadar alat untuk menilai hasil belajar, evaluasi juga berfungsi sebagai sarana refleksi dan perbaikan, yang membantu guru meningkatkan efektivitas serta mutu proses pembelajaran secara berkelanjutan (Febriana, 2021).

Dalam sub-bab ini akan dibahas empat poin utama, yakni a) hakikat, b) tujuan, c) fungsi, d) prinsip, e) bentuk evaluasi serta f) langkah-langkah evaluasi pembelajaran yang digunakan dalam sistem pendidikan, terutama dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 15 Bandar Lampung.

2.4.1 Hakikat Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi berasal dari kata dalam bahasa Inggris “*evaluation*” yang memiliki akar kata “*value*” yang berarti nilai. Dengan demikian, evaluasi dapat dipahami sebagai suatu bentuk pengukuran, penilaian, atau ujian (Maulani dkk., 2024). Secara umum, evaluasi merujuk pada proses sistematis untuk menentukan nilai suatu objek berdasarkan kriteria tertentu. Haladyna (dalam Fuadiy, 2021) mengemukakan, evaluasi pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan secara sistematis untuk menghimpun, menganalisis, serta menafsirkan data yang berkaitan dengan pencapaian belajar murid. Menurut Mahres dan Lehman (dalam A. Rukajat, 2019) evaluasi dapat diartikan sebagai serangkaian langkah yang melibatkan perencanaan, pengumpulan, dan penyediaan informasi yang dibutuhkan untuk menilai berbagai pilihan keputusan. Proses ini bertujuan untuk mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan guna menilai tingkat keterlaksanaan kegiatan pembelajaran, sehingga dapat dilakukan penilaian yang akurat serta perbaikan yang diperlukan untuk meningkatkan hasil yang diperoleh.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa evaluasi merupakan komponen yang sangat krusial dalam sistem pendidikan, yang dilaksanakan secara sistematis dan terencana untuk menilai sejauh mana pencapaian yang telah diperoleh dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Oleh karena itu, evaluasi dalam proses pembelajaran memiliki peran vital untuk menilai semua komponen, pelaksanaan, serta hasil dari pendidikan secara menyeluruh. Evaluasi mencakup tiga konsep utama, yakni memberikan pertimbangan (*judgement*), nilai (*value*), dan arti (*worth*) dari suatu pembelajaran.

2.4.2 Tujuan Evaluasi Pembelajaran

Airasian (dalam Fuadiy, 2021) mengemukakan tujuan utama evaluasi pembelajaran ialah memperoleh informasi yang tepat mengenai tingkat keberhasilan murid dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil evaluasi tersebut dimanfaatkan untuk memberikan umpan balik kepada murid, guru, serta pihak-pihak terkait lainnya mengenai perkembangan belajar murid dan efektivitas proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Linn dan Gronlund (2000) berpendapat bahwa evaluasi pembelajaran bertujuan untuk menilai sejauh mana murid memahami, menguasai, dan mampu menerapkan keterampilan serta materi yang telah dipelajari. Melalui evaluasi ini, guru dapat mengetahui tingkat keberhasilan murid dalam mencapai kompetensi yang diharapkan sekaligus mengidentifikasi aspek-aspek yang masih perlu ditingkatkan. Selain digunakan untuk menilai hasil belajar murid, evaluasi juga memberikan wawasan mengenai aspek-aspek tertentu dalam proses pembelajaran yang perlu diperbaiki atau dipertahankan (Wulan, 2019). Evaluasi yang dilakukan secara tepat juga memberi kesempatan kepada guru untuk melakukan penyesuaian dalam strategi pengajaran guna mencapai hasil yang lebih baik di masa mendatang.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari evaluasi pembelajaran adalah untuk mengumpulkan informasi mengenai tingkat pencapaian hasil pembelajaran sehingga dapat mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki. Proses ini mendukung pengembangan metode pengajaran yang lebih efektif dan efisien, serta memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Secara tidak langsung, evaluasi juga berperan dalam mencapai tujuan pendidikan secara keseluruhan, yang pada gilirannya akan menghasilkan pembelajaran yang lebih berkualitas dan relevan.

Adapun menurut Suarga (2019), tujuan dilakukannya evaluasi pembelajaran antara lain:

1. Menilai ketercapaian tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran, metode evaluasi, dan cara belajar murid memiliki keterkaitan yang erat. Metode evaluasi yang digunakan guru dapat memengaruhi

pola belajar murid, sedangkan tujuan evaluasi menjadi dasar dalam menentukan jenis evaluasi yang diterapkan. Oleh karena itu, evaluasi berfungsi untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai serta memberikan gambaran tentang efektivitas proses pembelajaran yang telah dilaksanakan (Suarga, 2019).

2. Mengukur berbagai aspek pembelajaran

Pembelajaran mencakup tiga aspek utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik yang masing-masing berkaitan dengan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Ketiga aspek tersebut idealnya dievaluasi secara seimbang. Apabila guru memberikan perhatian yang setara pada ketiganya, murid akan terdorong untuk mengembangkan kemampuan secara menyeluruh. Pemilihan instrumen evaluasi disesuaikan dengan tujuan pembelajaran sehingga proses penilaian menjadi lebih terarah apabila guru merancang tujuan dan evaluasi secara terpadu (Suarga, 2019).

3. Memotivasi belajar murid

Evaluasi juga berperan sebagai sarana motivasi belajar. Melalui evaluasi, murid dapat mengetahui tingkat pencapaiannya sehingga terdorong untuk memperbaiki atau meningkatkan hasil belajar. Hasil evaluasi yang baik dapat menumbuhkan semangat belajar, sedangkan hasil yang kurang memuaskan dapat menjadi bahan refleksi untuk belajar lebih giat. Meskipun evaluasi terbukti mampu memotivasi murid dalam jangka pendek, efektivitas motivasi jangka panjang sangat bergantung pada cara guru menyajikan hasil evaluasi dan memberikan umpan balik yang konstruktif (Suarga, 2019).

4. Menjadikan hasil evaluasi sebagai dasar perubahan kurikulum

Evaluasi memiliki hubungan yang erat dengan proses pembelajaran karena merupakan bagian integral dari kegiatan instruksional. Selain itu, pembelajaran juga berkaitan langsung dengan kurikulum. Hasil evaluasi dapat dimanfaatkan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan perbaikan strategi pembelajaran maupun penyempurnaan kurikulum. Perubahan prosedur evaluasi dan metode

pengajaran akan lebih efektif apabila didasarkan pada data hasil evaluasi yang komprehensif (Suarga, 2019).

5. Menentukan tindak lanjut hasil penilaian

Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk merancang tindak lanjut, baik berupa program perbaikan (remedial) maupun pengayaan. Ketidaktercapaian tujuan pembelajaran tidak semata-mata disebabkan oleh keterbatasan murid, tetapi juga dapat dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang kurang tepat, termasuk pemilihan metode dan media. Oleh sebab itu, evaluasi membantu guru dalam mengidentifikasi kelemahan proses pembelajaran serta merancang langkah perbaikan yang lebih sesuai (Suarga, 2019).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari evaluasi pembelajaran adalah untuk mengumpulkan informasi mengenai tingkat pencapaian hasil pembelajaran, sehingga dapat mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki. Proses ini mendukung pengembangan metode pengajaran yang lebih efektif dan efisien, serta memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Secara tidak langsung, evaluasi juga berperan dalam mencapai tujuan pendidikan secara keseluruhan, yang pada gilirannya akan menghasilkan pembelajaran yang lebih berkualitas dan relevan.

2.4.3 Fungsi Evaluasi Pembelajaran

Maulani dkk. (2024), menjelaskan fungsi evaluasi dalam konteks pengajaran berfungsi sebagai alat pengendali sekaligus pendukung pelaksanaan program, dengan tujuan untuk menentukan langkah tindak lanjut yang perlu dilakukan setelah program pembelajaran dilaksanakan.

Evaluasi sering kali dianggap sebagai sesuatu yang menakutkan bagi murid, karena melalui proses ini, nasib mereka dalam pembelajaran selanjutnya dapat ditentukan. Namun, pandangan ini perlu diluruskan, karena evaluasi seharusnya dipahami sebagai bagian yang wajar dan integral dari proses pembelajaran itu sendiri (Suardipa, I. P., dan Primayana, 2023).

1. Mengetahui kemajuan, perkembangan, dan keberhasilan murid

Evaluasi digunakan untuk memperoleh gambaran objektif mengenai kemajuan, perkembangan, serta tingkat keberhasilan murid setelah mengikuti proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu. Melalui hasil evaluasi, guru dapat mengetahui perubahan kemampuan murid, baik dari aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan, sehingga dapat menentukan langkah pembelajaran selanjutnya secara lebih tepat (Suardipa dan Primayana, 2023).

2. Menilai keberhasilan program pengajaran

Evaluasi berfungsi untuk mengukur tingkat keberhasilan suatu program pengajaran yang telah dilaksanakan. Hasil evaluasi memberikan informasi mengenai efektivitas metode, strategi, dan media pembelajaran yang digunakan guru. Dengan demikian, evaluasi menjadi dasar dalam menentukan apakah program pembelajaran perlu dipertahankan, dikembangkan, atau diperbaiki (Suardipa dan Primayana, 2023).

3. Seleksi atau penilaian murid

Evaluasi juga dimanfaatkan sebagai sarana seleksi atau penilaian murid secara objektif dan adil, misalnya dalam penentuan kenaikan kelas, kelulusan, maupun pengelompokan belajar. Melalui evaluasi, guru dapat mengidentifikasi kemampuan murid secara individual sehingga keputusan pendidikan dapat diambil berdasarkan data yang akurat (Suardipa dan Primayana, 2023).

4. Untuk keperluan bimbingan dan konseling

Hasil evaluasi dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam kegiatan bimbingan dan konseling. Informasi mengenai kesulitan belajar, potensi, serta karakteristik murid membantu guru dan konselor dalam memberikan layanan yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing murid, sehingga proses pendampingan dapat dilakukan secara lebih terarah (Suardipa dan Primayana, 2023).

5. Pengembangan dan perbaikan kurikulum

Evaluasi berperan penting dalam pengembangan serta penyempurnaan kurikulum. Data hasil evaluasi memberikan umpan balik bagi pihak sekolah untuk memperbaiki perencanaan, pelaksanaan, dan isi kurikulum agar lebih relevan dengan kebutuhan murid serta perkembangan tindakan. Dengan demikian, evaluasi tidak hanya berfungsi menilai hasil belajar, tetapi juga sebagai dasar peningkatan mutu tindakan secara berkelanjutan (Suardipa dan Primayana, 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran memiliki peran strategis tidak hanya dalam mengukur hasil belajar murid, tetapi juga sebagai dasar pengambilan keputusan tindakan, pemberian layanan bimbingan, serta pengembangan kurikulum. Oleh karena itu, pelaksanaan evaluasi perlu dirancang secara sistematis dan berkelanjutan agar mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai proses dan hasil pembelajaran, sekaligus menjadi landasan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah

2.4.4 Prinsip Evaluasi Pembelajaran

Beragam ahli memberikan pandangan yang berbeda mengenai makna prinsip. Covey (2012) mendefinisikan prinsip sebagai aturan dasar atau kebenaran universal yang menjadi pedoman dalam mengarahkan tindakan dan perilaku seseorang. Prinsip tersebut bersifat konsisten dalam berbagai situasi dan berperan penting dalam membantu individu meraih kesuksesan serta kehidupan yang bermakna. Sementara itu, Drucker (dalam Fuadiy, 2021), memandang prinsip sebagai panduan umum atau kebijakan dasar yang memberikan arah dan tujuan dalam proses pengambilan keputusan serta tindakan. Prinsip ini berfungsi untuk mendukung pengelolaan organisasi dan mencapai keberhasilan jangka panjang.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa prinsip merupakan aturan, pedoman, atau kebenaran umum yang berfungsi membantu dalam proses pengambilan keputusan, pengelolaan organisasi, serta pencapaian tujuan yang diharapkan. Prinsip-prinsip ini bersifat konsisten di berbagai situasi dan dapat diterapkan dalam berbagai konteks, seperti manajemen, hubungan antarindividu, maupun penyelesaian masalah.

Dengan mempertimbangkan berbagai landasan teoretis yang melatarbelakangi lahirnya prinsip-prinsip evaluasi, Asrul dkk. (2022) mengemukakan sejumlah prinsip evaluasi pembelajaran yang perlu diperhatikan agar pelaksanaan evaluasi dapat berjalan secara efektif, objektif, dan bermakna. Prinsip-prinsip tersebut diuraikan sebagai berikut.

1. Komprehensif

Evaluasi pembelajaran seharusnya mencakup seluruh aspek yang akan dinilai, baik yang berkaitan dengan pengembangan kemampuan dasar murid maupun aspek perilaku dan sikap. Prinsip komprehensif menuntut agar evaluasi tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses pembelajaran yang dialami murid. Oleh karena itu, penyusunan evaluasi harus didasarkan pada kisi-kisi yang menggambarkan secara sistematis, menyeluruh, dan logis semua aspek yang akan diukur, sehingga hasil evaluasi mampu memberikan gambaran yang utuh mengenai capaian pembelajaran murid (Asrul dkk., 2022).

2. Keterandalan (Reliabilitas)

Evaluasi yang baik harus memiliki tingkat keterandalan yang tinggi, yaitu menghasilkan data yang konsisten dan dapat dipercaya. Hasil evaluasi tidak seharusnya banyak dipengaruhi oleh waktu, situasi, maupun perbedaan penilai. Artinya, apabila penilaian dilakukan pada waktu yang berbeda atau oleh penilai yang berbeda dengan kondisi yang sama, maka hasil yang diperoleh tetap menunjukkan konsistensi. Prinsip reliabilitas ini penting agar hasil evaluasi dapat dijadikan dasar pengambilan keputusan secara akurat (Asrul dkk., 2022).

3. Kesahihan (Validitas)

Evaluasi pembelajaran harus memiliki validitas, yakni mampu mengukur secara tepat aspek yang memang seharusnya diukur sesuai dengan tujuan pembelajaran. Instrumen evaluasi yang digunakan harus relevan dan sesuai dengan yang telah ditetapkan. Validitas dapat dianalogikan seperti ketepatan alat dalam mencapai sasaran, di mana hasil evaluasi yang valid mencerminkan kemampuan murid yang

sesungguhnya. Oleh karena itu, penyusunan kisi-kisi harus benar-benar memperhatikan kesesuaian antara tujuan, materi, dan bentuk evaluasi yang digunakan (Asrul dkk., 2022).

4. Objektif

Prinsip objektivitas menuntut agar pelaksanaan dan penafsiran hasil evaluasi didasarkan pada fakta dan data yang diperoleh, bukan pada pertimbangan subjektif penilai. Evaluasi yang objektif memungkinkan setiap murid memperoleh penilaian yang adil dan proporsional. Dengan menerapkan prinsip ini, hasil evaluasi diharapkan tetap konsisten meskipun dilakukan oleh penilai yang berbeda, sehingga keadilan dalam penilaian dapat terjaga (Asrul dkk., 2022).

5. Kontinu (Berkelanjutan)

Evaluasi pembelajaran seharusnya dilakukan secara berkelanjutan dan terencana dalam rentang waktu tertentu, bukan hanya pada satu kesempatan atau di akhir pembelajaran. Prinsip kontinuitas memungkinkan guru untuk memantau perkembangan murid secara bertahap dan menyeluruh. Melalui evaluasi yang berkelanjutan, guru dapat memperoleh data yang lebih akurat mengenai kemajuan belajar murid, sehingga keputusan pembelajaran yang diambil menjadi lebih tepat dan sesuai dengan kebutuhan murid (Asrul dkk., 2022).

6. Bermakna

Evaluasi pembelajaran harus memiliki kebermaknaan, yaitu memberikan manfaat nyata bagi seluruh proses pembelajaran. Hasil evaluasi tidak hanya digunakan untuk memberikan nilai, tetapi juga sebagai bahan refleksi dan perbaikan terhadap berbagai komponen pembelajaran, seperti metode pengajaran, penggunaan media, kompetensi guru, serta pengembangan kurikulum. Dengan demikian, evaluasi berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan (Asrul dkk., 2022).

Berdasarkan prinsip-prinsip tersebut, dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran perlu dirancang dan dilaksanakan secara menyeluruh, objektif,

berkelanjutan, serta berorientasi pada kebermaknaan hasil. Penerapan prinsip komprehensif, reliabilitas, validitas, objektivitas, kontinuitas, dan kebermaknaan memungkinkan guru memperoleh gambaran yang akurat mengenai capaian belajar murid sekaligus menjadikan evaluasi sebagai sarana refleksi untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran secara berkesinambungan.

2.4.5 Jenis Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran merupakan proses yang sistematis untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Melalui evaluasi, guru dapat memperoleh informasi mengenai perkembangan belajar murid serta efektivitas proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Informasi tersebut kemudian dapat digunakan sebagai dasar dalam mengambil keputusan terkait perbaikan pembelajaran selanjutnya (Arikunto, 2018).

Secara umum, evaluasi pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis berdasarkan waktu pelaksanaannya, yaitu evaluasi diagnostik, evaluasi formatif, evaluasi sumatif, dan evaluasi penempatan.

1. Evaluasi Diagnostik

Evaluasi diagnostik merupakan penilaian yang dilakukan sebelum proses pembelajaran dimulai. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik serta mengidentifikasi kesulitan belajar yang mungkin dialami oleh murid. Dengan mengetahui kondisi awal tersebut, guru dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa (Sudijono, 2015).

Evaluasi diagnostik biasanya dilakukan dalam bentuk tes awal atau *pretest* yang diberikan sebelum penyampaian materi pembelajaran. Hasil dari evaluasi ini dapat membantu guru dalam menentukan pendekatan, metode, serta media pembelajaran yang tepat.

2. Evaluasi Formatif

Evaluasi formatif merupakan evaluasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Tujuan utama evaluasi ini adalah untuk memantau perkembangan

belajar peserta didik serta memberikan umpan balik terhadap proses pembelajaran yang sedang berjalan (Arikunto, 2018).

Melalui evaluasi formatif, guru dapat mengetahui sejauh mana pemahaman murid terhadap materi yang telah diajarkan. Apabila ditemukan kesulitan atau kekurangan dalam proses pembelajaran, guru dapat segera melakukan perbaikan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Evaluasi formatif dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, seperti kuis, latihan soal, diskusi, tugas individu, maupun penggunaan media evaluasi berbasis teknologi.

3. Evaluasi Sumatif

Evaluasi sumatif merupakan evaluasi yang dilakukan pada akhir suatu program pembelajaran untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar peserta didik secara keseluruhan. Evaluasi ini biasanya digunakan untuk menentukan nilai akhir atau tingkat keberhasilan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dalam periode tertentu (Sudjana, 2017).

Evaluasi sumatif umumnya dilaksanakan dalam bentuk ulangan akhir materi, ujian tengah semester, maupun ujian akhir semester. Hasil evaluasi sumatif memberikan gambaran mengenai sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai.

4. Evaluasi Penempatan

Evaluasi penempatan (placement test) merupakan evaluasi yang bertujuan untuk menempatkan peserta didik pada kelompok belajar yang sesuai dengan tingkat kemampuan yang dimilikinya. Evaluasi ini biasanya dilakukan pada awal kegiatan pembelajaran atau ketika peserta didik akan memasuki suatu program pendidikan tertentu (Sudijono, 2015).

Melalui evaluasi penempatan, guru atau lembaga pendidikan dapat menentukan posisi belajar siswa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif dan sesuai dengan kemampuan peserta didik.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran memiliki berbagai jenis yang masing-masing memiliki tujuan dan fungsi yang

berbeda. Dalam penelitian ini, evaluasi yang digunakan adalah tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar murid sebelum dan sesudah penggunaan media QuizWhizzer dalam evaluasi pembelajaran.

2.4.6 Bentuk Evaluasi pembelajaran

Alat evaluasi dalam pembelajaran dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu tes dan non-tes (Rizqiyah, 2018). Menurut Suwanto dkk. (2022), tes merupakan salah satu penilaian yang paling efektif bagi guru dalam mengukur sejauh mana kuantitas dan kualitas hasil pembelajaran yang telah dicapai. Crocker dan Algina (dalam Suwanto dkk., 2022) menjelaskan bahwa tes merupakan suatu prosedur baku yang digunakan untuk memperoleh sampel perilaku dari suatu ranah atau bidang tertentu. Sebaliknya, non-tes merupakan metode penilaian yang tidak menggunakan soal, melainkan observasi, wawancara, catatan, atau penilaian terhadap perilaku dan aktivitas murid. Teknik ini digunakan untuk menilai aspek afektif (sikap, minat, motivasi) serta keterampilan (psikomotorik) yang sulit diukur dengan tes tertulis (Safithry, 2018).

1. Teknik Tes

Tes merupakan alat penelitian yang berbentuk tulisan. Jawaban tes dapat diperoleh melalui lisan, tulisan, atau tindakan. Fungsi tes adalah untuk mengukur kemampuan murid serta menilai keberhasilan suatu program pembelajaran. Tes digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan yang telah diperoleh murid selama proses belajar mengajar. Tes berfungsi sebagai alat atau prosedur yang mencakup tugas atau instruksi yang harus dilaksanakan, dan bisa juga berupa soal atau pertanyaan yang harus dijawab (Rizqiyah, 2018).

A. Tes Uraian (*Essay*)

Tes uraian merupakan bentuk tes yang berisi pertanyaan atau perintah yang menuntut murid untuk menyusun dan mengorganisasikan gagasan, pengetahuan, atau informasi yang telah dipelajarinya, kemudian mengungkapkannya dalam bentuk tulisan yang terstruktur (Putri dkk., 2022). Tes uraian merupakan jenis tes

yang soalnya dirancang untuk mendorong murid untuk menguraikan, mengorganisasi, dan mengungkapkan jawaban dengan kata-kata mereka sendiri. Tes uraian ini dibagi menjadi tes uraian bebas dan tes uraian terbatas.

B. Tes Objektif

Tes objektif mencakup beberapa bentuk, seperti menjodohkan, jawaban singkat, pertanyaan benar-salah, dan pilihan ganda (Zaenal, 2016). Tes pilihan ganda merupakan salah satu bentuk tes objektif yang banyak digunakan dalam evaluasi pembelajaran karena memiliki tingkat objektivitas tinggi dan mudah dalam penskoran. Tes pilihan ganda terdiri atas pokok soal dan beberapa alternatif jawaban, yaitu hanya satu jawaban yang benar, sedangkan lainnya berfungsi sebagai pengecoh. Jumlah alternatif jawaban dalam tes pilihan ganda tidak harus lima (Arikunto, 2013). Penggunaan empat opsi telah dianggap memadai dalam mengukur kemampuan murid. Hal ini sejalan dengan pendapat (Fozzard dkk., 2018) yang menyatakan bahwa tiga hingga empat pengecoh sudah cukup efektif dalam membedakan kemampuan murid. Bahkan, beberapa penelitian menunjukkan bahwa soal dengan empat pilihan jawaban memiliki kualitas yang setara dengan soal lima pilihan, namun lebih mudah dalam penyusunan distraktor yang berfungsi baik.

2. Teknik Nontes

Teknik non-tes adalah metode penilaian yang tidak dilakukan melalui ujian langsung, melainkan melalui proses pengamatan yang terencana dan sistematis terhadap berbagai aspek yang berhubungan dengan perkembangan murid (Safithry, 2018). Teknik penilaian nontes ini sering kali digunakan untuk menilai aspek kepribadian murid secara menyeluruh, yang mencakup sikap, perilaku, sifat, keterampilan sosial, serta interaksi dengan teman sebaya (Bisri dan Ichsan, 2015). Dengan demikian, penilaian ini memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai perkembangan murid di luar aspek kognitif. Bentuk-bentuk teknik nontes yang biasa digunakan antara lain: observasi, wawancara, penilaian diri, penilaian antar teman, jurnal, angket, dan skala, yang masing-

masing menggunakan instrumen penilaian seperti lembar pengamatan, *checklist* observasi, skala sikap, lembar penilaian diri/teman, dan anekdot.

Dalam penelitian ini, teknik evaluasi yang diterapkan merupakan tes objektif dalam bentuk soal pilihan ganda. Soal-soal tersebut disajikan melalui platform *QuizWhizzer*, yang memungkinkan murid untuk memilih satu jawaban yang benar dari empat pilihan yang tersedia. Penggunaan platform ini tidak hanya mempermudah pengelolaan soal dan penilaian, tetapi juga meningkatkan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran secara interaktif dan menyenangkan.

2.4.7 Langkah Evaluasi Pembelajaran

Dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran, terdapat beberapa langkah penting yang perlu diperhatikan sebagai berikut.

1. Menetapkan Tujuan Evaluasi yang Jelas dan Spesifik

Kejelasan dan ketepatan tujuan evaluasi merupakan prinsip utama dalam proses evaluasi pembelajaran (Linn dan Gronlund, 2000). Tujuan yang dirumuskan dengan jelas akan menjadi pedoman dalam penyusunan instrumen evaluasi serta penilaian terhadap capaian murid secara tepat. Dengan demikian, guru dapat lebih mudah mengarahkan proses pembelajaran dan menilai hasil belajar murid secara objektif. Sejalan dengan hal tersebut, Mulyasa (2013) juga menekankan pentingnya penetapan tujuan evaluasi yang selaras dengan tujuan pembelajaran. Tujuan yang spesifik membantu guru mengidentifikasi aspek-aspek penting yang perlu dievaluasi selama proses belajar mengajar, sehingga hasil evaluasi dapat menghasilkan informasi yang akurat, relevan, dan berguna untuk perbaikan pembelajaran selanjutnya.

Secara umum, kedua ahli tersebut sependapat bahwa penetapan tujuan evaluasi yang jelas dan terarah merupakan hal yang sangat penting dalam proses evaluasi pembelajaran. Dengan adanya kejelasan tujuan, guru dapat merancang serta melaksanakan evaluasi secara lebih fokus, sehingga hasil yang diperoleh mampu

memberikan gambaran yang tepat mengenai tingkat pencapaian murid pada aspek-aspek yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2. Menggunakan Beragam Instrumen Evaluasi

Penerapan berbagai jenis instrumen evaluasi merupakan salah satu prinsip penting dalam evaluasi pembelajaran. Penggunaan instrumen yang beragam sangatlah penting untuk memperoleh hasil penilaian yang menyeluruh (Airasian, 1991). Instrumen tersebut dapat berupa tes tertulis, proyek, presentasi, observasi, atau diskusi kelompok. Dengan memanfaatkan beragam bentuk evaluasi, guru dapat menilai berbagai aspek kemampuan dan potensi murid secara lebih komprehensif, sehingga hasil yang diperoleh memberikan gambaran yang lebih akurat tentang pencapaian belajar murid. Linn dan Gronlund (2000), juga menyoroti pentingnya variasi dalam penggunaan instrumen evaluasi. Mereka berpendapat bahwa instrumen yang digunakan harus disesuaikan dengan tujuan evaluasi dan jenis kemampuan yang hendak diukur. Guru perlu memilih bentuk evaluasi yang tepat, seperti tes objektif untuk mengukur pengetahuan faktual, proyek atau portofolio untuk menilai kemampuan berpikir kreatif, serta observasi untuk menilai keterampilan praktis. Dengan demikian, data yang diperoleh dari evaluasi menjadi lebih valid dan dapat dipercaya. Senada dengan hal tersebut, Mulyasa (2013) menyatakan bahwa evaluasi sebaiknya bervariasi dan mencakup beragam tugas serta situasi yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Pemilihan instrumen harus mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan murid. Misalnya, tes tertulis dapat digunakan untuk menilai pemahaman konsep, observasi untuk menilai keterampilan praktik, sedangkan tugas proyek digunakan untuk menilai kemampuan berpikir kreatif dan kolaboratif.

Dapat disimpulkan bahwa para ahli sepakat bahwa penggunaan beragam instrumen evaluasi sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan berbagai bentuk evaluasi, guru dapat menilai kemampuan murid secara lebih menyeluruh, menggambarkan pencapaian mereka dengan lebih akurat, serta menggunakan hasil tersebut sebagai dasar dalam pengambilan keputusan pembelajaran yang lebih tepat dan efektif.

3. Menerapkan Prinsip Validitas dan Reliabilitas dalam Pengembangan Instrumen Evaluasi

Penerapan prinsip validitas dan reliabilitas merupakan hal yang sangat penting dalam proses pengembangan instrumen evaluasi, karena kedua prinsip ini menjamin bahwa hasil evaluasi benar-benar akurat dan dapat dipercaya. Airasian (1991), menegaskan bahwa validitas dan reliabilitas merupakan dua aspek utama yang harus diperhatikan dalam merancang instrumen evaluasi. Validitas berkaitan dengan sejauh mana instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur sesuai dengan tujuan evaluasi, sedangkan reliabilitas berhubungan dengan tingkat konsistensi hasil yang diperoleh ketika instrumen digunakan berulang kali. Linn dan Gronlund (2000), juga menekankan pentingnya memastikan bahwa setiap instrumen evaluasi memiliki validitas dan reliabilitas yang baik. Instrumen dikatakan valid apabila benar-benar menilai kompetensi atau kemampuan yang menjadi sasaran evaluasi, dan reliabel jika menghasilkan data yang konsisten serta stabil dari waktu ke waktu. Untuk mencapai kedua prinsip tersebut, pengembangan instrumen harus dilakukan secara sistematis melalui proses uji coba, analisis butir soal, serta penggunaan metode penilaian yang terstandar. Sejalan dengan itu, Mulyasa (2013) menegaskan bahwa validitas dan reliabilitas adalah indikator utama kualitas suatu instrumen evaluasi. Instrumen yang valid mampu memberikan gambaran yang tepat mengenai kemampuan atau karakteristik yang diukur, sedangkan reliabilitas yang tinggi menunjukkan bahwa hasil evaluasi dapat dipercaya untuk digunakan dalam pengambilan keputusan pendidikan.

Secara keseluruhan, para ahli sepakat bahwa penerapan prinsip validitas dan reliabilitas sangat penting dalam pengembangan instrumen evaluasi pembelajaran. Instrumen yang memenuhi kedua prinsip ini akan menghasilkan data yang akurat, konsisten, dan relevan, sehingga dapat menjadi dasar yang kuat bagi guru dalam menilai hasil belajar murid serta meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

4. Melibatkan Murid Secara Aktif dalam Proses Evaluasi

Linn dan Gronland (2000) menegaskan bahwa proses evaluasi sebaiknya melibatkan murid secara aktif. Mereka berpendapat bahwa murid perlu diberi kesempatan untuk ikut serta dalam kegiatan penilaian dan pengumpulan data mengenai kemampuan yang dimiliki. Pelibatan ini dapat dilakukan melalui penugasan proyek atau aktivitas yang mendorong murid menampilkan hasil pemahaman dan keterampilan yang telah diperoleh. Keterlibatan langsung semacam ini membuat murid menjadi bagian penting dari proses evaluasi serta mendorong mereka untuk melakukan refleksi dan pembelajaran yang lebih mendalam. Sejalan dengan pandangan tersebut, Mulyasa (2013) menyatakan bahwa evaluasi pembelajaran sebaiknya tidak hanya menjadi tanggung jawab guru, melainkan juga melibatkan murid. Dalam hal ini, murid dapat berpartisipasi dalam perencanaan tujuan evaluasi, pemilihan metode yang akan digunakan, serta dalam proses analisis dan refleksi terhadap hasil evaluasi. Dengan cara tersebut, evaluasi menjadi lebih bermakna karena memberikan ruang bagi murid untuk memahami posisi dan perkembangan mereka dalam proses belajar. Hamalik (2002), menjelaskan bahwa murid perlu dilibatkan dalam penyusunan kriteria penilaian, penentuan indikator keberhasilan, serta evaluasi terhadap kemajuan belajar mereka sendiri. Selain itu, murid dapat diajak berdiskusi mengenai hasil evaluasi, memberikan umpan balik, serta merancang langkah-langkah perbaikan yang diperlukan. Dengan demikian, mereka memiliki rasa tanggung jawab yang lebih besar terhadap proses dan hasil belajarnya.

Secara umum, ketiga ahli tersebut sepakat bahwa keterlibatan aktif murid dalam evaluasi pembelajaran memiliki peran penting. Melalui pelibatan ini, evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur keberhasilan, tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan kesadaran diri, refleksi, serta tanggung jawab murid terhadap proses pembelajaran mereka.

5. Memberikan umpan balik yang konstruktif dan berguna kepada murid

Airasian (1991), menjelaskan bahwa umpan balik dalam evaluasi pembelajaran harus memberikan informasi yang berguna bagi murid untuk memperbaiki dan

mengembangkan kemampuan belajarnya. Umpan balik yang efektif tidak hanya menyampaikan hasil, tetapi juga menjelaskan bagian mana yang sudah baik dan apa yang masih perlu ditingkatkan agar murid dapat belajar lebih optimal. Linn dan Gronland (2000), berpendapat bahwa umpan balik harus bersifat objektif, jelas, dan disampaikan tepat waktu agar murid segera memahami kualitas kinerjanya. Guru tidak hanya menyoroti kesalahan, tetapi juga memberi penghargaan atas pencapaian murid sebagai bentuk dorongan motivasi. Menurut Mulyasa (2013), umpan balik yang baik seharusnya membantu murid memahami proses belajarnya, bukan hanya hasil akhirnya. Dengan memberikan arahan yang spesifik dan terukur, guru dapat membantu murid menemukan cara untuk memperbaiki kekurangan dan memperkuat kelebihannya. Sementara itu, Hamalik (2002), menekankan pentingnya penyampaian umpan balik yang positif dan membangun. Umpan balik yang konkret, terbuka, dan disesuaikan dengan kondisi murid akan membantu mereka melakukan refleksi diri serta menentukan langkah perbaikan di masa mendatang.

Secara umum, para ahli sepakat bahwa pemberian umpan balik yang konstruktif merupakan bagian penting dari evaluasi pembelajaran, karena dapat memperkuat motivasi, meningkatkan pemahaman, serta membantu murid mencapai hasil belajar yang lebih baik.

2.5 Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Laporan Hasil Observasi

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMA memiliki tujuan yang lebih dari sekadar mengajarkan keterampilan berbahasa. Pembelajaran ini bertujuan untuk memperkenalkan murid pada berbagai konsep komunikasi, budaya, dan identitas bangsa melalui bahasa. Oleh karena itu, pengajaran Bahasa Indonesia tidak hanya terbatas pada penguasaan tata bahasa dan keterampilan berkomunikasi, tetapi juga pada pengembangan sikap kritis, kreatif, dan apresiatif terhadap budaya literasi (Agustina, 2023).

Namun dalam praktiknya, pembelajaran Bahasa Indonesia sering menghadapi tantangan dalam meningkatkan keterlibatan murid. Metode konvensional yang lebih berfokus pada pemberian materi secara satu arah sering kali tidak cukup

menarik bagi murid, terutama ketika proses evaluasi dilakukan melalui tes tradisional yang cenderung membosankan. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam metode pengajaran yang tidak hanya berfungsi untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga untuk membangkitkan minat dan motivasi murid dalam belajar (Kusuma dkk., 2021).

Selain itu, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, salah satu materi yang perlu dikuasai adalah teks laporan hasil observasi. Teks laporan hasil observasi adalah jenis teks yang digunakan untuk menyampaikan informasi berdasarkan hasil pengamatan terhadap objek tertentu. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, teks ini membantu murid untuk mengembangkan keterampilan menulis dengan cara menyusun laporan yang terstruktur dan objektif. Murid belajar untuk menyajikan informasi secara jelas, sistematis, dan berdasarkan bukti yang ada. Teks laporan hasil observasi sangat relevan dalam pembelajaran di sekolah karena memberikan murid kesempatan untuk mengasah kemampuan mereka dalam mengobservasi, menganalisis, dan menyampaikan temuan secara tertulis.

2.5.1 Teks Laporan Hasil Observasi

Teks laporan hasil observasi adalah jenis teks yang berisi paparan informasi mengenai suatu objek atau fenomena berdasarkan hasil pengamatan secara langsung dan sistematis. Teks ini bertujuan untuk menyampaikan informasi faktual yang bersifat objektif dan apa adanya tanpa disertai opini pribadi. Objek yang dilaporkan dalam teks ini dapat berupa makhluk hidup, benda, gejala alam, peristiwa sosial, atau fenomena lain yang bisa diamati secara langsung.

1. Tujuan dan Fungsi

Tujuan utama teks laporan hasil observasi adalah menyampaikan hasil pengamatan terhadap objek tertentu kepada pembaca secara jelas, faktual, dan ilmiah. Fungsi teks ini antara lain:

- A. Memberikan informasi faktual kepada pembaca.
- B. Melatih murid berpikir kritis dan sistematis.
- C. Menumbuhkan keterampilan menulis ilmiah.
- D. Membantu murid menyusun hasil pengamatan secara logis dan runtut.

2. Ciri-Ciri Teks Laporan Hasil Observasi

Adapun ciri-ciri dari teks laporan hasil observasi adalah sebagai berikut:

- A. Bersifat faktual dan objektif.
- B. Ditulis berdasarkan hasil pengamatan langsung.
- C. Menggunakan bahasa baku dan ilmiah.
- D. Tidak mengandung opini atau prasangka subjektif.
- E. Disusun secara sistematis sesuai struktur teks.

3. Struktur Teks Laporan Hasil Observasi

Struktur teks laporan hasil observasi umumnya terdiri atas tiga bagian utama, yaitu:

- A. Pernyataan Umum (klasifikasi): Berisi pengantar atau penjelasan umum mengenai objek yang diamati, mencakup definisi, kelompok, atau klasifikasinya.
- B. Deskripsi Bagian: Menjelaskan bagian-bagian objek, ciri khusus, atau informasi yang lebih rinci berdasarkan pengamatan.
- C. Deskripsi Manfaat (opsional): Menguraikan manfaat, fungsi, atau kegunaan dari objek tersebut. Bagian ini tidak selalu muncul, tergantung pada konteks pembelajaran

4. Kaidah Kebahasaan Teks Laporan Hasil Observasi

Dalam menyusun teks laporan hasil observasi, murid perlu memahami kaidah kebahasaan yang berlaku, di antaranya:

- A. Menggunakan kata benda umum untuk menyebut objek (contoh: “hewan”, “tanaman”, “benda”).
- B. Menggunakan kata kerja relasional, seperti *adalah*, *merupakan*, untuk menunjukkan hubungan atau penjelasan.
- C. Menggunakan kalimat definisi dan deskripsi.
- D. Menghindari kata ganti orang pertama dan kedua, karena teks ini bersifat objektif.
- E. Menggunakan istilah ilmiah atau teknis sesuai dengan objek pengamatan.

Pembelajaran teks laporan hasil observasi memiliki kedudukan penting dalam pengembangan kemampuan literasi murid, khususnya dalam menulis dan memahami teks faktual. Berdasarkan Kurikulum Merdeka, pembelajaran teks ini bertujuan agar murid mampu mengidentifikasi struktur dan ciri kebahasaan teks laporan hasil observasi, menyusun teks secara sistematis berdasarkan hasil pengamatan, serta menyampaikan informasi secara objektif dan ilmiah. Teks laporan hasil observasi sendiri memiliki karakteristik utama, yaitu bersifat faktual dan objektif, disusun secara sistematis berdasarkan hasil pengamatan langsung, menggunakan bahasa ilmiah dan baku, serta mengandung struktur berupa pernyataan umum, deskripsi bagian, dan deskripsi manfaat. Keterampilan menulis teks laporan hasil observasi mendorong murid untuk melakukan pengamatan langsung terhadap objek tertentu, lalu melaporkannya dengan struktur yang runtut dan bahasa yang tepat. Kegiatan ini melatih ketelitian, kecermatan, serta kemampuan menyampaikan informasi dengan akurat. Dalam praktik pembelajarannya, guru dapat menggunakan berbagai strategi, seperti pembelajaran berbasis proyek (project-based learning), pembelajaran berbasis inkuiri, hingga pemanfaatan media digital seperti video dokumenter dan platform kuis daring.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu penelitian yang mengukur data dalam bentuk angka, biasanya untuk mengetahui hubungan atau pengaruh antar variabel. Penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang dilakukan terhadap populasi atau sampel tertentu dengan menggunakan prosedur pengumpulan data berupa angka-angka, yang selanjutnya dianalisis secara statistik untuk memperoleh kesimpulan berdasarkan data numerik (Sugiyono, 2017). Jenis penelitian kuantitatif yang digunakan adalah *pre-eksperimen*, dengan desain *one-group pretest-posttest*.

Desain penelitiannya digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$$

Keterangan:

1. O_1 = *Pretest* (nilai awal sebelum diberi *QuizWhizzer*)
2. X = Perlakuan (penggunaan *QuizWhizzer*)
3. O_2 = *Posttest* (nilai setelah menggunakan *QuizWhizzer*)

3.2 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas X di SMA Negeri 15 Bandar Lampung pada tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan kelas X didasarkan pada pertimbangan bahwa pada jenjang ini, materi teks laporan hasil observasi merupakan bagian dari kurikulum Bahasa Indonesia yang diajarkan pada semester ganjil. Selain itu, murid kelas X dianggap telah memiliki kemampuan dasar dalam membaca dan memahami teks faktual yang dapat dikembangkan melalui media evaluasi digital berbasis permainan seperti *QuizWhizzer*.

3.2.1 Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas X SMA Negeri 15 Bandar Lampung tahun ajaran 2025/2026, yang terdiri dari beberapa rombongan belajar. Setiap kelas terdiri atas sekitar 30 hingga 35 murid.

3.2.2 Sampel

Sampel dalam penelitian ini terdiri atas satu kelas dari murid kelas X di SMA Negeri 15 Bandar Lampung, dengan jumlah murid antara 30 hingga 35 orang. Jumlah ini dianggap ideal untuk penelitian eksperimen semu, karena cukup untuk mewakili populasi dan memungkinkan analisis statistik dilakukan secara valid dan reliabel. Jumlah sampel dalam penelitian kuantitatif tidak harus besar, namun harus mencukupi untuk mengungkap hubungan antarvariabel secara meyakinkan (Sugiyono, 2017). Satu kelas ini digunakan sebagai kelompok eksperimen, yang akan mengikuti seluruh tahapan penelitian, mulai dari *pretest*, perlakuan dengan menggunakan media *QuizWhizzer*, hingga *posttest*.

3.2.3 Teknik *Sampling*

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*, yaitu metode penentuan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang telah ditetapkan sesuai dengan tujuan dan kebutuhan penelitian.

Teknik *purposive sampling* merupakan metode pemilihan sampel yang dilakukan berdasarkan pertimbangan sesuai dengan tujuan penelitian (Sugiyono, dalam Maharani dan Bernard, 2018). Dalam konteks penelitian ini, pemilihan kelas dilakukan berdasarkan sejumlah pertimbangan, antara lain:

1. Murid memiliki akses terhadap perangkat teknologi seperti laptop, gawai, dan koneksi internet.
2. Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia bersikap aktif dan kooperatif terhadap kegiatan penelitian.

3. Jadwal pembelajaran memungkinkan perlakuan dilakukan secara berkelanjutan dalam jangka waktu tertentu.
4. Kelas tidak sedang terlibat dalam kegiatan besar sekolah yang berpotensi mengganggu jalannya penelitian, seperti lomba atau persiapan ujian.

Dengan menggunakan *purposive sampling*, peneliti dapat lebih fokus dalam memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen serta memperoleh data yang akurat dan sesuai dengan tujuan penelitian.

3.3 Data dan Sumber Data

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif, berupa angka skor hasil tes. Data utama meliputi:

1. Nilai *pretest*: skor tes objektif yang mencerminkan kemampuan awal murid terhadap materi teks laporan hasil observasi sebelum perlakuan.
2. Nilai *posttest*: skor tes objektif setelah murid mengikuti pembelajaran dan evaluasi menggunakan media *QuizWhizzer*.

Sumber data terbagi menjadi dua kategori:

1. Data primer: nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh langsung dari pelaksanaan tes pada murid (sampel penelitian). Data primer ini merupakan sumber utama untuk mengukur efektivitas media.
2. Data sekunder: dokumen pendukung seperti foto dokumentasi kegiatan pembelajaran. Data sekunder digunakan untuk memperkaya interpretasi hasil dan menjelaskan konteks pelaksanaan.

Semua data dikumpulkan dengan memperhatikan etika penelitian, yaitu menjaga kerahasiaan identitas peserta dan meminta izin dari pihak sekolah.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes yang dilaksanakan sebanyak dua kali, yaitu *pretest* dan *posttest*. Tes tersebut

bertujuan untuk mengukur hasil belajar murid pada materi teks laporan hasil observasi. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tes terlebih dahulu melalui proses validasi oleh ahli (*expert judgment*), yaitu dosen pembimbing I yang memiliki kompetensi di bidang Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Proses validasi dilakukan untuk menilai kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran, kejelasan indikator soal, serta ketepatan butir soal dengan kompetensi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X pada materi teks laporan hasil observasi. Selanjutnya, instrumen tes diuji secara empiris melalui uji validitas dan uji reliabilitas untuk memastikan kelayakan instrumen sebagai alat ukur hasil belajar murid. Untuk memberikan gambaran tingkat hasil belajar murid sebelum dan sesudah penerapan media *QuizWhizzer*, nilai *pretest* dan *posttest* diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori. Pengelompokan ini bertujuan untuk mempermudah interpretasi data serta melihat perubahan tingkat hasil belajar murid secara lebih jelas.

Tabel 3.1 Kategori Nilai *Pretest* dan *Posttest* (Sumber: Arikunto, 2014)

Nilai (%)	Kategori
86-100	Sangat Baik
66-85	Baik
46-65	Cukup
<45	Kurang

Dengan melalui tahapan tersebut, instrumen yang digunakan mampu menghasilkan data yang valid dan reliabel untuk dianalisis secara kuantitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian kuantitatif memiliki peranan penting dalam menjamin validitas hasil penelitian, karena berpengaruh langsung terhadap keakuratan data yang akan dianalisis secara statistik (Sugiyono, 2017).

3.5 Variabel Penelitian

Variabel adalah karakteristik atau ciri yang dimiliki oleh seseorang, suatu objek, atau sebuah aktivitas yang menunjukkan perbedaan tertentu dan ditetapkan oleh peneliti untuk dikaji sehingga dapat diperoleh suatu kesimpulan (Sugiyono, 2017). Penelitian ini melibatkan dua variabel utama, yaitu variabel bebas dan variabel

terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan *QuizWhizzer* sebagai media evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks laporan hasil observasi. *QuizWhizzer* merupakan media digital berbasis permainan yang menyajikan soal dalam bentuk kuis interaktif sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memotivasi. Dalam penelitian ini, penggunaan *QuizWhizzer* diperlakukan sebagai bentuk perlakuan (*treatment*) yang diberikan kepada murid.

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar murid. Hasil belajar diperoleh melalui tes pilihan ganda sebanyak 20 soal yang diberikan pada dua tahap, yaitu *pretest* sebelum penerapan *QuizWhizzer* dan *posttest* setelah pembelajaran dengan media tersebut. Perbandingan skor kedua tes digunakan untuk melihat peningkatan penguasaan materi teks laporan hasil observasi.

Variabel bebas dalam penelitian ini berskala nominal, sedangkan variabel terikat berskala rasio karena berupa skor hasil belajar dalam rentang 0–100. Dengan jenis data tersebut, analisis dilakukan secara kuantitatif menggunakan uji t (*paired sample t-test*) untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*.

3.5.1 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel digunakan untuk memberikan batasan yang jelas mengenai variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y), sehingga keduanya dapat diukur secara objektif sesuai kebutuhan penelitian.

1. Variabel X: Penggunaan Media *QuizWhizzer*

Variabel X dalam penelitian ini adalah penggunaan media *QuizWhizzer* sebagai media evaluasi berbasis gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Secara operasional, penggunaan *QuizWhizzer* ditunjukkan melalui beberapa aspek sebagai berikut.

Tabel 3.2 Indikator Ketercapaian Variabel X

No	Indikator	Deskriptor
1	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	Penggunaan <i>QuizWhizzer</i> selaras dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia dan indikator kompetensi materi teks laporan hasil observasi.
2	Kejelasan tampilan dan navigasi	Tampilan media <i>QuizWhizzer</i> mudah dipahami, dengan navigasi yang jelas sehingga murid dapat mengikuti evaluasi tanpa kebingungan.
3	Interaktivitas media	Media <i>QuizWhizzer</i> memungkinkan murid berpartisipasi aktif dalam menjawab soal dan mengikuti alur permainan evaluasi.
4	Pemanfaatan fitur gamifikasi	Media memanfaatkan fitur gamifikasi seperti poin, peringkat, dan papan permainan untuk meningkatkan keterlibatan murid.
5	Kemudahan penggunaan	Media <i>QuizWhizzer</i> mudah diakses dan digunakan oleh murid melalui perangkat masing-masing tanpa hambatan teknis berarti.
6	Respons murid	Murid menunjukkan antusiasme, motivasi, dan keterlibatan aktif selama proses evaluasi menggunakan <i>QuizWhizzer</i> .

Dengan adanya indikator-indikator tersebut, variabel penggunaan media *QuizWhizzer* dapat diukur secara sistematis dan terarah. Indikator ini menjadi acuan dalam menilai bagaimana media *QuizWhizzer* digunakan sebagai media evaluasi berbasis gamifikasi serta sejauh mana media tersebut mampu mendorong keterlibatan dan motivasi murid dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Variabel Y: Hasil Belajar Murid pada Materi Teks Laporan Hasil Observasi

Variabel Y merupakan hasil belajar murid yang diperoleh melalui tes objektif berupa 20 butir soal pilihan ganda yang diberikan pada saat *pretest* dan *posttest*. Untuk memudahkan pengukuran hasil belajar murid, variabel Y dijabarkan ke dalam beberapa indikator yang disusun berdasarkan kompetensi pembelajaran teks laporan hasil observasi. Indikator-indikator tersebut digunakan sebagai dasar dalam penyusunan instrumen tes *pretest* dan *posttest*.

Tabel 3.3 Indikator Ketercapaian Variabel Y

No	Indikator	Deskriptor
1	Mengidentifikasi informasi fakta	Murid mampu menemukan dan menentukan informasi faktual yang terdapat dalam teks laporan hasil observasi.
2	Menentukan struktur teks LHO	Murid mampu mengenali struktur teks laporan hasil observasi yang meliputi pernyataan umum, deskripsi bagian, dan deskripsi manfaat.
3	Memahami isi teks	Murid mampu memahami isi teks laporan hasil observasi secara menyeluruh dan menjawab pertanyaan sesuai isi teks.
4	Mengidentifikasi kaidah kebahasaan	Murid mampu mengenali kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi, seperti penggunaan istilah dan kata baku.
5	Menarik simpulan isi teks	Murid mampu menyimpulkan isi teks laporan hasil observasi berdasarkan informasi yang disajikan.

3.6 Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam melaksanakan kegiatan penelitian secara sistematis untuk memperoleh data yang diperlukan. Dalam penelitian ini, prosedur penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu pemberian *pretest*, pemberian perlakuan (*treatment*), dan

pemberian *posttest*. Tahapan tersebut bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *QuizWhizzer* sebagai alat evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks laporan hasil observasi di SMA Negeri 15 Bandar Lampung.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, peneliti melakukan beberapa kegiatan sebagai berikut.

- A. Menyusun Instrument penelitian berupa soal *pretest* dan *posttest*.
- B. Menyusun kisi-kisi soal berdasarkan indikator pembelajaran teks laporan hasil observasi.
- C. Menyiapkan media evaluasi berbasis game, yaitu *QuizWhizzer*.
- D. Melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen.
- E. Mengurus perizinan penelitian di SMA Negeri 15 Bandar Lampung.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan tahap inti penelitian yang terdiri atas tiga kegiatan utama, yaitu *pretest*, perlakuan (*treatment*), dan *posttest*.

A. Pelaksanaan *Pretest*

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah pemberian *pretest* kepada murid sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan media *QuizWhizzer*. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal murid dalam memahami materi teks laporan hasil observasi sebelum dilaksanakannya evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media *QuizWhizzer*.

Pada tahap ini, murid diberikan tes dalam bentuk soal pilihan ganda yang telah disusun berdasarkan indikator pembelajaran pada materi teks laporan hasil observasi. Soal-soal tersebut mencakup berbagai aspek pemahaman terhadap teks laporan hasil observasi, antara lain pengertian dan tujuan teks laporan hasil observasi, struktur teks, perbedaan fakta dan opini, penggunaan istilah ilmiah, ciri objektivitas dalam teks, serta kaidah kebahasaan yang digunakan dalam teks laporan hasil observasi.

Pretest dilaksanakan pada awal kegiatan pembelajaran dengan waktu pengerjaan yang telah ditentukan oleh peneliti. Seluruh murid yang menjadi subjek penelitian diminta untuk mengerjakan soal secara mandiri. Hasil dari *pretest* kemudian dikumpulkan dan dianalisis untuk mengetahui tingkat pemahaman awal murid terhadap materi yang akan dipelajari. Data hasil *pretest* memiliki peran penting dalam penelitian ini karena digunakan sebagai data pembanding dengan hasil *posttest*. Melalui perbandingan tersebut, peneliti dapat mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar murid setelah penggunaan media *QuizWhizzer* dalam evaluasi pembelajaran.

B. Pemberian Perlakuan (*Treatment*)

Setelah pelaksanaan *pretest*, tahap selanjutnya adalah pemberian perlakuan berupa penggunaan media *QuizWhizzer* dalam kegiatan evaluasi pembelajaran pada materi teks laporan hasil observasi. Dalam pelaksanaannya, sebelum murid mengikuti evaluasi menggunakan media *QuizWhizzer*, guru terlebih dahulu menyampaikan kembali materi teks laporan hasil observasi serta memberikan pelatihan singkat terkait penggunaan media *QuizWhizzer*. Hal ini bertujuan agar murid memahami materi yang akan diujikan sekaligus tidak mengalami kendala teknis dalam penggunaan media tersebut.

Penyampaian materi dilakukan untuk memperkuat pemahaman murid mengenai konsep dasar teks laporan hasil observasi. Materi yang disampaikan meliputi beberapa aspek penting, yaitu pengertian teks laporan hasil observasi, tujuan penulisan, struktur teks, serta kaidah kebahasaan yang digunakan dalam teks tersebut.

Teks laporan hasil observasi merupakan teks yang berisi penjelasan mengenai suatu objek berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan secara sistematis dan objektif. Teks ini bertujuan untuk memberikan informasi yang faktual mengenai suatu objek, baik berupa makhluk hidup, benda, fenomena alam, maupun peristiwa tertentu. Oleh karena itu, teks laporan hasil observasi disusun berdasarkan fakta yang diperoleh melalui kegiatan pengamatan.

Dalam pembelajaran ini, murid juga mempelajari struktur teks laporan hasil observasi yang terdiri atas tiga bagian utama, yaitu pernyataan umum, deskripsi bagian, dan deskripsi manfaat atau simpulan. Pernyataan umum berisi gambaran umum mengenai objek yang diamati, deskripsi bagian menjelaskan karakteristik atau bagian-bagian objek secara rinci, sedangkan deskripsi manfaat atau simpulan berisi informasi mengenai fungsi atau manfaat objek tersebut.

Selain itu, murid juga mempelajari kaidah kebahasaan yang digunakan dalam teks laporan hasil observasi, antara lain penggunaan istilah ilmiah, verba relasional dan verba material, frasa nominal, serta kalimat yang bersifat objektif dan faktual. Aspek objektivitas menjadi ciri utama yang harus diperhatikan dalam penyusunan teks laporan hasil observasi.

Setelah penyampaian materi dan pelatihan penggunaan *QuizWhizzer*, guru mulai mengintegrasikan *QuizWhizzer* dalam proses pembelajaran dengan memberikan beberapa soal interaktif yang dikerjakan murid secara langsung. Kegiatan ini berfungsi sebagai evaluasi formatif untuk mengetahui tingkat pemahaman murid secara real-time sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Pada tahap akhir pembelajaran, murid kemudian mengikuti kegiatan evaluasi menggunakan media *QuizWhizzer*. Dalam pelaksanaannya, guru menampilkan kode permainan yang digunakan murid untuk bergabung ke dalam sesi permainan melalui perangkat digital seperti telepon pintar atau komputer. Setelah seluruh murid berhasil bergabung, guru memulai sesi evaluasi.

Selanjutnya, murid diminta menjawab soal-soal yang telah disusun berdasarkan indikator pembelajaran teks laporan hasil observasi. Soal-soal tersebut ditampilkan secara bertahap dalam permainan *QuizWhizzer*. Melalui media ini, murid dapat melihat perkembangan permainan serta perolehan skor secara langsung, sehingga proses evaluasi menjadi lebih menarik dan interaktif. Penggunaan media *QuizWhizzer* dalam penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan murid dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Selain itu, suasana evaluasi yang dikemas dalam bentuk permainan juga mampu mengurangi kejenuhan serta meningkatkan motivasi belajar murid.

Dengan demikian, penggunaan *QuizWhizzer* dalam penelitian ini tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi akhir, tetapi juga sebagai evaluasi formatif selama proses pembelajaran. Hal ini menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif sekaligus mampu mengukur hasil belajar murid secara optimal.

C. Pelaksanaan *Posttest*

Tahap terakhir dalam penelitian ini adalah pemberian *posttest*. *Posttest* diberikan setelah murid mengikuti proses pembelajaran serta evaluasi menggunakan media *QuizWhizzer*.

Posttest bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman murid terhadap materi teks laporan hasil observasi setelah mendapatkan perlakuan berupa penggunaan media *QuizWhizzer* dalam evaluasi pembelajaran. Pada tahap ini, murid kembali diberikan tes dalam bentuk soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran yang sama dengan *pretest*.

Soal *posttest* memiliki tingkat kesulitan yang setara dengan soal *pretest* sehingga hasil yang diperoleh dapat digunakan untuk membandingkan kemampuan murid sebelum dan sesudah perlakuan. Murid diminta untuk mengerjakan soal secara mandiri dalam waktu yang telah ditentukan. Hasil *posttest* kemudian dikumpulkan dan dianalisis oleh peneliti. Data yang diperoleh dari *posttest* selanjutnya dibandingkan dengan hasil *pretest* untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar murid setelah penggunaan media *QuizWhizzer* dalam evaluasi pembelajaran.

Melalui analisis tersebut, peneliti dapat menentukan efektivitas penggunaan media *QuizWhizzer* sebagai alat evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks laporan hasil observasi.

3. Tahap Akhir

Pada tahap ini dilakukan kegiatan sebagai berikut.

- A. Mengolah data hasil *pretest* dan *posttest*.
- B. Melakukan uji normalitas data.

- C. Melakukan uji-t berpasangan (*paired sample t-test*).
- D. Menghitung nilai *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar.
- E. Menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis data.

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, instrumen utama yang digunakan adalah tes bentuk pilihan ganda yang terdiri dari 20 butir soal yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran pada Kompetensi Dasar (KD) materi laporan hasil observasi. Soal-soal tersebut digunakan dalam *pretest* dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar murid sebelum dan sesudah diterapkannya media *QuizWhizzer*. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes objektif berbentuk pilihan ganda dengan empat alternatif jawaban (A, B, C, dan D). Setiap soal memiliki satu jawaban benar dan tiga pengecoh. Penggunaan empat alternatif jawaban dipilih karena dinilai lebih efektif dalam menyusun distraktor yang berfungsi dengan baik serta memudahkan murid dalam menentukan jawaban. Instrumen ini digunakan untuk mengukur hasil belajar murid sebelum dan sesudah perlakuan.

Penyusunan instrumen dimulai dengan merumuskan indikator, menyusun kisi-kisi soal, dan mengembangkan soal berdasarkan indikator tersebut. Instrumen kemudian diuji cobakan terlebih dahulu kepada murid di luar sampel penelitian untuk mengetahui validitas dan reliabilitas soal. Validitas butir soal diuji menggunakan rumus korelasi Product Moment Pearson, sedangkan reliabilitas diuji menggunakan rumus *Kuder-Richardson (KR-20)*. Selain itu, dilakukan juga analisis tingkat kesukaran soal dan daya pembeda tiap butir soal. Hasil uji coba ini digunakan untuk merevisi soal agar layak digunakan dalam pengambilan data *pretest* dan *posttest* secara valid dan konsisten.

3.6.1 Instrumen Tes (*Pretest* dan *Posttest*)

Instrumen penelitian ini berupa 20 soal pilihan ganda berdasarkan materi teks laporan hasil observasi. Soal tersebut digunakan untuk mengukur hasil belajar

murid sebelum dan sesudah perlakuan dengan media *QuizWhizzer*, sehingga berfungsi sebagai alat evaluasi untuk mengetahui efektivitas media tersebut

3.6.2 Kisi-Kisi Soal

Penyusunan kisi-kisi instrumen tes dalam penelitian ini mengacu pada taksonomi Bloom revisi yang digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan kognitif murid. Taksonomi Bloom mengklasifikasikan kemampuan berpikir ke dalam beberapa tingkatan, yaitu mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Dalam penelitian ini, butir soal yang digunakan berada pada tingkat kognitif memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4) yang disesuaikan dengan karakteristik materi teks laporan hasil observasi serta bentuk soal pilihan ganda yang digunakan sebagai instrumen evaluasi pembelajaran. Tabel berikut merupakan kisi-kisi soal yang digunakan sebagai dasar penyusunan instrumen evaluasi pembelajaran.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Soal

No	Indikator Pembelajaran	Level Kognitif (Taksonomi Bloom)	Bentuk Soal	Nomor Soal (Pretest)	Nomor Soal (Posttest)
1	Menjelaskan tujuan LHO	C2 (Memahami)	PG	5, 11	4, 5
2	Mengidentifikasi objek LHO	C2 (Memahami)	PG	3	3
3	Menjelaskan perbedaan fakta dan opini	C2 (Memahami)	PG	2	2
4	Menentukan struktur LHO (pernyataan umum, deskripsi bagian, manfaat/simpulan)	C4 (Menganalisis)	PG	12, 14	1, 6, 11, 13
5	Menentukan fungsi penggunaan istilah ilmiah/nama latin	C2 (Memahami)	PG	9	2, 20
6	Mengidentifikasi ciri objektivitas dalam LHO	C2 (Memahami)	PG	10, 16, 18	10, 12

7	Menentukan kaidah kebahasaan LHO (verba, frasa nominal, kalimat objektif)	C3 (Menerapkan)	PG	7, 15, 16	8, 9, 17
8	Menentukan data yang tepat dalam LHO	C4 (Menganalisis)	PG	9, 19	10, 18
9	Menjelaskan proses kerja dalam penyusunan LHO	C2 (Memahami)	PG	1	15
10	Menentukan perbedaan LHO dengan teks lain	C4 (Menganalisis)	PG	8	4
11	Menjelaskan manfaat atau simpulan dalam LHO	C2 (Memahami)	PG	13, 14	12
12	Menentukan pendekatan analitis dalam LHO	C4 (Menganalisis)	PG	–	3

Skoring:

- A. Jawaban benar: skor 1
- B. Jawaban salah: skor 0
- C. Skor maksimal: 20
- D. Skor akhir dihitung:

$$\text{Jumlah Akhir} = \frac{\text{Jumlah Jawaban Benar}}{2} \times 100$$

Skor yang diperoleh dari soal akan dijumlahkan untuk memperoleh total skor, yang selanjutnya dikonversikan menjadi skor akhir. Skor akhir tersebut digunakan sebagai data kuantitatif dan dianalisis menggunakan teknik statistik, yaitu uji-t berpasangan (*paired sample t-test*), guna mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* setelah perlakuan diberikan.

3.6.3 Uji Instrumen Penelitian

Uji instrumen penelitian merupakan langkah penting yang dilakukan untuk memastikan bahwa alat ukur yang digunakan benar-benar layak dalam mengumpulkan data. Dalam proses ini, dua aspek utama yang harus diperhatikan adalah validitas dan reliabilitas. Keduanya berperan dalam menjamin ketepatan serta kestabilan hasil pengukuran. Oleh karena itu, pengujian instrumen menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam penelitian kuantitatif, guna memastikan bahwa data yang diperoleh benar-benar merepresentasikan variabel yang sedang diteliti.

1. Uji Validitas

Instrumen telah disusun berdasarkan kompetensi dasar, indikator pembelajaran, dan materi esensial LHO. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana suatu instrumen dapat mengukur sesuai dengan apa yang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini, jenis validitas yang digunakan adalah validitas konstruk, yaitu menguji apakah indikator-indikator dalam instrumen telah sesuai dengan konsep teoritis dari variabel yang diteliti. Teknik analisis yang digunakan untuk menguji validitas tiap butir soal adalah korelasi *Pearson Product Moment*, yang berfungsi untuk melihat hubungan antara skor tiap item dengan skor total. Sebuah butir soal dinyatakan valid apabila nilai koefisien korelasi yang diperoleh signifikan (Sugiyono, 2017).

Rumus korelasi *Pearson Product Moment* yang digunakan adalah sebagai berikut.

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

Keterangan rumus:

- a. r_{xy} : koefisien korelasi antara skor item (X) dan skor total (Y)
- b. N : jumlah responden
- c. X : skor pada butir instrumen
- d. Y : skor total keseluruhan instrumen
- e. $\sum XY$: jumlah hasil perkalian antara skor item dan skor total
- f. $\sum X^2$: jumlah kuadrat skor item

- g. $\sum Y^2$: jumlah kuadrat skor total
- h. $\sum X$: jumlah skor item
- i. $\sum Y$: jumlah skor total

Sebuah butir soal dinyatakan valid apabila nilai koefisien korelasi yang diperoleh menunjukkan signifikansi dan memenuhi syarat korelasi positif yang kuat, yakni ketika nilai r hitung lebih besar daripada r tabel pada taraf signifikansi 5% atau 0,05 (Sugiyono, 2017).

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana instrumen dapat menghasilkan data yang konsisten ketika digunakan pada waktu dan situasi yang berbeda. Instrumen yang memiliki reliabilitas tinggi akan memberikan hasil yang stabil dan dapat dipercaya. Dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, yang merupakan salah satu metode paling umum untuk menilai konsistensi internal suatu instrumen. Suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai koefisien reliabilitasnya mencapai $\geq 0,70$. Semakin tinggi nilai koefisien tersebut, maka semakin baik tingkat konsistensi antarbutir dalam instrumen (Sugiyono, 2017).

Rumus *Alpha Cronbach* dituliskan sebagai berikut.

$$\alpha : \left[\frac{k}{(k - 1)} \right] \times \left[1 - \left(\frac{\sum \sigma^2}{\sigma_t^2} \right) \right]$$

Keterangan:

- A. α : koefisien reliabilitas (*Alpha Cronbach*)
- B. k : jumlah butir dalam instrumen
- C. σ_i^2 : varians masing-masing butir
- D. σ_t^2 : varians total
- E. $\sum_i \sigma^2$: jumlah varians seluruh butir

3.7 Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* murid setelah diberi perlakuan melalui media *QuizWhizzer*, dilakukan analisis data secara statistik dengan beberapa tahapan berikut:

1. Uji Normalitas

Langkah pertama dalam analisis data adalah melakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Distribusi normal menjadi syarat penting dalam pengujian statistik parametrik seperti uji-t. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *Shapiro-Wilk Test* apabila jumlah sampel kurang dari 50, atau *Kolmogorov-Smirnov Test* jika jumlah sampel sama dengan atau lebih dari 50. Interpretasi hasil uji normalitas dilihat dari nilai signifikansi (*Sig.*). Jika nilai *Sig.* > 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan uji parametrik.

2. Uji Hipotesis (Uji-t Berpasangan / *Paired Sample t-Test*)

Langkah akhir dari analisis adalah melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t dua sampel berpasangan (*paired sample t-test*). Uji ini digunakan untuk membandingkan dua nilai rata-rata yang berasal dari kelompok yang sama namun dalam dua kondisi yang berbeda, yaitu sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan diberikan. Rumus yang digunakan dalam perhitungan manual adalah sebagai berikut:

$$t = \left(\frac{D}{SD\sqrt{n}} \right)$$

Keterangan:

- A. *D* = rata-rata selisih nilai *posttest* dan *pretest*
- B. *SD* = simpangan baku dari selisih nilai tersebut
- C. *n* = jumlah sampel atau murid

Analisis ini dilakukan menggunakan bantuan software seperti SPSS atau Microsoft Excel untuk memperoleh hasil yang lebih akurat. Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi (*Sig.* atau *p-value*). Jika nilai *Sig.* <

0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *QuizWhizzer* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar murid.

3. Uji *N-Gain*

Uji *N-Gain* digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar murid setelah memperoleh perlakuan berupa penggunaan media *QuizWhizzer*. Pengujian ini dilakukan dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* guna mengetahui efektivitas perlakuan, baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Perhitungan *N-Gain* dilakukan menggunakan rumus:

$$N-Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Maksimal - Skor\ Pretest}$$

Selanjutnya, nilai *N-Gain* diklasifikasikan ke dalam tiga kategori, yaitu kategori tinggi ($g \geq 0,70$), kategori sedang ($0,30 \leq g < 0,70$), dan kategori rendah ($g < 0,30$). Hasil uji *N-Gain* ini digunakan sebagai dasar untuk mengetahui besarnya peningkatan kemampuan belajar murid setelah penerapan media *QuizWhizzer* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan temuan penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *QuizWhizzer* dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks laporan hasil observasi mampu meningkatkan capaian hasil belajar murid kelas X SMA Negeri 15 Bandar Lampung. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $<0,001$, sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang bermakna antara hasil *pretest* dan *posttest*. Secara deskriptif, nilai rata-rata murid meningkat dari 59,85 sebelum perlakuan menjadi 74,85 setelah pembelajaran menggunakan *QuizWhizzer*. Selain itu, hasil perhitungan *N-Gain* berada pada kategori sedang, yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan murid setelah mengikuti evaluasi berbasis permainan digital tersebut.

Keberhasilan penggunaan *QuizWhizzer* juga tampak dari perubahan perilaku belajar murid selama proses pembelajaran berlangsung. Murid menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dalam menjawab soal, memahami struktur serta kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi, dan menyimpulkan informasi berdasarkan data faktual. Pelaksanaan evaluasi menjadi lebih hidup karena didukung oleh fitur gamifikasi seperti papan peringkat, pemberian poin, dan tantangan antarmurid. Oleh sebab itu, *QuizWhizzer* dapat dijadikan salah satu alternatif media evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks laporan hasil observasi, karena mampu mendukung peningkatan hasil belajar sekaligus menumbuhkan motivasi dan keaktifan murid dibandingkan dengan pola evaluasi konvensional.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan penelitian yang telah dikemukakan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi guru Bahasa Indonesia, media *QuizWhizzer* disarankan untuk dimanfaatkan secara berkelanjutan sebagai alternatif alat evaluasi pembelajaran. Penggunaan media ini dapat membantu menciptakan suasana evaluasi yang lebih menarik dan mengurangi kejenuhan murid terhadap evaluasi konvensional. Agar pelaksanaannya optimal, guru perlu mempersiapkan perencanaan teknis dengan matang, termasuk pengelolaan waktu, penyusunan soal yang sesuai indikator pembelajaran, serta memastikan kesiapan sarana dan jaringan internet.
2. Bagi murid, penggunaan media *QuizWhizzer* dapat dimanfaatkan secara aktif sebagai sarana evaluasi yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian nilai akhir, tetapi juga pada proses pembelajaran. Melalui kegiatan evaluasi berbasis permainan ini, murid diharapkan mampu mengembangkan motivasi belajar, sikap kompetitif yang sehat, serta keterampilan berpikir kritis dan literasi digital.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian sejenis dengan desain penelitian yang lebih luas, seperti eksperimen semu dengan kelompok kontrol atau dengan menambahkan variabel lain, misalnya motivasi belajar atau keterampilan berpikir kritis. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat menerapkan media *QuizWhizzer* pada materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang berbeda atau pada jenjang pendidikan lain guna memperoleh gambaran efektivitas yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Rukajat. (2019). Teknik Evaluasi Pembelajaran. In *DEEPUBLISH (Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA)* (Vol. 11, Issue 1).
- Agustina, E. S. (2023). Paradigma Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka. *Prosiding Pertemuan Ilmiah Bahasa Dan Sastra Indonesia*, Untukmu Guruku.
- Agustiningsih, W., Sulistiono, M., dan Musthofa, I. (2022). Implementasi Aplikasi Quizwhizzer Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Islam Ma'arif 02 Malang. *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(6), 222–231. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index>
- Airasian, P. W. (1991). Perspectives on Measurement Instruction. *Educational Measurement: Issues and Practice*, 10(1). <https://doi.org/10.1111/j.1745-3992.1991.tb00172.x>
- Alfianistiawati, R., Istifayza, N., Prakris, M. A., Fitri, F. K., dan Apriyadi, D. W. (2022). Implementasi quizwhizzer sebagai media belajar digital dalam pembelajaran Sosiologi kelas X dan XI SMAN 8 Malang. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHIS)*, 2(7), 698–706. <https://doi.org/10.17977/um063v2i7p698-706>
- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15(April). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Annisa, A., S. Wahyuni., dan N. Ahmad. (2023). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbantuan Quizwhizzer Untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP Pada Materi Gerak dan Gaya. *Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 14(3), 213–225. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagoria/article/view/14626>
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad A. (2023). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Bisri, H., dan Ichsan, M. (2015). Penilaian Otentik dengan Teknik Nontes di Sekolah Dasar Authentic Assessment with Nontest Technique in Primary School. *Jurnal Sosial Humaniora*, 6(5), 81–93.
- Covey, S. M. R. (2012). A Tribute to Stephen R. Covey. *People and Strategy*, 35(4).
- Fatimah, Siti. Sutisna, M. . (2023). Penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran di kelas 3 sdn 192 ciburuy. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar El-Muhbib*, 7(20), 1–9.
- Febriana, R. (2021). *Evaluasi pembelajaran*. Sinar Grafika Offset.

- Fitriani, N. P., Erico, A., Krisna, J., Samsiyah, I. F., Fitriyani, R., dan Kusbiarsi, A. (2025). *The Impact Of Digital Learning Technology On The Quality Of Education In Indonesia : A Systematic Literature Review*. 14(4), 3142–3154.
- Fozzard, N., Pearson, A., Toit, E., Naug, H., Wen, W., dan Peak, I. R. (2018). *Analysis of MCQ and distractor use in a large first year Health Faculty Foundation Program : assessing the effects of changing from five to four options*. 1–10.
- Fuadiy, M. R. (2021). Evaluasi Pembelajaran Sebagai Sebuah Studi Literatur. *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam*. <http://ejournal.stit-almubarak.ac.id/index.php/DIMAR/article/view/83>
- Gui, Y., Cai, Z., Yang, Y., Kong, L., Fan, X., dan Tai, R. H. (2023). Effectiveness of digital educational game and game design in STEM learning: a meta-analytic review. *International Journal of STEM Education*, 10(1). <https://doi.org/10.1186/s40594-023-00424-9>
- Hamalik, O. (2002). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bumi Aksara.
- Hellin Putri, Desty Susiani, Nabilla Setya Wandani, dan F. A. P. (2024). Instrumen Penilaian Hasil Pembelajaran Kognitif Pada Tes Objektif. *Jurnal Papeda*, 2(4), 86–96. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i4.2159>
- Januszewski, A., dan Molenda, M. (2013). *Educational Technology: A Definition with Commentary*. Routledge.
- Jauhari, M. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Journal PIWULANG*, 1(1), 54. <https://doi.org/10.32478/ngulang.v1i1.155>
- Javornik, Š. (2023). *Factors Contributing to School Effectiveness : A Systematic Literature Review*. 2095–2111.
- Kaniawati, E., dan Mardani, M. E. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student*.
- Koehler, M. J. (2006). *Technological Pedagogical Content Knowledge : A Framework for Teacher Knowledge*. 108(6), 1017–1054.
- Kusuma, D., Kristin, I., dan Lusi, F. (2021). Microblog Dan Mobile Learning: Inovasi Metode Pembelajaran Dalam Meningkatkan Creativity Skill. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 9(3), 164–174.
- Linn, R.L., Gronland, N. E. (2000). Instructional Goals and Objectives. *Foundation for Assessment*. In *Measurement and Assessment in Teaching*.
- Luh, N., dan Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, March*, 1–16.
- Maharani, S., dan Bernard, M. (2018). Analisis Hubungan Resiliensi Matematik

- Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi Lingkaran. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(5), 819.
- Mardiana, R., dan Solihat, A. N. (2024). TGT Model with Quizwhizzer Media Assistance to Student Learning Outcomes: Penerapan Model Cooperative Learning Type TGT Berbantuan Media Quizwhizzer. *COSMOS: Jurnal Ilmu*. <https://cosmos.iainsambas.ac.id/index.php/cms/article/view/210>
- Maulani, G., Septiani, S., Susilowaty, N., dan Rusmayani, N. (2024). *Evaluasi Pembelajaran*. https://books.google.com/books?hl=endanlr=danid=ebQVEQAAQBAJdanoi=fnddanpg=PA6dandq=evaluasi+pembelajaranandots=ABmnEJg6hdansig=rpTraB-gLIwn2SO8StCyx_81Bwo
- Mulyasa. (2013). *Pengembangan Dan Implementasi Kurikulum 2013*. Remaja Rosadakarya.
- Munir. (2020). *Pembelajaran Digital*. Alfabeta.
- Novi, D. (2016). Pengaruh Media Quizwhizzer Sebagai Media Evaluasi Pada Mata Pelajaran Pai Dan Budi Pekerti Materi Zakat Kelas Ix Dismpn 1 Sumberrejo Bojonegoro. *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 6(1), 1–23.
- NURAENI, N. (2025). *Efektivitas Model Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Mata*. repository.unugiri.ac.id. <https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/7606/>
- Nurhasanah, N., Azhari, A., Berutu, K., Putra, T. J., Hasibuan, R. H., dan Nasution, I. (2023). Evaluasi Pembelajaran Dikelas. *Jurnal Motivasi Pendidikan Dan Bahasa*, 1(2), 257–270.
- Nurkhadijah, A., dan Narawati, T. (2025). Implementasi Teknologi Pendidikan Digital Melalui Aplikasi Quizwhizzer Sebagai Media Pembelajaran Seni Budaya. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*. <https://www.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/2206>
- Pane, A., dan Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Permana, R. (2025). Evaluasi media pembelajaran. *Media Pembelajaran*.
- Permana, S. A., Musril, H. A., dan Derta, S. (2024). Perancangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Menggunakan Quizwhizzer: Media Evaluasi. *JournalofLearning*. <https://journal.makwafoundation.org/index.php/intellect/article/view/358>
- Rizqiyah, L. (2018). Teknik Tes Dan Nontes Sebagai Alat Evaluasi Hasil Belajar. In *Makalah* (Issue 1530304667).
- Safithry, E. A. (2018). *Asesmen teknik tes dan non tes*. IRDH.
- Septiani, A. N., Pratiwi, D., dan Rossy. (2023). Evaluasi Pembelajaran dalam

- Meningkatkan Mutu Pendidikan di Sekolah Dasar. *Masaliq*, 3(5), 824–832. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i5.1380>
- Septiani, A., dan Santi, A. U. P. (2022). Pengaruh Aplikasi Quizwhizzer Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Sumber Energi. *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 128.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., dan Russell, J. D. (2019). *Instructional Technology and Media for Learning* (12th ed.). Pearson.
- Soraya, S. M., dan Purnamasari, I. (2023). Pengaruh Literasi Digital Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Dengan Motivasi Belajar sebagai Variabel Moderator. 9(2), 681–687. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4537>
- Sudijono, A. (2015). Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, N. (2017). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suardipa, I. P., dan Primayana, K. H. (2023). Peran Desain Evaluasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(2), 158–171. <https://doi.org/10.58569/ilma.v1i2.587>
- Suarga, S. (2019). Hakikat, Tujuan Dan Fungsi Evaluasi Dalam Pengembangan Pembelajaran. *Inspiratif Pendidikan*, 8(1), 327–338. <https://doi.org/10.24252/ip.v8i1.7844>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suwarto, P., Pd, M., Zain, M., Musa, B., dan Ph, D. (2022). Karakteristik Tes Ilmu Pengetahuan Alam *Characteristics of Science Test*. 31(1), 109–120.
- Syafaatussalamah, A., Salsabilla, D. E., Jl, A., dan Mojosari, R. (2025). *Al-Tarbiyah : Jurnal Ilmu Pendidikan Islam Efektivitas Penggunaan Media Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Efektivitas Penggunaan Media Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pembelajaran yang interaktif , menarik , dan dinamis bagi siswa (Widiastari dan Puspita , 2024)*.
- The Definition of Educational Technology. (2004). In *AECT*. Association for Educational Communications and Technology.
- Tri Prastawati, T., dan Mulyono, R. (2023). Peran Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Alat Peraga Sederhana. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1), 378–392. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.709>
- Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *LAIS Sambas*, 1(1), 18–27.
- Uliana Hidayatika, dan Didah Nurhamidah. (2024). Quizwhizzer as A Innovative Evaluation Learning Media Bahasa Indonesia. *Aksis : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 79–90.

<https://doi.org/10.21009/aksis.080106>

- Vandercruysse, S., Vandewaetere, M., dan Clarebout, G. (2012). Game-based learning: A review on the effectiveness of educational games. *Handbook of Research on Serious Games as Educational, Business and Research Tools, February 2014*, 628–647. <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-0149-9.ch032>
- Wahyuningsih, N., Hikmah, N., Lengan, R., Karimah, S., Ansor, F., Manoppo, Y., dan Belajar, H. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7, 15050–15054.
- Wulan, E. R. (2019). Evaluasi Pembelajaran. In *Pustaka Setia* (Vol. 11, Issue 1).
- Zaenal, A. (2016). *Evaluasi pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.