



Evaluasi Interaktif dalam Pembelajaran Informatika: Studi Penggunaan Zep Quiz untuk Evaluasi Berbasis Game

Rahma Dina Fitri^{1*}, Supriadi², Darul Ilmi³, Supratman Zakir⁴

^{1,2,3,4} Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Bukittinggi, Indonesia

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Submit : 28 Maret 2022

Revisi : 04 April 2022

Diterima : 17 Mei 2022

Diterbitkan: 30 Juni 2022

Kata Kunci

Media Evaluasi Pembelajaran, Games, Zep Quiz,

Korespondensi :

E-mail: rahmadinafitri12@gmail.com*

A B S T R A K

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang media evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan platform *Zep Quiz* yang diharapkan dapat menjadi solusi evaluasi pembelajaran Informatika yang lebih interaktif, efektif, dan efisien dibandingkan evaluasi konvensional menggunakan lembar jawaban fisik, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi. Penelitian ini didasari oleh hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Informatika kelas VII SMPN 6 Bukittinggi serta observasi langsung di kelas, yang menunjukkan bahwa proses evaluasi pembelajaran masih menggunakan media konvensional berupa lembar jawaban fisik. Kondisi tersebut membuat siswa merasa jenuh dan kurang termotivasi, sementara guru menghadapi kendala dalam pemeriksaan dan perekapan hasil evaluasi karena masih dilakukan secara manual. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan *Aiken's V*, uji praktikalitas dengan *Cohen's Kappa*, dan uji efektivitas dengan *G-Score Hake*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media evaluasi berbasis *Zep Quiz* dinyatakan valid dengan skor rata-rata 0,86, praktis dengan skor rata-rata 0,93, dan efektif dengan skor rata-rata 0,83. Kontribusi penelitian ini adalah menghadirkan media evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan *Zep Quiz* yang valid, praktis, dan efektif, sehingga dapat menjadi solusi alternatif bagi guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran yang lebih interaktif, efisien, dan mampu meningkatkan motivasi siswa.

Abstract

The aim of this research is to design educational game-based learning evaluation media using the *Zep Quiz* platform which is expected to be a solution for evaluating Informatics learning that is more interactive, effective and efficient compared to conventional evaluation using physical answer sheets, as well as increasing student involvement in the evaluation process. This research is based on the results of interviews with class VII Informatics subject teachers at SMPN 6 Bukittinggi as well as direct observations in class, which show that the learning evaluation process still uses conventional media in the form of physical answer sheets. This condition makes students feel bored and less motivated, while teachers face obstacles in checking and recording evaluation results because they are still done manually. To overcome these problems, this research applies the *Research and Development* (R&D) method with the ADDIE model which includes analysis, design, development, implementation and evaluation stages. Validity testing was carried out using *Aiken's V*, practicality testing using *Cohen's Kappa*, and effectiveness testing using *Hake's G-Score*. The research results showed that the *Zep Quiz*-based evaluation media was declared valid with an average score of 0.86, practical with an average score of 0.93, and effective with an average score of 0.83. The contribution of this research is to present educational game-based learning evaluation media using *Zep Quiz* which is valid, practical and effective, so that it can be an alternative solution for teachers in carrying out learning evaluations that are more interactive, efficient and able to increase student motivation.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi modern mendorong dunia pendidikan untuk terus berinovasi dalam evaluasi pembelajaran. *Game-based learning* digital terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar

siswa SMP dibandingkan metode tradisional, sehingga potensial dikembangkan sebagai media evaluasi yang menarik, Inovasi tersebut diperlukan agar peserta didik mampu beradaptasi dengan dinamika perubahan dan tuntutan di era digital [1]. Namun, dalam implementasinya, guru masih menghadapi tantangan berupa rendahnya literasi digital serta keterbatasan fasilitas di beberapa sekolah, yang menghambat penerapan inovasi media digital dalam evaluasi pembelajaran [2]. Salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran adalah evaluasi, yang berfungsi menilai capaian belajar peserta didik sekaligus efektivitas metode pengajaran yang digunakan [3]. Agar hasil evaluasi lebih bermakna serta mampu meningkatkan motivasi belajar, pendidik perlu merancang bentuk evaluasi yang bervariasi, salah satunya melalui media evaluasi berbasis *game*. Evaluasi berbasis *game* menempatkan siswa sebagai partisipan aktif melalui tantangan, umpan balik langsung, dan pencapaian seperti skor atau level, mekanisme ini membantu siswa memahami kemajuan belajarnya secara cepat, menumbuhkan motivasi intrinsik, serta menciptakan suasana penilaian yang lebih menyenangkan sehingga mengurangi kecemasan dan meningkatkan fokus serta kepercayaan diri siswa [4]. keterlibatan aktif, dan pemahaman konsep siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan [5].

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 57 Ayat (1), Evaluasi pendidikan merupakan kegiatan pengendalian, penjaminan, dan penetapan mutu terhadap berbagai komponen pendidikan pada setiap jenjang dan jenisnya sebagai bentuk pertanggungjawaban penyelenggaraan Pendidikan [6]. Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media evaluasi konvensional berbasis kertas di tingkat SMP masih memiliki keterbatasan dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa misalnya, penelitian quasi-eksperimental di SMP Negeri 13 Kota Cirebon menemukan bahwa kelas yang menggunakan evaluasi konvensional memiliki peningkatan hasil belajar yang lebih rendah dibanding kelas yang menggunakan media evaluasi interaktif berbasis *Quizizz*, di mana kelas interaktif menunjukkan peningkatan keaktifan dan hasil belajar yang lebih signifikan [7]. Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Informatika kelas VII SMPN 6 Bukittinggi juga mengungkapkan bahwa evaluasi berbasis kertas menimbulkan kebosanan dan menurunkan motivasi siswa serta menyulitkan guru dalam pemeriksaan dan perekapan hasil secara manual, sehingga proses evaluasi menjadi tidak efisien. Temuan ini sejalan dengan studi lain yang menunjukkan bahwa evaluasi konvensional kurang mampu menangkap capaian kompetensi siswa secara komprehensif dibandingkan dengan evaluasi yang melibatkan media digital, karena evaluasi tradisional belum cukup adaptif terhadap perkembangan teknologi dan karakter peserta didik di era digital. Evaluasi berbasis digital memungkinkan proses penilaian dilakukan secara lebih efisien, fleksibel, dan interaktif, sehingga memberikan umpan balik yang lebih cepat dan bermakna bagi guru dan siswa [8]. Perubahan kurikulum yang menekankan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaboratif, dan kreatif menuntut model evaluasi semacam ini, karena model konvensional cenderung kurang memadai dalam merefleksikan keterampilan tersebut [9]. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media evaluasi berbasis digital yang mampu meningkatkan motivasi siswa sekaligus membantu guru dalam pengolahan data hasil evaluasi secara efisien dan akurat untuk mendukung pencapaian pembelajaran secara optimal di tingkat SMP.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media evaluasi berbasis *game* dapat meningkatkan efektivitas dan motivasi belajar siswa. Surya Andika Permana (2024) menemukan bahwa penggunaan *Quizwhizzer* mampu meningkatkan fokus dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran [10]. Penelitian Suhaila (2023) dan Lestari (2022) menunjukkan bahwa *Quizizz* dinilai valid, praktis, dan efektif karena tampilan yang menarik serta umpan balik yang cepat kepada siswa [11]. Temuan serupa juga disampaikan oleh Mia Amanda Suhaila (2024) yang menyatakan bahwa media evaluasi berbasis *Quizwhizzer* pada mata pelajaran Informatika valid, praktis, dan efektif digunakan [12]. Selain itu Darma Gusti Lestari (2023) juga membuktikan bahwa penerapan *Quizizz* dalam evaluasi pembelajaran kimia mendapat tanggapan positif dari guru dan siswa karena

tampilannya menarik serta membantu pemahaman konsep [13]. Sementara itu, Heni Rita Susila (2022) menunjukkan bahwa media evaluasi berbasis *Quizizz* pada pembelajaran Bahasa Indonesia layak dan efektif digunakan dalam kegiatan belajar [14]. Annisa Tiara dan Friyatmi (2025) turut mengungkapkan bahwa asesmen berbasis *game* edukasi menggunakan *Quizwhizzer* mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan evaluasi pembelajaran [15]. Secara keseluruhan, hasil-hasil tersebut mengindikasikan bahwa media evaluasi berbasis *game*, seperti *Quizizz* dan *Quizwhizzer*, mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih menarik, interaktif, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Namun masih terdapat sejumlah keterbatasan, antara lain fleksibilitas desain evaluasi yang belum optimal, analisis hasil belajar yang masih bersifat dangkal, serta ketergantungan pada koneksi internet yang harus stabil. Di samping itu, platform *game* evaluasi yang tersedia umumnya bersifat generik dan belum sepenuhnya menyesuaikan dengan kebutuhan evaluasi pembelajaran Informatika di tingkat SMP secara kontekstual dan efisien.

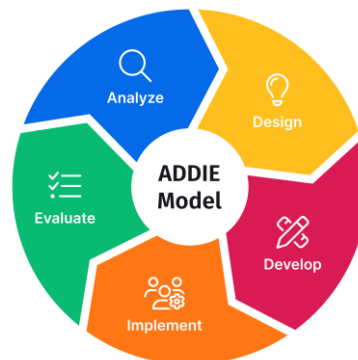
Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih memanfaatkan *platform* populer seperti *Quizwhizzer*, *Kahoot* dan *Quizizz* yang memiliki keterbatasan tertentu. *Platform* seperti *Quizizz* dan *Kahoot* cenderung berfokus pada aspek hiburan dan kuis interaktif, namun belum menyediakan fitur analisis hasil evaluasi yang mendalam, seperti pemetaan capaian kompetensi atau pengelolaan data siswa secara otomatis. Sementara itu, *Quizwhizzer* lebih menekankan pada aspek kompetisi dan visualisasi permainan yang menarik, namun fleksibilitas dalam pengaturan jenis soal, bobot penilaian, serta penyesuaian dengan karakteristik materi Informatika masih terbatas. *Platform* ini juga belum sepenuhnya mendukung penyajian laporan hasil evaluasi yang terstruktur dan mudah dianalisis oleh guru. Selain itu, penelitian terdahulu umumnya berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis *game*, bukan media evaluasi. Oleh karena itu, masih terdapat celah penelitian dalam pengembangan media evaluasi berbasis *game* yang tidak hanya interaktif bagi peserta didik, tetapi juga mendukung kemudahan dan efisiensi penilaian bagi guru.

Berdasarkan celah penelitian tersebut, penelitian ini menawarkan pendekatan baru melalui perancangan media evaluasi berbasis *game* menggunakan *platform Zep Quiz*. Sebagai contoh, pada proses evaluasi konvensional atau penggunaan platform kuis umum, guru perlu mengunduh hasil jawaban siswa dan mengolahnya kembali secara manual untuk memperoleh nilai akhir dan tingkat penguasaan materi. Melalui *Zep Quiz*, proses tersebut dapat dilakukan secara otomatis karena sistem langsung menampilkan skor, rekap nilai, dan persentase jawaban benar setiap soal secara *real-time* setelah evaluasi selesai. Fitur ini memudahkan guru dalam mengidentifikasi materi yang belum dikuasai siswa tanpa memerlukan pengolahan data tambahan. Dibandingkan platform *game* evaluasi yang lebih menekankan aspek hiburan, *Zep Quiz* lebih mendukung kebutuhan evaluasi pembelajaran yang praktis dan efisien [16]. Dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE, penelitian ini menghasilkan media evaluasi yang tervalidasi dari segi isi, kepraktisan, dan efektivitas.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi menggunakan *platform Zep Quiz* yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif pada mata pelajaran Informatika kelas VII SMPN 6 Bukittinggi. Media evaluasi yang dihasilkan memiliki peluang untuk diimplementasikan pada mata pelajaran lain maupun pada jenjang pendidikan yang berbeda, terutama dalam konteks pembelajaran yang menuntut evaluasi interaktif serta penyediaan umpan balik secara cepat. Kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan *Zep Quiz* sebagai sarana evaluasi pembelajaran, bukan hanya sebagai media pembelajaran, sehingga dapat menjadi solusi alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekaligus membantu guru dalam proses penilaian dan pengelolaan hasil evaluasi. Secara umum, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis teknologi.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) untuk mengembangkan media evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi yang valid, praktis, dan efektif [17]. Proses R&D dilaksanakan melalui model ADDIE [18], yang dipilih karena memberikan tahapan pengembangan yang sistematis dan relevan dengan pengembangan produk evaluasi pembelajaran. Tahap *Analysis* digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan evaluasi guru dan siswa, *Design* untuk merancang alur *game* dan bentuk evaluasi, *Development* untuk mengembangkan media evaluasi menggunakan *platform Zep Quiz*, *Implementation* untuk menguji kepraktisan penggunaan media dalam pembelajaran, serta *Evaluation* untuk menilai validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk. Melalui keterkaitan setiap tahapan ADDIE tersebut, metode R&D dinilai tepat untuk memastikan media evaluasi yang dikembangkan sesuai kebutuhan pembelajaran dan memiliki kualitas yang teruji.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

2.1. Analysis

Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dalam pengembangan media evaluasi pembelajaran dengan melakukan wawancara semi-terstruktur kepada guru mata pelajaran Informatika kelas VII di SMPN 6 Bukittinggi serta observasi langsung terhadap pelaksanaan evaluasi di kelas. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kendala yang dihadapi dan kebutuhan guru, sementara observasi digunakan untuk mengamati mekanisme evaluasi serta respons siswa selama proses berlangsung. Data yang diperoleh dari wawancara dan observasi dianalisis secara deskriptif sebagai landasan dalam merancang media evaluasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa pelaksanaan evaluasi masih menggunakan metode konvensional berupa lembar jawaban cetak, yang dinilai kurang menarik bagi siswa serta menyulitkan guru dalam proses penilaian dan pengolahan nilai. Selain itu, dilakukan pula analisis terhadap kurikulum Informatika kelas VII semester genap (Fase D) serta analisis sarana dan prasarana guna memastikan kesesuaian capaian pembelajaran dan kesiapan perangkat pendukung. Tahap analisis ini selaras dengan teori pengembangan media pembelajaran yang menegaskan pentingnya analisis kebutuhan sebagai pijakan utama dalam menghasilkan produk yang relevan dengan konteks dan pengguna.

2.2. Design

Pada tahap perancangan, tujuan pembelajaran disusun mengacu pada CP dan TP Kurikulum Merdeka mata pelajaran Informatika kelas VII. Tujuan tersebut selanjutnya dikembangkan menjadi kisi-kisi soal yang mencakup indikator pencapaian, tingkat kognitif C1-C3, serta jenis soal pilihan ganda, benar-salah, dan isian singkat. Soal dirancang secara bertahap dari tingkat kesulitan rendah hingga menengah dan dirangkum dalam blueprint sebagai acuan pengembangan media evaluasi berbasis *game*.

2.3. Develop

Pada tahap pengembangan, peneliti menyusun soal evaluasi berdasarkan kisi-kisi yang telah ditetapkan, kemudian mengintegrasikannya ke dalam platform *Zep Quiz*. Proses integrasi dilakukan dengan mengatur format soal (pilihan ganda, benar-salah, dan isian singkat), tampilan visual, serta alur pengerjaan soal secara bertahap agar siswa dapat mengikuti evaluasi secara terstruktur dan tetap terlibat. Selain itu, peneliti memanfaatkan fitur pendukung *Zep Quiz* seperti penilaian dan rekap nilai otomatis, serta pengaturan waktu pengerjaan untuk meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa. Setelah proses integrasi selesai, dilakukan uji coba awal (*prototype testing*) untuk memastikan seluruh fungsi media, termasuk navigasi, penilaian, dan tampilan hasil evaluasi, berjalan dengan baik sebelum diterapkan dalam pembelajaran.

2.4. Implementation

Pada tahap *Implementation*, peneliti melakukan uji coba terhadap media evaluasi untuk memastikan media tersebut berfungsi dengan baik dan andal. Pengujian dilakukan menggunakan metode *Black Box Testing*, yaitu pengujian yang menitikberatkan pada kesesuaian antara *input* dan *output* tanpa memperhatikan proses internal sistem. Uji coba melibatkan ahli media, guru mata pelajaran, serta siswa sebagai pengguna akhir guna menilai aspek teknis, kesesuaian materi, dan kemudahan penggunaan media. Umpan balik diperoleh melalui angket dan observasi selama proses uji coba, kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Hasil analisis tersebut dimanfaatkan sebagai dasar untuk menyempurnakan fungsi, tampilan, dan petunjuk penggunaan media evaluasi sebelum diterapkan pada tahap implementasi berikutnya.

2.5. Evaluation

Pada tahap *Evaluation*, peneliti melakukan penilaian terhadap mutu media evaluasi melalui beberapa pengujian, yaitu uji validitas dengan metode *Aiken's V*, uji praktikalitas menggunakan *Cohen's Kappa*, serta uji efektivitas dengan *G-Score Hake*. Hasil uji validitas dimanfaatkan untuk memperbaiki butir soal atau komponen media yang belum memenuhi kriteria kelayakan. Uji praktikalitas digunakan sebagai dasar penyempurnaan aspek kemudahan penggunaan dan kejelasan petunjuk media, sementara uji efektivitas berfungsi untuk mengevaluasi dan meningkatkan media apabila peningkatan hasil belajar belum berada pada kategori efektif. Seluruh temuan evaluasi tersebut selanjutnya diintegrasikan ke dalam siklus perancangan dan pengembangan berikutnya agar media evaluasi yang dihasilkan semakin optimal dan layak diterapkan.

2.5.1. Uji Validitas

Media evaluasi berbasis *game* edukasi dinyatakan valid apabila memenuhi kriteria kesesuaian isi dengan teori. Uji validitas dilakukan menggunakan angket yang dinilai oleh tiga jenis validator, yaitu ahli produk, ahli materi, dan guru Informatika. Pemilihan ketiganya bertujuan agar penilaian mencakup aspek tampilan, kelayakan isi, serta keterpakaian di kelas.

Proses pengolahan data validitas instrumen dianalisis menggunakan metode statistik *Aiken's V*, yang digunakan untuk menghitung koefisien validitas dari setiap item penilaian. Rumus *Aiken's V* dapat dituliskan sebagai berikut [19]:

$$V = \sum s / [n(c - 1)]$$

Keterangan:

Angka penilaian validitas terendah adalah

s: r-lo-lo.

c: Angka terbesar untuk penilaian validitas

r: Angka yang diberikan oleh satu penilai

n: Jumlah penilai

Tabel 1. Kriteria Penentuan Validitas *Aiken V*

Presentase (%)	Kriteria
0,6 <	Tidak Valid
>= 0,6	Valid

Berdasarkan tabel di atas, suatu produk dianggap sah jika persentasenya sama dengan atau lebih besar dari 0,6, dan tidak valid jika persentasenya kurang dari 0,6.

2.5.2. Uji Praktikalitas

Praktikalitas media dievaluasi melalui angket yang diisi oleh dua orang guru mata pelajaran Informatika. Aspek yang dinilai mencakup kemudahan penggunaan, kejelasan instruksi, keefisienan waktu, dan kesesuaian tampilan media dengan kebutuhan pembelajaran.

Analisis data dilakukan menggunakan *Cohen's Kappa*, yaitu koefisien yang mengukur tingkat kesepakatan antarpenilai (*inter-rater reliability*). Rumus *Cohen's Kappa* adalah sebagai berikut [20]:

$$K = \frac{p - pe}{1 - pe}$$

Keterangan :

K: Kappa Momen yang menunjukkan kegunaan produk

P: Nilai total pemeriksa dibagi dengan angka maksimum untuk menemukan proporsi yang terealisasi.

P: Nilai maksimum dikurangi dari nilai total pemeriksa dengan angka maksimum untuk menemukan proporsi yang tidak terealisasi.

Tabel 2. Kriteria Penentuan Praktikalitas *Moment Kappa*

Interval	Kategori
0,81-1,00	0,81-1,00
0,61-0,80	0,61-0,80
0,41-0,60	0,41-0,60
0,21-0,40	0,21-0,40
0,01-0,20	0,01-0,20
≤0,00	≤0,00

2.5.3. Uji Efektivitas

Penilaian efektivitas dilakukan dengan menggunakan rumus statistik (G-Score) yang dikembangkan oleh Richard R. Hake, yang dinyatakan sebagai berikut [21]:

$$<g> = \frac{\% <sf> - \% <si>}{100 - \% <si>}$$

Keterangan :

<g> : G-Score

<sf> : Score awal

<si> : score akhir

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut :

“High-g” efektivitas tinggi jika mempunyai (> 0.7;

“Medium-g” efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > (> 0.3;

“Low-g” efektivitas rendah jika mempunyai (< 0.3.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Penelitian ini menghasilkan media evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi menggunakan *Zep Quiz* yang dirancang khusus untuk mata pelajaran Informatika kelas VII SMP Negeri 6 Bukittinggi. Perancangan media mengacu pada model pengembangan ADDIE yang dipilih karena tahapan pengembangannya sistematis dan sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu menghasilkan media evaluasi yang menarik, interaktif, serta selaras dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan kurikulum. Tahapan pengembangan meliputi *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Secara lebih luas, hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap pengembangan media evaluasi pembelajaran berbasis teknologi di tingkat SMP serta menjadi acuan dalam penerapan evaluasi pembelajaran yang inovatif dalam pendidikan pada umumnya.

3.1.1. Analysis

Untuk mengetahui berbagai kebutuhan dalam pengembangan produk media evaluasi, peneliti melakukan serangkaian analisis, meliputi :

3.1.1.1. Analysis Kurikulum

Untuk menjamin keterpaduan dengan kurikulum yang diterapkan, pengembangan media evaluasi pembelajaran berbasis permainan ini disusun dengan berpedoman pada Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) mata pelajaran Informatika kelas VII Fase D. CP digunakan sebagai dasar dalam menentukan kompetensi dan keterampilan berpikir yang menjadi sasaran penilaian, sehingga penyusunan materi dan butir soal diselaraskan dengan tuntutan capaian pembelajaran pada fase tersebut. Selanjutnya, TP diuraikan menjadi indikator pencapaian yang lebih spesifik dan kemudian diwujudkan ke dalam bentuk soal yang terintegrasi dalam sistem permainan. Sementara itu, ATP berfungsi sebagai acuan dalam mengatur urutan penyajian soal serta alur permainan secara bertahap, sesuai dengan tahapan pembelajaran dan tingkat kesulitan materi. Sebagai contoh, pada materi berpikir komputasional, soal yang menilai pemahaman konsep algoritma disajikan dalam bentuk pilihan ganda dan benar-salah pada tahap awal permainan, sedangkan soal yang mengukur kemampuan penerapan konsep algoritma disajikan dalam bentuk isian singkat pada tahap lanjutan [22]. Dengan demikian, hasil analisis kurikulum tidak hanya menentukan isi dan jenis evaluasi, tetapi juga memengaruhi perancangan alur permainan serta tingkat kesulitan soal agar sesuai dengan karakteristik dan perkembangan kemampuan peserta didik.

3.1.1.2. Analysis Permasalahan

Analisis permasalahan dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru serta siswa kelas VII SMPN 6 Bukittinggi. Hasil temuan menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran masih dilakukan secara konvensional menggunakan tes tulis berbasis kertas. Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar siswa menunjukkan kurangnya antusiasme saat kegiatan evaluasi berlangsung, seperti pasif dalam mengerjakan soal dan menganggap evaluasi sebagai kegiatan yang membosankan. Kondisi ini sejalan dengan beberapa penelitian yang menyatakan bahwa media evaluasi konvensional cenderung menurunkan motivasi dan keterlibatan siswa karena bersifat satu arah dan kurang interaktif. Guru juga mengalami kendala akibat keterbatasan media evaluasi berbasis digital, rendahnya partisipasi siswa, serta proses pemeriksaan dan perekapan hasil yang masih dilakukan secara manual sehingga memerlukan waktu lama dan berpotensi menimbulkan kesalahan. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan pengembangan media evaluasi berbasis *game* yang interaktif, menyenangkan, dan dilengkapi fitur koreksi otomatis guna meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa sekaligus memudahkan guru dalam proses penilaian dan pengolahan hasil evaluasi.

3.1.1.3. *Analysis* Kesiapan Teknologi

Analisis kesiapan teknologi dilakukan untuk menilai dukungan sarana dan kemampuan pengguna dalam penerapan media evaluasi digital. Hasil observasi di SMPN 6 Bukittinggi menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki *smartphone* yang mendukung aplikasi berbasis *web*, tersedia akses internet sekolah yang cukup stabil, serta guru dan siswa telah terbiasa menggunakan *platform* digital dalam pembelajaran. Kondisi ini mendukung implementasi media evaluasi berbasis *game* seperti *Zep Quiz* secara lancar. Namun, potensi kendala teknis seperti perbedaan spesifikasi perangkat dan gangguan jaringan tetap perlu diantisipasi. Oleh karena itu, diperlukan perencanaan teknis sederhana agar pelaksanaan media evaluasi berbasis *game* dapat berjalan optimal.

3.1.2. *Design*

Pada tahap ini, peneliti merumuskan tujuan instruksional yang mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) hasil analisis sebelumnya, kemudian mengembangkannya menjadi indikator soal yang disesuaikan dengan tingkat kognitif siswa kelas VII. Tujuan tersebut selanjutnya dioperasionalkan ke dalam butir soal yang mengukur kemampuan memahami, menerapkan, dan menganalisis materi berdasarkan Taksonomi Bloom, dengan memperhatikan konteks digital serta karakteristik peserta didik. Contohnya, indikator yang dirumuskan meliputi kemampuan siswa dalam mengenali konsep utama materi dan mengaplikasikannya pada situasi sederhana, yang diwujudkan dalam bentuk soal pilihan ganda interaktif menggunakan media *Zep Quiz*. Proses ini menghasilkan rancangan kisi-kisi soal sebagai landasan pengembangan media evaluasi berbasis *Zep Quiz*.

Tabel 3. Tujuan Intruksional dan Butir Soal Evaluasi

No	Materi	Tujuan Instruksional	Bentuk Butir Soal
1	Cara kerja dan penggunaan mesin pencari di internet	1. Siswa dapat menjelaskan konsep dasar cara kerja mesin pencari di internet. 2. Siswa dapat menguraikan tahapan cara kerja mesin pencari, meliputi <i>crawling</i>, <i>indexing</i>, dan <i>ranking</i>. 3. Siswa dapat menggunakan teknik pencarian efektif untuk menemukan informasi relevan. 4. Siswa dapat mengevaluasi kredibilitas hasil pencarian serta membedakan informasi valid dan tidak valid.	Pilihan ganda dan Benar/Salah
2	Membuat kata sandi yang aman	1. Siswa dapat menjelaskan konsep keamanan digital serta pentingnya melindungi informasi pribadi. 2. Siswa dapat menjelaskan fungsi dan peran kata sandi dalam keamanan akun digital. 3. Siswa dapat membedakan kata sandi kuat dan lemah melalui analisis studi kasus. 4. Siswa dapat mempraktikkan pembuatan kata sandi yang kuat dan aman. 5. Siswa dapat menjelaskan praktik aman dalam menyimpan dan mengelola kata sandi. 6. Siswa dapat menerapkan pengamanan akun dengan kata sandi kuat dan autentikasi tambahan.	Pilihan ganda dan isian singkat
3	Berfikir komputasional	1. Siswa dapat mengidentifikasi berbagai contoh himpunan data terstruktur dalam kehidupan sehari-hari. 2. Siswa dapat mengelompokkan dan merepresentasikan data berstruktur sederhana, misalnya dalam bentuk tabel, daftar, atau kategori. 3. Siswa dapat menjelaskan prinsip dasar berpikir komputasional, meliputi abstraksi, dekomposisi, pengenalan pola, dan algoritma.	Pilihan ganda dan isian singkat

No	Materi	Tujuan Instruksional	Bentuk Butir Soal
		4. Siswa dapat menerapkan berpikir komputasional dalam penyelesaian masalah kehidupan sehari-hari yang melibatkan data sederhana.	

3.1.3. Development

3.1.3.1. Pembuatan Soal Evaluasi

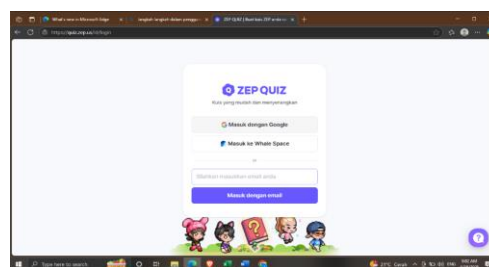
Penyusunan soal evaluasi mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) Kurikulum Merdeka mata pelajaran Informatika kelas VII serta indikator hasil analisis kebutuhan. Kualitas soal dijamin melalui validasi oleh ahli materi dan guru mata pelajaran, serta uji coba terbatas kepada siswa untuk menilai keterpahaman, tingkat kesukaran, dan efektivitas soal. Kesesuaian soal dengan CP dan TP dipastikan melalui penyusunan kisi-kisi yang memetakan setiap butir soal pada indikator dan level kognitif yang ditargetkan. Hasil validasi dan uji coba digunakan sebagai dasar revisi agar soal berfungsi optimal sebagai instrumen evaluasi pembelajaran.

3.1.3.2. Merancang Media Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Zep Quiz

Setelah butir soal evaluasi disusun berdasarkan indikator pembelajaran, langkah selanjutnya adalah merancang media evaluasi digital dengan memanfaatkan *platform Zep Quiz*. Perancangan media dilakukan secara sistematis melalui tahapan-tahapan yang dirancang agar selaras dengan konten evaluasi yang telah disusun sebelumnya. Selain itu, perancangan ini juga memperhatikan kemudahan penggunaan bagi guru dan siswa, sehingga tidak menimbulkan hambatan teknis dalam pelaksanaannya. Tahapan tahapan perancangan media evaluasi pembelajaran adalah sebagai berikut:

3.1.3.2.1. Registrasi dan Login Dengan Akun Gmail

Langkah awal perancangan media evaluasi berbasis *Zep Quiz* adalah melakukan registrasi dan login melalui situs resmi <https://www.zepquiz.com>. Peneliti memilih metode autentikasi menggunakan akun Google karena lebih praktis dan efisien, sehingga tidak memerlukan pengisian data manual. Setelah proses autentikasi berhasil, sistem secara otomatis mengarahkan pengguna ke *dashboard* utama untuk mulai merancang media evaluasi.



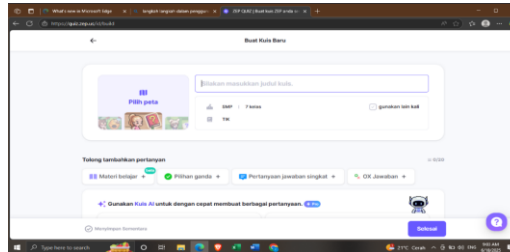
Gambar 2. Halaman Registrasi dan Login Pada Zep Quiz



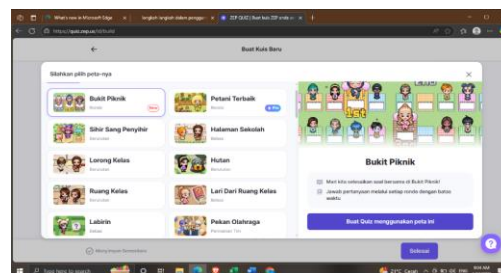
Gambar 3. Halaman Dashboard Pada Zep Quiz

3.1.3.2.2. Membuat Kuis Baru

Setelah berhasil masuk ke *platform Zep Quiz*, tahap selanjutnya adalah membuat kuis baru melalui menu “Buat Kuis Baru” pada *dashboard*. Pengguna diminta mengisi judul kuis yang sesuai dengan isi dan tujuan evaluasi, serta dapat memilih latar atau peta visual sebagai tampilan kuis. Fitur ini menjadi salah satu keunggulan *Zep Quiz* karena mampu menghadirkan suasana evaluasi yang lebih menarik dan interaktif secara visual.



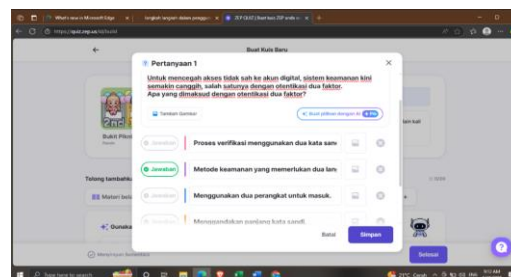
Gambar 4. Menuliskan Judul Quiz



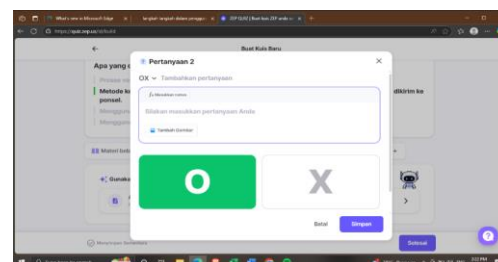
Gambar 5. Memilih Peta Yang Disediakan Zep Quiz

3.1.3.2.3. Menambahkan Soal Evaluasi

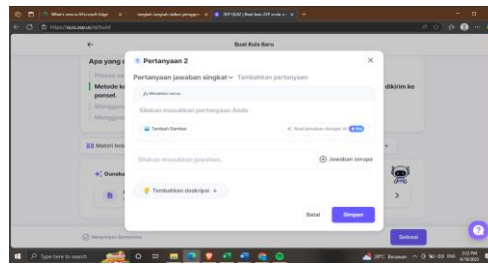
Langkah berikutnya adalah menambahkan butir soal yang telah disusun ke dalam *platform Zep Quiz*, lengkap dengan opsi jawaban dan kunci yang benar. Proses ini dilakukan dengan memilih jenis soal yang tersedia, seperti pilihan ganda, isian singkat, atau benar-salah. Untuk soal pilihan ganda, peneliti menuliskan pertanyaan beserta beberapa opsi jawaban, lalu menandai jawaban yang benar. Sedangkan pada soal isian singkat, sistem menggunakan kata kunci yang dimasukkan sebagai acuan dalam menentukan ketepatan jawaban siswa



Gambar 6. Menambahkan Soal Pilihan Ganda



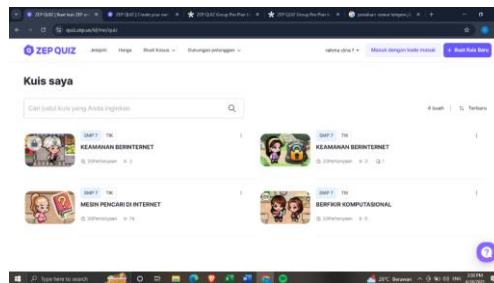
Gambar 7. Menambahkan Soal Benar Salah



Gambar 8. Menambahkan Soal Isian Singkat

3.1.3.2.4. Menyimpan Kuis Yang Sudah Dirancang

Setelah seluruh soal dimasukkan, langkah selanjutnya adalah menyimpan kuis agar dapat digunakan kembali. Proses penyimpanan dilakukan dengan memilih opsi “Simpan” sebagai draf atau “Publikasikan” jika kuis siap digunakan dalam evaluasi pembelajaran. *Zep Quiz* secara otomatis menyimpan kuis pada dashboard pengguna sehingga guru dapat dengan mudah mengelola, menggandakan, atau mengeditnya di lain waktu. Sistem penyimpanan berbasis *cloud* ini juga memastikan keamanan data serta memungkinkan akses dari berbagai perangkat.



Gambar 9. Tampilan Kuis Yang Sudah Tersimpan

3.1.3.2.5. Uji Coba Media Yang Sudah Dirancang

Setelah media evaluasi selesai dirancang dan disimpan, dilakukan uji coba awal untuk memastikan fungsionalitas sesuai dengan desain. Uji coba dilakukan dengan mengoperasikan kuis melalui *platform Zep Quiz* dan membagikan tautan kepada guru serta sejumlah siswa untuk mengakses dan menyelesaikan soal. Proses ini menilai berjalannya fitur utama, seperti akses kuis, *respons* sistem terhadap jawaban, penghitungan skor otomatis, dan perekapan hasil. Selain itu, tahap ini juga memberikan gambaran awal terkait kemudahan penggunaan, tampilan antarmuka, serta *respons* pengguna terhadap media.

3.1.4. Implementation

Pengujian media dilakukan untuk memastikan seluruh fungsi sistem berjalan sesuai dengan yang diharapkan dan bebas dari kesalahan. Pada penelitian ini digunakan metode *Blackbox Testing*, karena berfokus pada pengujian fungsi sistem dari sudut pandang pengguna tanpa memeriksa struktur internal sistem [23]. Pengujian dilakukan dengan menguji fitur utama media evaluasi, meliputi halaman *login*, pembuatan kuis, pengelolaan soal, penambahan gambar, tampilan karakter dalam *game*, serta hasil rekap evaluasi. Setiap fitur diuji dengan membandingkan hasil yang diharapkan dengan hasil pengamatan, sebagaimana disajikan pada tabel pengujian, dan seluruh fitur menunjukkan hasil yang sesuai dengan kriteria keberhasilan. Hasil pengujian ini digunakan sebagai dasar penyempurnaan media evaluasi sebelum diterapkan pada penggunaan dalam skala yang lebih luas.

Tabel 4. *Blackbox Testing*

No	Data	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1.	Halaman Login	Login dengan mudah menggunakan <i>email</i> yang terdaftar.	Dapat <i>login</i> dengan mudah menggunakan <i>email</i> yang terdaftar.	Sukses
2.	Membuat kuis baru	Membuat judul kuis dan memilih jenis peta <i>game</i> yang akan digunakan.	Dapat Membuat judul kuis dan memilih jenis peta <i>game</i> yang akan digunakan.	Sukses
3.	Soal	Menambahkan dan mengedit soal dengan berbagai tipe soal.	Dapat Menambahkan dan mengedit soal dengan berbagai tipe soal.	Sukses
4.	Gambar	Menambahkan gambar pada soal	Dapat menambahkan gambar pada soal.	Sukses
5.	Karakter	Menampilkan karakter di dalam game dengan baik.	Dapat menampilkan karakter di dalam game dengan baik.	Sukses
6.	Hasil rekapan	Menampilkan hasil rekapan evaluasi yang telah dilakukan.	Dapat menampilkan hasil rekapan evaluasi yang telah dilakukan.	Sukses

3.1.5. *Evaluation*

3.1.5.1. Hasil Uji Validitas

Validasi media evaluasi pembelajaran berbasis game menggunakan *Zep Quiz* dilakukan melalui tiga aspek utama, yaitu konstruk, kebahasaan, dan konten. Aspek konstruk mencakup penilaian terhadap kesesuaian struktur media, alur penyajian, serta keterpaduan fitur evaluasi yang digunakan. Aspek kebahasaan menitikberatkan pada kejelasan instruksi, ketepatan penggunaan bahasa, dan tingkat keterbacaan soal. Sementara itu, aspek konten menilai kesesuaian materi dan butir soal dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran. Proses validasi melibatkan tiga orang validator yang terdiri atas ahli komputer untuk menilai aspek konstruk, ahli bahasa Indonesia untuk menilai aspek kebahasaan, dan ahli materi untuk menilai aspek konten. Penilaian dilakukan menggunakan lembar validasi yang dianalisis dengan teknik *Aiken's V*. Hasil analisis menunjukkan nilai sebesar 1,00 pada aspek konstruk, 0,89 pada aspek kebahasaan, dan 0,70 pada aspek konten, dengan nilai rata-rata sebesar 0,86 yang termasuk dalam kategori valid. Temuan ini kemudian dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan media evaluasi sebelum dilaksanakan uji coba pada tahap selanjutnya.

3.1.5.2. Hasil Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas dilakukan oleh dua guru Informatika, yaitu Ibu Saskia, S.Pd. dan Ibu Fransicha, S.Pd. Hasil penilaian masing-masing sebesar 0,92 dan 0,95. Berdasarkan perhitungan menggunakan koefisien *Moment Kappa*, diperoleh skor rata-rata 0,93 yang berada pada kategori sangat tinggi. Dengan demikian, media evaluasi dinyatakan praktis dan mudah digunakan dalam pembelajaran.

3.1.5.3. Hasil Uji Efektivitas

Pengujian efektivitas produk melibatkan 24 siswa sebagai responden. Dari hasil perhitungan angket efektivitas yang diisi oleh seluruh siswa, diperoleh skor akhir 0,83, menunjukkan bahwa produk termasuk kategori efektivitas tinggi.

3.2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi menggunakan *Zep Quiz* pada mata pelajaran Informatika kelas VII SMP Negeri 6 Bukittinggi terbukti valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses evaluasi Media ini dikembangkan dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu analisis, perancangan, pengembangan,

implementasi, dan evaluasi pembelajaran. Penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil evaluasi siswa setelah menggunakan *Zep Quiz*, dengan nilai rata-rata meningkat dari 42,5 sebelum penggunaan media menjadi 90,3 setelah penggunaan media, yang disertai dengan meningkatnya antusiasme dan keterlibatan siswa selama proses evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengujian, media evaluasi berbasis *Zep Quiz* memperoleh skor validitas sebesar 0,86 dengan kategori sangat valid, skor praktikalitas sebesar 0,93 dengan kategori sangat praktis, serta skor efektivitas sebesar 0,83 dengan kategori efektivitas tinggi. Skor validitas menunjukkan bahwa media telah sesuai secara konstruk, bahasa, dan konten pembelajaran, sedangkan skor praktikalitas menunjukkan kemudahan penggunaan media oleh guru dan siswa. Skor efektivitas yang berada pada kategori tinggi mengindikasikan bahwa media mampu meningkatkan hasil evaluasi siswa secara signifikan. Jika dibandingkan dengan penelitian lain yang menggunakan media evaluasi berbasis game, skor yang diperoleh dalam penelitian ini tergolong setara atau lebih tinggi, sehingga menunjukkan bahwa *Zep Quiz* merupakan media evaluasi yang layak dan unggul untuk digunakan dalam pembelajaran.

Aspek Penilaian	Skor	Kategori
Validitas	0,86	Sangat Valid
Praktikalitas	0,93	Sangat Praktis
Efektivitas	0,83	Efektivitas Tinggi

Hasil ini menunjukkan bahwa media evaluasi berbasis *Zep Quiz* layak digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, karena mampu mempermudah guru dalam melakukan evaluasi dan meningkatkan partisipasi siswa selama kegiatan belajar.

Media evaluasi pembelajaran berbasis *Zep Quiz* memiliki keunggulan dari segi tampilan antarmuka yang menarik, penyajian soal dalam bentuk permainan interaktif, serta fitur penilaian otomatis yang memungkinkan sistem memberikan skor dan merekap hasil evaluasi secara langsung. Fitur-fitur tersebut menjadikan proses evaluasi lebih efisien dan efektif karena guru tidak perlu melakukan koreksi dan pengolahan nilai secara manual. Berdasarkan hasil tanggapan guru Informatika, penggunaan media ini dinilai praktis dan membantu mempercepat proses evaluasi pembelajaran. Selain itu, *respon* siswa menunjukkan bahwa evaluasi menggunakan *Zep Quiz* terasa lebih menyenangkan, meningkatkan keterlibatan, serta menumbuhkan motivasi belajar karena disajikan dalam bentuk permainan. Dengan demikian, media evaluasi berbasis *Zep Quiz* tidak hanya mendukung kemudahan teknis dalam penilaian, tetapi juga menciptakan pengalaman evaluasi yang lebih positif bagi siswa.

Temuan penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media berbasis *game* edukasi memiliki pengaruh positif terhadap motivasi dan pemahaman siswa dalam proses evaluasi pembelajaran. Hasil penelitian oleh Isnaini dkk. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan *platform Quizwhizzer* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP memberikan *respons* positif mayoritas siswa dan berpotensi efektif sebagai media evaluasi yang menarik (*interactive quizzes*) serta meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik [24]. Selain itu, berbagai studi tentang *Quizizz* juga melaporkan bahwa media kuis interaktif ini efektif meningkatkan motivasi serta keterlibatan belajar siswa di berbagai mata pelajaran, termasuk pada pembelajaran IPA dan IPS, karena fitur-fiturnya yang menarik dan *variative* [25].

Berbeda dengan platform tersebut, *Zep Quiz* memiliki karakteristik khusus yang memberikan nilai tambah dalam konteks evaluasi pembelajaran Informatika di SMP, yaitu penyajian evaluasi yang lebih bersifat *immersive* dan *game-oriented* sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mendalam. Hal ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan *Zep Quiz* mampu meningkatkan antusiasme belajar siswa secara signifikan dalam

pembelajaran matematika dengan pendekatan gamifikasi. Keunggulan inilah yang membuat *Zep Quiz* tidak hanya sekadar media kuis interaktif, tetapi juga lebih sesuai untuk konteks evaluasi konsep pelajaran Informatika karena dapat memadukan aspek teknis evaluasi dengan motivasi intrinsik siswa. Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa pengembangan media *Zep Quiz* berhasil meningkatkan partisipasi serta keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran, yang dikonfirmasi melalui observasi, wawancara, dan respons baik dari guru maupun peserta didik [26].

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Surya Andika. (2024), Sarwo Derta (2024), Hari Antoni Musril. (2024) dan Riri Okra. (2024) yang menyatakan bahwa media evaluasi berbasis game seperti QuizWhizzer efektif dalam meningkatkan fokus dan pemahaman siswa, serta penelitian Lestari dkk. (2023) dan Susila dkk. (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui tampilan yang menarik dan kompetitif [10]. Namun, media evaluasi berbasis *Zep Quiz* dalam penelitian ini memiliki perbedaan dan keunggulan utama dibandingkan platform tersebut. *Zep Quiz* tidak hanya menekankan kompetisi kuis, tetapi juga menyajikan evaluasi dalam lingkungan permainan yang lebih interaktif dan terstruktur, dilengkapi dengan sistem penilaian otomatis dan umpan balik langsung yang memudahkan guru dalam menganalisis hasil belajar. Karakteristik ini dinilai lebih sesuai untuk pembelajaran Informatika di SMP yang menuntut pemahaman konsep logika dan pemecahan masalah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Zep Quiz* memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi, praktikalitas yang sangat baik, serta efektivitas yang tinggi, sehingga tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa sebagaimana temuan penelitian sebelumnya, tetapi juga memberikan dampak nyata terhadap peningkatan hasil evaluasi belajar siswa.

Dengan demikian, penggunaan *Zep Quiz* sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis game tidak hanya menciptakan evaluasi yang lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga berdampak jangka panjang pada peningkatan hasil belajar siswa melalui meningkatnya motivasi dan keterlibatan belajar. Selain itu, *Zep Quiz* membantu meningkatkan efisiensi kerja guru karena proses penilaian yang lebih cepat dan otomatis, sehingga memungkinkan guru lebih fokus pada analisis hasil dan tindak lanjut pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa *Zep Quiz* berpotensi menjadi alternatif media evaluasi berbasis teknologi yang efektif dan dapat diterapkan di sekolah lain untuk meningkatkan kualitas evaluasi dan pembelajaran.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media evaluasi pembelajaran berbasis *games* berhasil dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Zep Quiz* pada mata pelajaran Informatika kelas VII di SMP Negeri 6 Bukittinggi. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berdasarkan hasil validasi, media yang dikembangkan dinyatakan valid pada seluruh aspek penilaian yang meliputi konten, konstruk, dan bahasa. Proses validasi melibatkan ahli materi, ahli bahasa, serta guru Informatika dengan menggunakan lembar penilaian yang menilai kesesuaian materi terhadap kompetensi pembelajaran, kejelasan penyajian dan desain media, serta ketepatan penggunaan bahasa. Masukan dan saran dari para validator dimanfaatkan sebagai acuan dalam melakukan revisi dan penyempurnaan media sebelum tahap uji coba. Selanjutnya, hasil uji praktikalitas yang melibatkan dua orang guru Informatika menunjukkan kategori sangat tinggi, sehingga media dinilai praktis dan layak diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, uji efektivitas yang dilakukan terhadap 24 siswa dengan menggunakan perhitungan *Gain Score* (G-Score) Richard R. Hake menghasilkan nilai sebesar 0,83, yang termasuk dalam kategori efektivitas tinggi, sehingga media evaluasi berbasis *Zep Quiz* terbukti efektif serta memperoleh respon positif dari peserta didik. Secara keseluruhan, penggunaan media evaluasi pembelajaran berbasis permainan menggunakan *Zep Quiz* mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan antusiasme belajar siswa. Hal ini didukung oleh hasil uji

efektivitas yang menunjukkan adanya peningkatan nilai siswa secara signifikan, di mana rata-rata skor sebelum penggunaan media sebesar 42,5 meningkat menjadi 90,3 setelah penggunaan media. Perhitungan menggunakan *Gain Score* (G-Score) Richard R. Hake menghasilkan nilai sebesar 0,83, yang termasuk dalam kategori efektivitas tinggi. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga berdampak positif terhadap pemahaman konsep yang diajarkan serta hasil evaluasi pembelajaran. Selain itu, media ini mempermudah guru dalam pelaksanaan evaluasi dan perekapan hasil belajar siswa, sehingga dinilai sebagai inovasi yang interaktif, efektif, dan relevan untuk mendukung evaluasi pembelajaran Informatika di jenjang SMP.

Daftar Pustaka

- [1] L. S. Karamay, "Evaluasi Pemanfaatan Game Edukasi Islami Dalam Pembelajaran Pai di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Falah Senori," *J. Wahana Didakt.*, vol. 2, no. 2, pp. 307–313, 2025.
- [2] A. R. A. Candrika, Nafidatun Nisa, S. Nurhalisa, F. Hidayati, and S. Abdullah, "TANTANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN PAI BERBASIS IT DI ERA DIGITAL," *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 10, no. 2, pp. 258–272, 2025.
- [3] Musarwan and I. Warsah, "Evaluasi Pembelajaran (Konsep . Fungsi dan Tujuan) Sebuah Tinjauan Teoritis," *J. Kaji. Pendidik. Islam*, vol. 1, no. 2, pp. 186–199, 2022.
- [4] R. Agustaria, Y. Lingga, and A. M. Sitorus, "Pengaruh Evaluasi Pembelajaran Aktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 067241 Kota Medan The Influence of Active Learning Evaluation on Student Learning Motivation in SDN 067241 Kota Medan," pp. 12056–12062, 2025.
- [5] Z. SURAT, "Penggunaan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *EDUTECH J. Inov. Pendidik. Berbantuan Teknol.*, vol. 2, no. 2, pp. 206–213, 2022, doi: 10.51878/edutech.v2i2.1288.
- [6] Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. doi: 10.24967/ekombis.v2i1.48.
- [7] D. Amara, "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Quizizz terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa SMP," *J. Inov. dan Eval. Pembelajaran*, vol. 1, no. 2, 2025.
- [8] A. Ramadhan, K. A. Imania, and I. Nasrulloh, "ANALISIS PENGARUH MEDIA EVALUASI INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR," *J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 10, no. 4, pp. 225–234, 2025.
- [9] R. Meizatri et al., "Evaluasi Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar : Studi Observasi pada Sekolah Nasional dan Sekolah Islam Terpadu," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 9, no. 3, pp. 40031–40036, 2025.
- [10] S. Andika, H. A. Musril, S. Derta, and R. Okra, "Perancangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Menggunakan Quizwhizzer," *Intellect Indones. J. Learn. Technol. Innov.*, vol. 03, no. 02, pp. 132–141, 2024.
- [11] B. Khoiriyah, S. Widyawati, W. R. Sari, P. Matematika, P. Guru, and S. Dasar, "Pelatihan Penggunaan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran," vol. 4, no. 3, pp. 522–528, 2024.
- [12] M. A. Suhaila, S. Derta, H. A. Musril, and R. Okra, "Perancangan Media Evaluasi Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Semester 1 Menggunakan Quizwhizzer Di SMPN 1 Bukittinggi," *J. Sci. Res.*, vol. 5, no. 3, pp. 817–825, 2024.
- [13] Darma Gusti, Elvinawati, and S. M. Ginting, "Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Kimia Berbasis Game Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Materi Tata Nama Senyawa Kimia," *J. Pendidik. dan Ilmu Kim.*, vol. 7, no. 1, pp. 65–73, 2023, doi: 10.33369/alo.v7i1.28198.
- [14] R. H. Susila, A. Qosim, Eriyanti, and Elfiana, "Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia," *PETIK J. Pendidik. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 10, no. 1, pp. 107–114, 2024, doi: 10.31980/jpetik.v10i1.1061.
- [15] A. Tiara and Friyatmi, "DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL GAME BASED LEARNING ASSESSMENT (Pengembangan Asesmen Pembelajaran berbasis Game Edukasi)," *J. Sejarah, Pendidik. dan Hum.*, vol. 9, no. 1, pp. 167–172, 2025, doi: 10.36526/js.v3i2.5026.
- [16] U. M. Rahmah and I. Agustin, "MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)," *J. Ilm. Multidisiplin*, vol. 2, no. 5, pp. 10–16, 2025.
- [17] Fayrus and A. Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Malang: Institusi Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022.
- [18] Zamsiswaya, Syawaluddin, and Syahrizul, "Pengembangan Model ADDIE (Analisis , Design , Development , Implemetation , Evaluation)," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 8, 2024.
- [19] M. Ikhbal and H. A. Musril, "Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android," *Inf. Manag. Educ. Prof.*, vol. 5, no. 1, pp. 15–24, 2020.
- [20] M. R. Darmawan and H. A. Musril, "Perancangan Sistem Pendaftaran Audiens Seminar Proposal di

- Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi," J. Teknol. dan Inf., vol. 11, no. 1, pp. 26–39, 2021, doi: 10.34010/jati.v11i1.3346.
- [21] A. Termulo, F. Annas, S. Derta, Y. E. Yuspita, and K. Kunci, "Implementasi Opencart dalam Perancangan Sistem Promosi Karya Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya," *Indones. J. Learn. Technol. Innov.*, vol. 03, no. 01, pp. 16–28, 2024.
- [22] A. N. Budiono and M. Hatip, "Asesmen Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka Learning Assesment in the Independent Curriculum," *J. Axioma J. Mat. dan Pembelajaran*, vol. 8, no. 1, pp. 109–123, 2023.
- [23] S. Lina, M. Sitio, D. Y. Tanu, A. Saifudin, and T. Desyani, "Pengujian Blackbox pada Website Open Jurnal Universitas Pamulang Menggunakan Teknik Cause-Effect Relationship Testing," *J. Inform. Univ. Pamulang*, vol. 8, no. 1, pp. 102–106, 2023.
- [24] J. P. Kebahasaan, L. Isnaini, N. T. Winata, and D. Kohar, "Pengunaan Game Edukasi Quizwhizzer dalam Pembealajaran Bahasa Indonesia," vol. 5, no. 1, pp. 52–60, 2025.
- [25] A. J. Tacoh and Y. T. Bayangkharwati, "Pemanfaatan Aplikasi Quizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," vol. 12, no. 1, 2024.
- [26] N. W. Ningsih and Jasiah, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Zep Quiz untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Pada Mata Pelajaran PAI," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 9, no. 3, pp. 33529–33537, 2025.