

Perancangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Game* Menggunakan *Quizwhizzer*

Surya Andika permana^{1,*}, Hari Antoni Musril², Sarwo Derta³, Riri Okra⁴

¹²³⁴Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Bukittinggi, Indonesia

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Submit : 3 November 2024
Revisi : 24 November 2024
Diterima : 25 Desember 2024
Diterbitkan: 30 Desember 2024

Kata Kunci

Media, Evaluasi, *Quizwhizzer*

Korespondensi

E-mail: suryaandikapermana@gmail.com*

A B S T R A K

Tujuan artikel ini adalah untuk membahas perancangan media evaluasi pendidikan berbasis *game* yang ditunjukkan untuk kelas VIII SMP N 1 Bukittinggi. Persoalan yang dihadapi guru Informatika di SMP N 1 Bukittinggi bahwa media yang digunakan dalam evaluasi masih menggunakan media konvensional yaitu kertas untuk latihan. Disisi lain peserta didik merasa jenuh dan merasa bosan, sehingga menyulitkan siswa dalam melakukan evaluasi yang diberikan oleh guru dan kurangnya minat belajar peserta didik sehingga berpengaruh kepada hasil belajar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* versi GDLC (*Game Development Life Cycle*) yang disusun dalam enam tahapan, yaitu tahapan *initiation*, *pre-production*, *production*, *testing*, *beta* dan *release*. Hasil penelitian ini dibuktikan bahwa hasil uji validitas yang dilakukan mendapatkan skor 0,74 dan dinyatakan valid, hasil dari uji praktikalitas mendapatkan nilai 0,91 dengan kategori sangat tinggi, dan hasil dari uji efektivitas didapatkan nilai akhir 0,90 dengan kategori efektivitas tinggi. Dampak penelitian ini, proses pembelajaran siswa semakin fokus dalam suasana belajar sehingga pemahaman siswa terhadap materi semakin meningkat.

Abstract

The purpose of this article is to discuss the design of game-based educational evaluation media shown for class VIII SMP N 1 Bukittinggi. The problem faced by Informatics teachers at SMP N 1 Bukittinggi is that the media used in evaluations still use conventional media, namely paper for practice. On the other hand, students feel bored and feel bored, making it difficult for students to do the evaluation given by the teacher and the lack of interest in learning from students so that it affects learning outcomes. This research uses the Research and Development (R&D) method of the GDLC (Game Development Life Cycle) version which is organized into six stages, namely the stages of initiation, pre-production, production, testing, beta and release. The results of this study are proven that the results of the validity test conducted obtained a score of 0.74 and were declared valid, the results of the practicality test obtained a score of 0.91 with a very high category, and the results of the effectiveness test obtained a final score of 0.90 with a high effectiveness category. The impact of this research is that the learning process of students is more focused in the learning atmosphere so that students' understanding of the material increases.

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



1. Pendahuluan

Dalam proses pembelajaran memerlukan adanya evaluasi untuk mengukur pemahaman peserta didik. Dan harus merancang bentuk evaluasi pembelajaran yang bervariasi supaya menimbulkan minat bagi peserta didik. Salah satu media evaluasi pembelajaran yang menarik adalah media evaluasi berbasis *game*. Media evaluasi berbasis *game* ini adalah merupakan suatu permainan yang dapat membuat penggunaannya menjadi terhibur, meningkatkan konsentrasi dan mengandung unsur – unsur pendidikan yang bertujuan untuk bisa mengukur pemahaman siswa [1].

Media interaktif seperti *quizwhizzer* dapat membantu penerapan gamifikasi dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Pembelajaran dengan media seperti ini mampu memberikan pengaruh besar terhadap motivasi dan keaktifan peserta didik yang mana nanti nya akan mempengaruhi evaluasi dalam pembelajaran [2].

Menurut Undang - Undang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 57 ayat (1); "Evaluasi dilakukan dalam rangka pengendalian mutu pendidikan secara Nasional sebagai bentuk akuntabilitas penyelenggara pendidikan kepada pihak - pihak yang berkepentingan, diantaranya terhadap peserta didik, lembaga, dan program pendidikan" [3].

Evaluasi pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan yang bertujuan untuk mengukur pemahaman dan capaian belajar peserta didik. Dalam era digital, pendekatan konvensional dalam evaluasi mulai bergeser ke arah teknologi berbasis game yang lebih interaktif dan menarik. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Salah satu platform yang mendukung konsep ini adalah *Quizwhizzer*, yang memungkinkan pendidik merancang evaluasi dalam bentuk kuis interaktif dengan unsur permainan seperti papan permainan virtual, avatar, dan sistem poin. Menurut Prensky (2001), penggunaan game dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan daya ingat siswa karena adanya interaksi yang lebih aktif dibandingkan dengan metode konvensional. Dengan demikian, perancangan media evaluasi berbasis game menggunakan *Quizwhizzer* diharapkan dapat meningkatkan efektivitas evaluasi serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

Hasil wawancara dengan guru bidang studi mata pelajaran informatika yaitu Bapak Yufrianto, M.Pd. T pada tanggal 13 Januari 2023 serta wawancara dengan sepuluh orang peserta didik. Dalam wawancara tersebut peneliti menanyakan beberapa pertanyaan kepada guru tentang kendala yang paling sering ditemukan dalam proses belajar mengajar yaitu siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran, kurang fokus sehingga mengakibatkan suasana kelas menjadi ribut. Peneliti menanyakan hal yang sama kepada peserta didik yaitu kendala dalam belajar yaitu media yang dipakai tidak membuat peserta didik tertarik dan media evaluasi yang digunakan masih menggunakan kertas, dan papan tulis. Jadi kesimpulan wawancara secara garis besar yaitu proses evaluasi belajar mengajar yang masih menggunakan media yang monoton. Hal ini membuat peserta didik merasa bosan.

Dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rani Salfina dengan judul "Perancangan *Game* Edukasi Untuk Mata Pelajaran Bahasa Jepang Kelas X Menggunakan Aplikasi *Educandy* Di SMKN 4 Payakumbuh" tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang *game* edukasi pembelajaran bahasa Jepang Kelas X menggunakan aplikasi *educandy* Di SMKN 4 Payakumbuh. Penelitian ini menggunakan metode R&D [4].

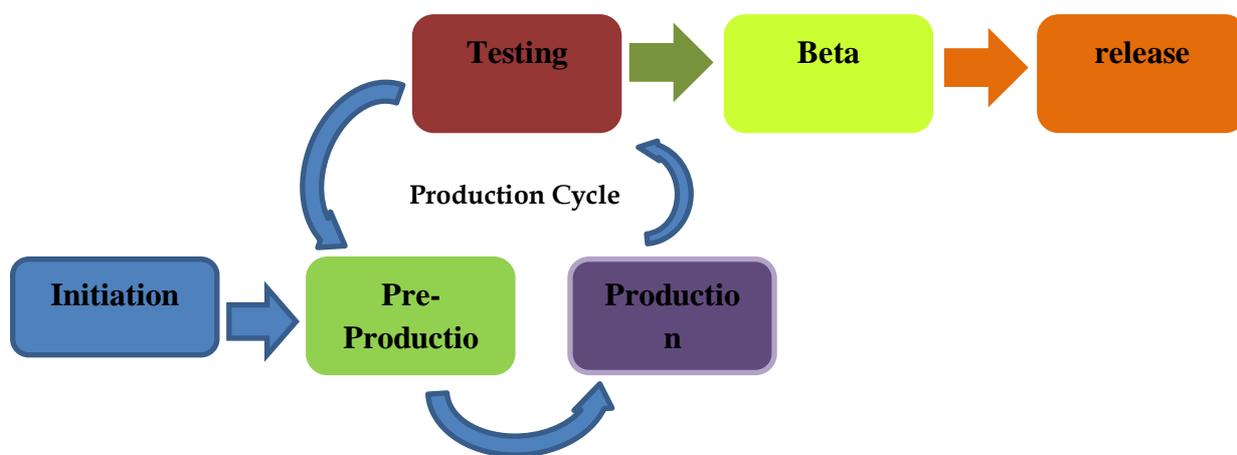
Dalam dunia pendidikan, evaluasi pembelajaran memiliki peran krusial dalam mengukur pemahaman dan capaian belajar peserta didik. Namun, metode evaluasi konvensional seperti tes tulis sering kali dianggap monoton dan kurang menarik bagi siswa, sehingga dapat berdampak pada rendahnya motivasi dan partisipasi dalam proses pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi, pendekatan gamifikasi dalam evaluasi pembelajaran menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Quizwhizzer sebagai platform berbasis game menawarkan fitur interaktif yang memungkinkan siswa merasakan evaluasi dalam bentuk permainan, sehingga meningkatkan motivasi dan daya ingat mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Penelitian ini menjadi penting karena dapat memberikan alternatif inovatif dalam perancangan media evaluasi pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Selain itu, penelitian ini juga berkontribusi

dalam memperkaya referensi mengenai pemanfaatan teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam mengembangkan metode evaluasi yang lebih menarik dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu pendidik dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan berbasis teknologi.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). *Research and Development* (R&D) merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada [5]. Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan *Game Development Life Cycle* (GDLC) yang disusun dalam enam tahapan, yaitu tahapan *initiation*, *pre-production*, *production*, *testing*, *beta*, *release* [6]. Tahapan saling terkait antara satu dengan yang lainnya. Ilustrasi GDLC ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini



Gambar 1. Fase dan Proses GDLC

Adapun penjelasan 6 tahapan yakni sebagai berikut [7]:

a. *Initiation*

Adalah proses awal yang berupa pembuatan konsep kasar dari *game*, mulai dari menentukan *game* seperti apa yang akan dibuat, mulai dari indentifikasi *trending*, *topik*, target *user* dari *game* yang akan dibuat. Output dari tahap *initiation* adalah konsep *game* dan deskripsi permainan yang sangat sederhana.

b. *Pre - Production*

Pre - production adalah salah satu fase yang penting dalam siklus produksi. *Pre - production* melibatkan penciptaan dan revisi desain *game* dan pembuatan *prototype* permainan. Desain *game* berfokus pada mendefinisikan genre permainan, *gameplay*, *game* mekanik/konvensional. Alur cerita, karakter, tantangan, faktor kesenangan, aspek teknis, dan dokumentasi elemennya dalam dokumen desain *game*.

c. *Production*

Production adalah proses inti yang berputar di sekitar penciptaan *asset*, pembuatan kode sumber, dan integrasi kedua elemen. Prototipe terkait dalam fase ini adalah perincian dan penyempurnaan formal.

d. *Pengujian*

Pengujian dalam konteks ini berarti pengujian internal dan eksternal dilakukan untuk menguji kegunaan permainan. Setelah *game* selesai dibuat, belum berarti *game* tersebut akan diterima oleh masyarakat. Peneliti akan melakukan pengujian menggunakan teori *black box testing*. *black box testing* tidak berkonsentrasi pada perilaku internal dan struktur program tetapi *black box testing* adalah salah satu strategi pengujian penting dalam *software testing* yang berkonsentrasi menemukan keadaan bagaimana program tidak berjalan sesuai dengan spesifikasinya [8].

e. *Beta*

Setelah *game* selesai dibuat, itu bukan berarti *game* tersebut akan diterima oleh publik. Eksternal *testing*, atau istilah *beta testing* dilakukan untuk menguji *game* dan untuk mendeteksi berbagai *error* atau *bug* dan masalah yang didapat dari *third party tester*. *Beta* berada diluar *production cycle*, namun hasil dari *testing* ini memiliki potensi menyebabkan tim mengulangi *production cycle* lagi

f. *Release*

Ini adalah fase dimana pengembangan *video game* telah mencapai tahap akhir dan siap dirilis ke publik. Rilis melibatkan peluncuran produk, dokumentasi proyek, berbagai pengetahuan, post - mortem, dan perencanaan untuk pemeliharaan dan perluasan *game*.

Untuk menghasilkan produk yang berkualitas dan siap uji maka perlu adanya uji validitas produk dalam penelitian ini. Uji validitas dilakukan oleh beberapa ahli (*expert*). Pengujian dilakukan dengan membandingkan angket tentang penilaian dari produk. Hasil angket uji validitas diolah dengan mengacu pada rumus statistik *Aiken's V* sebagai berikut [9]:

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

Keterangan

s : r-lo

lo : Angka penelitian validitas yang terendah

c : Angka penelitian validitas yang tertinggi

r : Angka yang diberikan oleh seorang penilai

n : Jumlah penilai

Tabel di bawah adalah kriteria penentuan validitas *Aiken's V*

Tabel 1. Kriteria Penentuan Validitas *Aiken's V*

Persentase %	Kriteria
0.6 <	Tidak Valid
>= 0,6	Valid

Uji praktikalitas diperoleh dari hasil penilaian melalui angket terhadap perancangan *game* edukasi. Penilaian tersebut akan memperoleh tanggapan dari guru mata pelajaran informatika untuk menentukan kepraktisan *game* yang dibuat. Kepraktisan *game* ditentukan dengan cara mengambil kesimpulan dari tanggapan yang diberikan oleh guru terhadap pertanyaan yang ditampilkan dalam angket.

Hasil angket uji praktikalitas produk dianalisis menggunakan *moment kappa*, sebagai berikut [10] :

$$k = \frac{p - p_e}{1 - p_e}$$

Keterangan :

K : Moment kappa yang menunjukkan tingkat kepraktisan produk.

P : Proporsi yang terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai yang diberikan oleh pengujian dibagi jumlah maksimal.

Pe : Proporsi yang tidak terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai maksimal dikurangi dengan jumlah total yang diberi pengujian dibagi jumlah nilai maksimal.

Tabel 2. Kriteria Penentuan Praktikalitas Moment Kappa

Interval	Kategori
0,81 - 1,00	Sangat Tinggi
0,61 - 0,80	Tinggi
0,41 - 0,60	Sedang
0,21 - 0,40	Rendah
0,01 - 0,20	Sangat Rendah
≤ 0,00	Tidak Praktis

Analisis efektivitas dari Perancangan *Game* Edukasi di SMPN 1 Bukittinggi ditentukan dengan penilaian angket yang diisi oleh guru mata pelajaran dan peserta didik. Hasil angket uji efektivitas dianalisa dengan mengacu rumus statistik Richard R. Hake (*G-Score*) sebagai berikut [11]:

$$g = \frac{(\% <sf> - \% <Si>)}{(100 - \% <Si>)}$$

<g> : *G-Score*

<Sf> : *Score* akhir

<Si> : *Score* awal

Kriteria setiap indikator dari lembar uji efektivitas sebagai berikut [9]:

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

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

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

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Penelitian

Hasil dari riset ini merupakan suatu produk alat penilaian berplatform permainan memakai *Quizwhizzer* buat mata pelajaran informatika kategori VIII di SMP N 1 Bukittinggi. Menggunakan metode pengembangan R&D menggunakan metode GDLC (*Game Development Life Cycle*) yang terdiri dari 6 tahap, yaitu tahapan *initiation, pre-production, production, testing, beta, release* [12].

3.1.1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahapan ini berisikan pembuatan konsep kasar dari *game* dan deskripsi permainan yang sangat sederhana. Produk yang akan dibuat merupakan media evaluasi berbasis *game* menggunakan *quizwhizzer* pada mata pelajaran informatika kelas VIII di SMP N 1 Bukittinggi. Sumber referensi yang digunakan dalam penelitian ini berupa buku dan jurnal yang relevan dengan topik pada penelitian ini.

3.1.1.1. Analisis Pengguna

Proses ini peneliti melihat peran pengguna dari media yang dihasilkan baik dari kalangan guru maupun siswa. Siswa sudah mampu menggunakan *device* media berbasis elektronik. Begitu juga guru yang menggunakan media sudah memiliki skill dalam pemanfaatan *device*.

3.1.1.2. Analisis Kebutuhan

Kebutuhan yang mendasar berupa data dukung dan buku rujukkan yang menjadi sumber dalam perancangan media pembelajaran.

3.1.1.3. Analisis Sarana prasarana

Produk yang dihasilkan ini akan berdampak pada fasilitas pendukung seperti akses internet/wiffi, *smartphone*, *computer* atau *laptop*.

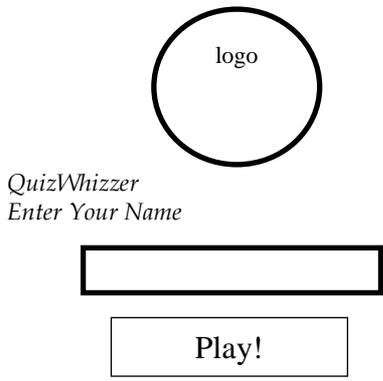
Penelitian ini menggunakan wawancara langsung ke lapangan dengan guru informatika bernama Yufrianto, S. Pd, M.Pd. T, didapatkan hasil bahwa media yang digunakan guru dalam proses evaluasi pembelajaran masih konvensional berupa latihan menggunakan kertas. Oleh karena itu perlu adanya media yang diharapkan dapat mengatasi kejenuhan pada saat belajar dan membangkitkan minat belajar peserta didik. Sehingga media evaluasi ini mendapatkan tanggapan baik dari guru dan juga peserta didik.

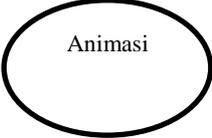
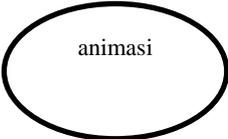
Analisis yang digunakan pada pembuatan media evaluasi ini adalah menggunakan *fishbone* diagram. Diagram *fishbone* adalah teknik grafis dan merupakan alat yang baik untuk menemukan dan menganalisis secara signifikan faktor - faktor yang mempengaruhi dalam mengidentifikasi karakteristik kualitas hasil kerja [13].

3.1.2. Tahap Perancangan (*Design*)

Perancangan *storyboard* secara ringkas untuk setiap *scene* dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 3. Perancangan *Storyboard*

<i>Scene</i>	Visual	Keterangan	Audio
1		<p><i>Scene</i> ini menampilkan halaman - judul, memasukkan nama siswa, beserta tombol <i>play</i> untuk memulai permainan.</p>	

- 2 *Get Ready!*
Waiting game to start
- 
- Setelah memasukkan nama dan klik tombol *play*, di *scene* ini menunggu untuk guru memulai permainan nya.
- 3
- | | |
|-------|---|
| Surya | 0 |
|-------|---|
- Pertanyaan
- | |
|---------|
| jawaban |
|---------|
- Scene* ini terdapat *point* yang yang mana nantinya akan bertambah jika jawaban nya benar, dan di *scene* ini juga ada pertanyaan beserta pilihan jawaban. Dan dibawah kotak tersebut, ada tiga logo. Logo soal untuk melihat / melanjutkan kembali soal. Gambar peta untuk melihat kita berada pada lokasi dimana. Gambar posisi untuk melihat siapa yang skor nya paling tertinggi.
- 4
- | | |
|-------|-----|
| Surya | 10+ |
|-------|-----|
- 
- Correct!*
(Penjelasan)
- | |
|----------------------|
| <i>Next question</i> |
|----------------------|
- | |
|---------------------------|
| (logo soal) (gambar peta) |
|---------------------------|
- Scene* ini apabila jawaban dari mereka benar, langsung ada animasi bergerak beserta penjelasan tentang jawaban tersebut dan disertai *point* yang bertambah. Dan tombol *next question* untuk melanjutkan ke pertanyaan selanjutnya.
- 5
- | | |
|-------|----|
| Surya | 10 |
|-------|----|
- 
- incorrect!*
The correct answer is :
- a
(Penjelasan)
- | |
|----------------------|
| <i>Next question</i> |
|----------------------|
- Dan di *scene* ini menunjukkan jawaban mereka ketika salah, ketika mereka salah maka akan ada jawaban yang benar nya beserta penjelasan.

6

surya (*progres point*)

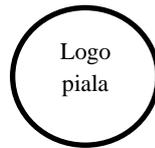
*beralih ke map

(map)
Animasi *skill* menyerang
pemain lain.

di bagian *point* di atas, apabila *point* tersebut mencapai *max*, maka akan mendapatkan *skill*, yang mana *skill* tersebut bisa membuat pemain lain nya mundur 1 langkah.

Skill yang di dapatkan bermacam - macam, ada *shield* untuk berlindung dari serangan pemain lain agar tidak mundur, ada *canon* yang berguna untuk menembak *player* lain agar mundur, ada ledakan, dll.

7



You got 1st Place!
Congrats!
You made it to the finish first!

Next

Di *scene* ini, para siswa sudah menyelesaikan semua pertanyaan.

Tombol *next* disini untuk melihat hasil *score* kita beserta penjelasan jawaban yang benar atau salah nya.

8

Your Score : 20
9 correct 1 incorrect
Total accuracy 90 %
Review questions

Question 1 (10 point)
penjelasan
See answer

Ini adalah *scene* terakhir yang mana hasil semua siswa bisa dilihat di *scene* ini.

3.1.3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan pada penelitian ini sesuai dengan tahapan *game development life cycle* sebagai berikut [14] :

3.1.3.1. *Initiation*

Pada tahap ini dilakukan penelitian lapangan untuk menentukan permasalahan yang terjadi di lokasi penelitian, sehingga bisa mendapatkan gambaran seperti apa *game* edukasi yang akan dirancang.

3.1.3.2. *Pre - production*

Pre - production adalah tahap yang penting sebelum proses pembuatan *game* dimulai, karena pada tahap ini melakukan perancangan *game*, dan rencana produksi *game*. Tahap ini terdiri dari mendefinisikan jenis *game*, perancangan *storyboard*, perancangan struktur navigasi, dan desain antarmuka (*interface*) *game* edukasi.

3.1.3.3. *Production*

Pada tahap ini mulai menyelesaikan bagian inti dari pembuatan *game* yang terdiri dari pengumpulan material *game* pengkodean dan pengembangan. Tahap ini berfokus pada rancangan *game design*, *concept art*, dan aspek - aspek lainnya yang menjadi suatu penyusun *game*. Tahap ini berkaitan dengan *programming*, *asset creation* dan *integration* antara *asset* dan *source code*.

3.1.3.4. *Testing*

Testing adalah pengujian untuk *prototype build*. Pengujian ini menggunakan *black box testing*. *Black box testing* merupakan pengujian kualitas perangkat lunak yang berfokus pada fungsionalitas perangkat lunak. Pengujian *black box* bertujuan untuk menemukan fungsi yang tidak benar, kesalahan antarmuka, kesalahan pada struktur data, kesalahan performansi, kesalahan inisialisasi dan terminasi [15].

3.1.3.5. *Beta*

Pada tahap ini masing - masing fungsi dalam *game* edukasi dan kualitas keseluruhan *game* edukasi diuji kepada *end user* atau penggunaan pengujian *beta* dilakukan dengan pengisian kuisioner oleh guru informatika dan siswa/i yang belajar informatika di kelas VII SMP Negeri 1 Bukittinggi.

3.1.3.6. *Release*

Pada tahap ini dimana *game* telah selesai dibuat dan telah lulus *beta testing* yang berarti *game* tersebut siap untuk dirilis ke publik. *Release* merupakan tahap dimana *final build* dari *game* resmi dirilis.

Hasil validasi dilakukan dengan tiga angket yaitu yang pertama angket perancangan media evaluasi berbasis *game* menggunakan *quizwhizzer* pada mata pelajaran informatika kelas VIII di SMPN 1 Bukittinggi dilakukan oleh dua dosen ahli komputer, Hasil lembaran angket validasi ahli media yaitu Ibuk Yufliida Elin Yuspita, M.Kom. Nilai 0,74 dan bapak Sarwo Derta S.Kom,S.s,M.Kom Nilai 0,82.

Satu angket validasi perancangan media evaluasi berbasis *game* menggunakan *quizwhizzer* pada mata pelajaran informatika kelas VIII di SMPN 1 Bukittinggi dilakukan oleh satu guru bahasa Indonesia. Angket validasi kebahasaan yaitu bapak Putra Alfajri Wanto, M.Pd dengan nilai 0,73.

Angket validasi aspek materi yaitu Ibuk Husni Rahmiyati, S.Kom, M.P.d dengan nilai 0,78. Setelah mendapatkan nilai dari guru dan dosen, maka menghitung Rata-rata Uji Validitas sebagai berikut: Didapatkan nilai akhir 0,74 dengan rumus Statistik *Aiken's*, maka nilai uji validitas dari perancangan media evaluasi berbasis *game* menggunakan *quizwhizzer* pada mata pelajaran informatika kelas VIII di SMPN 1 Bukittinggi ini dinyatakan valid.

Hasil uji kepraktikalitasan produk penelitian ditunjukkan kepada dua orang guru informatika. Setelah melakukan proses perhitungan lembar kepraktikalitasan dari dua orang guru informatika yaitu ibu Hunsni Rahmiyati, S.Kom, M.Pd dengan nilai 0,93, kemudian dengan bapak Rozi Hendra, S.Pd dengan nilai 0,93. Setelah diterapkan menggunakan *moment kappa* mendapatkan nilai 0,91 dengan kepraktisan tersebut berada pada interval 0,81 – 1,00 dengan kategori sangat tinggi.

Untuk uji efektivitas produk ditunjukkan kepada satu orang guru mata pelajaran informatika yang diteliti yaitu bapak Yufrianto M.Pd dan 15 orang siswa. Setelah melakukan proses perhitungan lembar efektivitas dari 1 orang guru dan 15 siswa tersebut didapatkan nilai akhir 0,90 dengan kategori efektivitas tinggi.

3.1.4. Penyebaran (*Dessiminate*)

Langkah terakhir dari tahap ini yakni adalah mensosialisasikan bahan pembelajaran yang telah dibuat kepada siswa untuk digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran.

3.2. Pembahasan

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah produk media evaluasi berbasis *game* menggunakan *Quizwhizzer* untuk mata pelajaran informatika kelas VIII di SMP N 1 Bukittinggi. Evaluasi berbasis *game* dibuat sebagai pendukung dengan menyediakan petunjuk pengguna, buku paket, modul informatika, atp, permainan dan profil peneliti.

Media evaluasi ini diharapkan dapat membuat peserta didik lebih semangat lagi dalam mempelajari atau memperhatikan guru dalam belajar dan juga supaya menarik minat peserta didik dalam pembelajaran yang dilaksanakan. Hasil penelitian ini didukung oleh angket yang telah peneliti buat dan disebarakan untuk mendapatkan uji hasil validitas, praktikalitas, dan efektivitas terhadap media evaluasi berbasis game.

Penelitian ini mengembangkan model evaluasi pembelajaran yang lebih interaktif menggunakan *Quizwhizzer*, yang menggabungkan elemen permainan seperti papan permainan virtual, avatar, dan sistem poin dalam evaluasi pembelajaran. Sebagian besar penelitian sebelumnya hanya berfokus pada gamifikasi dalam bentuk kuis berbasis teks seperti Kahoot! atau Quizizz (Santoso, 2021; Rahmawati, 2020), tanpa adanya fitur papan permainan yang menambah pengalaman imersif dalam evaluasi pembelajaran.

Penelitian ini menekankan pada perancangan evaluasi yang berbasis keaktifan siswa, di mana peserta didik tidak hanya menjawab soal, tetapi juga berpartisipasi dalam mekanisme permainan yang meningkatkan keterlibatan mereka. Penelitian sebelumnya masih dominan menggunakan metode evaluasi pasif, di mana siswa hanya menjawab pertanyaan tanpa adanya interaksi yang lebih mendalam dalam sistem permainan (Putra, 2019).

4. Kesimpulan

Maka peneliti menyimpulkan bahwa perancangan media evaluasi berbasis *game* menggunakan *quizwhizzer* pada mata pelajaran informatika kelas VIII di SMP N 1 Bukittinggi telah berhasil dirancang menggunakan *software quizwhizzer*. Dengan ada media evaluasi ini diharapkan dapat membantu guru dalam proses evaluasi dan membantu siswa untuk menumbuhkan minat belajar.

Daftar Pustaka

- [1] W. Wibisono and L. Yulianto, "Perancangan Game Edukasi Untuk Media Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Pertama Persatuan Guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan," *J. Speed - Sentra Penelit. Eng. dan Edukasi*, vol. 2, no. 2, pp. 1-6, 2010.
- [2] S. Wahyu, "Penerapan Metode Game Development Life Cycle Pada Pengembangan Aplikasi Game Pembelajaran Budi Pekerti," *Skanika Sist. Komput. dan Tek. Inform.*, vol. 5, no. 1, pp. 82-91, 2022, doi: 10.36080/skanika.v5i1.2904.
- [3] N. Juli and N. A. Fitria, "Langkah-langkah Evaluasi Pembelajaran," *J. Bhs. dan Pendidik.*, vol. 4, no. 3,

2024.

- [4] S. Rani, M. Hari, Antoni, O. Riri, and D. Sarwo, "Perancangan Game Edukasi Untuk Mata Pelajaran Bahasa Jepang Kelas X Menggunakan Aplikasi Educandy Di SMKN 4 Payakumbuh," *J. Inf. Syst. Educ. Dev.*, vol. 1, no. 1, pp. 1-7, 2023.
- [5] Okpatrioka, "Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan," *J. Pendidikan, Bhs. dan Budaya*, vol. 1, no. 1, pp. 86-100, 2023.
- [6] S. R. Fauzy, . A., and F. F. Azzahra, "Implementasi Game Development Life Cycle Dalam Pembuatan Game Buana Ruh," *Indexia*, vol. 5, no. 01, p. 19, 2023, doi: 10.30587/indexia.v5i01.5215.
- [7] R. M. M. Prasetyo, H. Syaputra, W. Cholil, and S. Sauda, "Rancang Dan Bangun Game Edukasi Anak-Anak Berbasis Android Dengan Unity Menggunakan Metode Game Development Life Cycle," *J. Nas. Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 2, pp. 103-111, 2021, doi: 10.47747/jurnalnuk.v2i2.526.
- [8] S. D. Pratama, L. Lasimin, and M. N. Dadaprawira, "Penguujian Black Box Testing Pada Aplikasi Edu Digital Berbasis Website Menggunakan Metode Equivalence Dan Boundary Value," *J-SISKO TECH (Jurnal Teknol. Sist. Inf. dan Sist. Komput. TGD)*, vol. 6, no. 2, p. 560, 2023, doi: 10.53513/jsk.v6i2.8166.
- [9] Megawati, L. Efriyanti, Supriadi, H. A. Musril, and S. M. Dewi, "Perancangan Media Pembelajaran TIK Kelas XI menggunakan Google Sites di SMA Negeri 1 Junjung Sirih," *IRJE J. Ilmu Pendidik.*, vol. 2, no. 1, pp. 164-175, 2022, [Online]. Available: <https://irje.org/index.php/irje>
- [10] S. Amdayani, H. A. Nasution, F. A. Syuhada, and M. Dalimunthe, "Validitas Dan Praktikalitas Modul Kimia Berbasis Poe (Predict,Observe,Explain) Materi Koloid Pada Mata Kuliah Kimia Umum," *J. Pendidik. Pembelajaran Ipa Indones.*, vol. 2, no. 1, pp. 1-6, 2021.
- [11] N. Nurleni, S. Supriadi, R. Okra, and S. Derta, "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Microsoft Powerpoint Berbantuan Fitur Ispring Suite pada Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Banuhampu," *Indones. Res. J. Educ.*, vol. 3, no. 1, pp. 796-807, 2022, doi: 10.31004/irje.v3i1.151.
- [12] S. Syarif, T. Hasanuddin, and M. Hasnawi, "Perancangan Game Puzzle Labirin menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) berbasis Unreal Engine," *Bul. Sist. Inf. dan Teknol. Islam*, vol. 3, no. 1, pp. 34-41, 2022, doi: 10.33096/busiti.v3i1.582.
- [13] Malabay, "Pemanfaatan Diagram Fishbone untuk Mendukung Kebutuhan Proses Bisnis," *J. Ilmu Komput.*, vol. 1, no. 2, pp. 150-154, 2016.
- [14] R. Y. Ariyana, Erma Susanti, Muhammad Rizqy Ath-Thaariq, and Riki Apriadi, "Penerapan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) pada Pengembangan Game Motif Batik Khas Yogyakarta," *INSOLOGI J. Sains dan Teknol.*, vol. 1, no. 6, pp. 1-12, 2022, doi: 10.55123/insologi.v1i6.1129.
- [15] B. B. Sasongko, F. Malik, F. Ardiansyah, A. F. Rahmawati, F. D. Adhinata, and D. P. Rakhmadani, "Penguujian Blackbox Menggunakan Teknik Equivalence Partitions pada Aplikasi Petgram Mobile," *J. ICTEE*, vol. 2, no. 1, p. 10, 2021, doi: 10.33365/jictee.v2i1.1012.