

## Pengembangan Edugames *Quizwhizzer* sebagai Media Evaluasi Mata Pelajaran Dasar MPLB di SMK Negeri 1 Surabaya

Aura Nisa Mahmudi<sup>1</sup> Novi Trisnawati<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomika dan Bisnis,  
Universitas Negeri Surabaya, Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur, Indonesia<sup>1,2</sup>

Email: [aura.21026@mhs.unesa.ac.id](mailto:aura.21026@mhs.unesa.ac.id)<sup>1</sup> [novitrisnawati@unesa.ac.id](mailto:novitrisnawati@unesa.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang efektifnya metode evaluasi konvensional guru dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, terutama karena penggunaan soal LKS dengan level kognitif rendah (C1-C3) dan penyajian secara manual. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan, dan efektivitas media evaluasi *Quizwhizzer*. Menggunakan model ADDIE, penelitian R&D ini melibatkan ahli materi, ahli media, dan peserta didik sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui lembar validasi, lembar tes, dan lembar angket respon peserta didik. Analisis data meliputi hasil persentase validasi, angket respon, analisis butir soal, dan *N-gain score* untuk uji efektivitas. Hasil menunjukkan *Quizwhizzer* "sangat layak" dengan validasi ahli materi 92,5%, ahli media 95% dan respon peserta didik 84,70%. Efektivitas media terbukti dengan peningkatan hasil *N-gain score* kelas eksperimen (75,5%) yang lebih tinggi 12,8% dibandingkan dengan kelas kontrol (62,7%). Kesimpulan dari penelitian ini adalah media evaluasi *Quizwhizzer* yang dikembangkan layak digunakan, mendapatkan respon positif, dan efektif untuk digunakan dalam proses evaluasi.

**Kata Kunci:** Edugames, Media Evaluasi, *Quizwhizzer*, Dasar MPLB



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

### PENDAHULUAN

Revolusi Industri 4.0 membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Perkembangan teknologi yang sangat pesat menuntut setiap sektor, khususnya pendidikan, untuk terus beradaptasi agar tetap relevan dengan kebutuhan zaman. Dalam dunia pendidikan, pemanfaatan teknologi menjadi kunci transformasi pembelajaran, baik dalam proses maupun evaluasi. Salah satu fokus utama dalam transformasi ini adalah penguatan Higher Order Thinking Skills (HOTS), yaitu kemampuan berpikir tingkat tinggi yang meliputi penerapan, analisis, evaluasi, dan penciptaan. Peserta didik didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif yang relevan dengan tantangan era digital (N. W. Putri & Dwijayanti, 2020). Penerapan HOTS tidak dapat dipisahkan dari proses evaluasi pembelajaran yang dilakukan secara sistematis. Evaluasi bukan hanya penilaian hasil belajar, tetapi juga proses pengumpulan dan analisis informasi yang digunakan untuk memetakan pencapaian kompetensi peserta didik dan merancang langkah perbaikan (Rahman & Nasryah, 2019). Evaluasi yang baik akan membantu guru mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai, sekaligus menjadi alat untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran itu sendiri (R. E. Saputri et al., 2024). Namun, dalam praktiknya, banyak satuan pendidikan termasuk SMK masih menggunakan metode evaluasi konvensional yang belum optimal mendukung penguatan HOTS. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki peran strategis dalam mencetak lulusan yang siap kerja dan kompetitif. Peserta didik SMK dituntut tidak hanya menguasai keterampilan teknis sesuai bidang keahlian, tetapi juga soft skills seperti kemampuan berpikir kritis, etos kerja, dan adaptasi terhadap teknologi.

Di SMK Negeri 1 Surabaya yang telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka, hasil observasi menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran harian masih dilakukan secara manual

menggunakan soal berbasis Lembar Kerja Siswa (LKS). Guru biasanya membagikan soal melalui WhatsApp atau menampilkannya dengan proyektor, lalu peserta didik mengerjakan secara manual. Koreksi juga dilakukan satu per satu, yang membutuhkan waktu cukup lama. Selain kurang efisien, pola evaluasi ini cenderung monoton, kurang menarik, dan masih sering memunculkan praktik kerja sama yang tidak sesuai prinsip kemandirian belajar. Keterbatasan penggunaan evaluasi berbasis teknologi membuat suasana pembelajaran menjadi kurang kontekstual dan belum mendukung penguatan kompetensi abad 21. Soal-soal yang diambil dari LKS umumnya hanya mencakup level kognitif C1 hingga C3 sehingga belum melatih peserta didik berpikir analitis dan evaluatif. Padahal, tuntutan dunia kerja perkantoran yang dinamis memerlukan lulusan yang mampu memahami, menganalisis, dan menyelesaikan persoalan secara mandiri. Mata pelajaran Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis memiliki potensi besar mendukung penguatan kompetensi tersebut. Mata pelajaran ini merupakan fondasi bagi peserta didik kelas X dalam program keahlian Manajemen Perkantoran, mencakup sembilan elemen penting pembelajaran (Sulistiowati, 2022). Elemen teknik dasar aktivitas perkantoran menjadi salah satu bagian yang tepat untuk dikembangkan dalam bentuk evaluasi berbasis HOTS, karena langsung berkaitan dengan konteks kerja perkantoran modern. Salah satu alternatif inovasi yang dapat menjawab tantangan tersebut adalah penggunaan edugames sebagai media evaluasi pembelajaran. Edugames memadukan unsur edukasi dengan permainan digital sehingga menciptakan suasana belajar maupun evaluasi menjadi lebih interaktif dan menyenangkan (Faijah et al., 2021).

QuizWhizzer merupakan salah satu aplikasi edugames berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat soal evaluasi dalam bentuk permainan papan digital. Aplikasi ini memiliki fitur peta perjalanan soal, sistem reward dan penalty, pengaturan waktu pengerjaan, serta koreksi otomatis yang mempermudah guru merekap hasil evaluasi (Pertiwi et al., 2023). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan QuizWhizzer efektif meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran (Faijah et al., 2022; Mustahibah et al., 2024; Putri et al., 2024). Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak menggunakan QuizWhizzer sebagai media pembelajaran, bukan media evaluasi, dan umumnya dilakukan di jenjang pendidikan dasar atau menengah umum. Kajian tentang pemanfaatan QuizWhizzer di SMK, khususnya untuk mendukung evaluasi pembelajaran mata pelajaran Dasar Manajemen Perkantoran, masih terbatas. Padahal, inovasi evaluasi berbasis teknologi sangat penting untuk menjembatani kesenjangan antara praktik pembelajaran di kelas dengan tuntutan Kurikulum Merdeka serta perkembangan Revolusi Industri 4.0.

Berdasarkan kondisi tersebut, pengembangan edugames berbasis QuizWhizzer sebagai media evaluasi dengan muatan soal level kognitif C4 dan C5 menjadi langkah penting yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, menurunkan tingkat kecurangan, mempercepat proses koreksi, serta menciptakan suasana evaluasi yang lebih menyenangkan dan menantang. Selain itu, penggunaan media evaluasi ini diharapkan dapat melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik secara lebih optimal dan mempersiapkan mereka menghadapi dinamika dunia kerja perkantoran modern. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan edugames berbasis QuizWhizzer sebagai media evaluasi pada mata pelajaran Dasar MPLB di SMK Negeri 1 Surabaya, dengan harapan dapat menjadi kontribusi nyata dalam inovasi pembelajaran dan mendukung integrasi teknologi pendidikan di era digital.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis dan Tahapan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk mengembangkan *edugames* berbasis *Quizwhizzer* sebagai media evaluasi

pada mata pelajaran dasar MPLB untuk peserta didik kelas X di SMK Negeri 1 Surabaya. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima langkah pengembangan yaitu Analisis (*Analyze*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Model ini dipilih karena memiliki tahapan sistematis dan terstruktur serta validitas produk terjamin karena evaluasi dilakukan pada setiap tahapan penelitian (Waruwu, 2024). Langkah-langkah proses pengembangan edugames berbasis Quizwhizzer sebagai media evaluasi yaitu :

1. Tahap Analisis (*Analyze*). Tahap analisis dilakukan dengan mengidentifikasi dan menjabarkan permasalahan, karakteristik, serta kebutuhan peserta didik dalam kelas. Tahapan ini dilakukan dengan melakukan observasi secara langsung proses penilaian atau evaluasi di kelas yang bertujuan untuk mengetahui segala kendala dan hambatan yang terjadi selama kegiatan evaluasi berlangsung.
2. Tahap Perencanaan (*Design*). Tahap kedua yaitu perencanaan atau *design*, peneliti mulai membuat perencanaan komponen utama media evaluasi berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada tahap sebelumnya. Beberapa hal yang dilakukan pada tahap ini adalah penyusunan kisi-kisi serta butir soal, pemberian skor pada tiap butir soal, pembuatan rancangan desain papan permainan pada media, dan memasukkan soal dan papan permainan pada media Quizwhizzer.
3. Tahap Pengembangan (*Development*). Tahap pengembangan atau *development* bertujuan untuk merealisasikan produk serta memastikan kelayakan produk sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Tahap ini dilakukan dengan proses validasi ahli yaitu ahli materi dan ahli media serta melakukan analisis instrumen soal yang dikembangkan dengan uji validitas, uji reliabilitas, daya beda, dan tingkat kesukaran soal. Saran dan masukan dari validator ahli digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi.
4. Tahap Implementasi (*Implementation*). Pada tahap ini, produk yang dikembangkan diuji cobakan pada peserta didik kelas X untuk mengetahui tanggapan dan respon mereka terhadap produk yang dikembangkan berupa media evaluasi berbasis Quizwhizzer.
5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*). Tahap terakhir yakni evaluasi. Tahap ini dilakukan secara sistematis untuk mengetahui bagaimana kualitas produk yang dikembangkan berdampak pada peserta didik. Hasil dari tahap evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas produk yaitu Quizwhizzer sebagai media evaluasi yang dilakukan dengan penghitungan *N-Gain Score* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

### Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

1. Lembar Validasi Ahli Materi. Digunakan untuk menilai kelayakan dan kesesuaian aspek materi, konstruksi, bahasa, dan level kognitif dari soal yang dikembangkan dengan materi elemen 4 “Teknik Dasar Aktivitas Perkantoran Bidang MPLB” mata pelajaran Dasar MPLB. Penilaian dilakukan oleh dosen dan guru mata pelajaran terkait menggunakan skala Likert 1-5.

**Tabel 1. Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi**

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Komponen Penilaian	
			Jumlah Soal	Nomor Soal
1.	Materi	Kebenaran	4	1,2,3,4
2.	Konstruksi	Kesesuaian	6	5,6,7,8,9,10
		Kelengkapan	1	11
3.	Bahasa	Kaidah bahasa Indonesia	2	12,13

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Komponen Penilaian	
			Jumlah Soal	Nomor Soal
		Penyajian soal	1	14
4.	Kesesuaian Level Kognitif		2	15,16

Sumber : Diadaptasi dari Widana, (2017)

2. Lembar Validasi Ahli Media. Digunakan untuk menilai kelayakan Quizwhizzer sebagai media evaluasi dari aspek kualitas tampilan, interaktivitas, penggunaan, dan aksesibilitas. Penilaian dilakukan oleh guru multimedia menggunakan skala Likert 1-5.

**Tabel 2. Kisi Kisi Validasi Ahli Media**

Aspek Penilaian	Indikator	Komponen Penilaian	
		Jumlah Soal	Nomor Soal
Kelayakan Media	Kualitas Tampilan	6	1,3,4,5,6,7
	Interaktivitas	2	2,9
	Penggunaan	2	8,10
	Aksesibilitas	2	11,12

Sumber: Diadaptasi dari Audina et al., (2022)

3. Lembar Tes (*Pre-Test* dan *Post-Test*). Disusun dalam format pilihan ganda untuk mengukur peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik dan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan.
4. Lembar Angket Respon. Digunakan untuk mendapatkan respon atau tanggapan peserta didik terkait produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu Quizwhizzer sebagai media evaluasi. Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert 1-5.

**Tabel 3. Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik**

No.	Indikator	Komponen Penilaian	
		Jumlah Soal	Nomor Soal
1.	Kemudahan	3	1,2,3
2.	Ketertarikan	2	4,5,6,7,8
3.	Keaktifan	3	9,10,11
4.	Kepraktisan	2	12,13

Sumber: Diadaptasi dari Hutagalung et al., (2020)

### Teknik Analisis Data

Data hasil validasi ahli materi, ahli media, beserta respon peserta didik dianalisis secara kuantitatif menggunakan rumus persentase berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\Sigma \text{Skor Perolehan}}{\Sigma \text{Skor Tertinggi}} \times 100 \%$$

Interpretasi hasil validasi ahli materi, ahli media, serta respon peserta didik mengacu pada kriteria berikut:

**Tabel 4. Kriteria Interpretasi Hasil**

Penilaian	Kriteria Interpretasi
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak

0% - 20%	Tidak Layak
----------	-------------

Sumber : Riduwan, (2015)

Untuk menguji efektivitas media digunakan rumus *N-Gain Score* berikut :

$$G = \frac{Sf - Si}{Skor\ ideal - Si}$$

Keterangan :

G = N-Gain Score

Sf = Score akhir (*post-test*)

Si = Score awal (*pre-test*)

Interpretasi hasil penghitungan N-Gain Score mengacu pada :

**Tabel 5. Kategori Efektivitas N-Gain Score**

Nilai N-Gain	Kategori
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 < G < 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

Sumber: Hake (dalam Agustini et al., 2024)

**Tabel 6. Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain Score**

Persentase (%)	Tafsiran
$\leq 40$	Tidak efektif
41 - 55	Kurang efektif
56 - 75	Cukup efektif
$\geq 76$	Efektif

Sumber: Hake (dalam Agustini et al., 2024)

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan edugames Quizwhizzer sebagai media evaluasi dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analisis (*Analyze*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Berikut merupakan hasil penelitian pengembangan edugames berbasis *quizwhizzer* sebagai media evaluasi pada mata pelajaran dasar MPLB kelas X di SMK Negeri 1 Surabaya.

### Tahap Analisis (*Analyze*)

1. Analisis Permasalahan. Hasil observasi di SMKN 1 Surabaya menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran untuk kelas X MP 3 dan X MP 4 masih konvensional, menggunakan paper-based test. Metode ini membuat peserta didik kurang bersemangat dan bosan karena kurang variatif dan monoton. Soal-soal, yang diadopsi dari LKS dengan level kognitif rendah (C1-C3), dibagikan melalui Word di WhatsApp atau ditampilkan melalui proyektor, membuat siswa kurang terlatih dalam berpikir kritis dan meningkatkan potensi kecurangan karena soal sudah pernah dibahas. Bagi guru, metode ini memakan waktu lama untuk koreksi dan rekapitulasi, serta menunjukkan kurangnya integrasi teknologi dalam proses evaluasi.
2. Analisis Karakteristik Peserta Didik. Analisis karakteristik peserta didik kelas X menunjukkan mereka adalah generasi digital berusia 16-17 tahun yang memiliki gawai pribadi dan cenderung tertarik pada pembelajaran serta evaluasi yang interaktif, visual, dan berbasis teknologi. Wawancara dengan siswa menguatkan keinginan mereka akan media evaluasi berbentuk permainan atau game interaktif.

3. Analisis Kebutuhan. Berdasarkan permasalahan serta karakteristik peserta didik abad 21, maka Berdasarkan permasalahan dan karakteristik tersebut, analisis kebutuhan mengarahkan pada pengembangan media evaluasi interaktif berbasis teknologi yang menarik dan dapat diakses melalui smartphone. Quizwhizzer dipilih sebagai platform karena memungkinkan penyajian soal formatif pilihan ganda secara interaktif dan menyenangkan. Media ini juga akan memuat soal-soal dengan level kognitif C4 dan C5 untuk mengukur dan melatih kemampuan berpikir kritis siswa, menjadikan proses evaluasi lebih efisien dan bermakna.

### Tahap Perencanaan (*Design*)

1. Penyusunan Kisi-Kisi dan Butir Soal. Dilakukan penyusunan 30 butir soal pilihan ganda dengan lima opsi jawaban. Soal-soal ini dikembangkan dari Indikator Capaian Pembelajaran (CP) Elemen 4 mata pelajaran Dasar MPLB, yang mencakup "Teknik Dasar Aktivitas Perkantoran Bidang MPLB". Butir soal bervariasi dari level kognitif C4 (analisis) hingga C5 (evaluasi) yang bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik.
2. Pedoman Penskoran. Dilakukan penyusunan pedoman penskoran sebagai acuan dalam memberikan nilai terhadap jawaban peserta didik. Adanya pedoman penskoran akan memberikan aturan yang jelas dan konsisten dalam pemberian nilai pada hasil jawaban peserta didik. Pedoman penskoran yang dibuat oleh peneliti yaitu skor "1" untuk jawaban benar dan skor "0" untuk jawaban salah. Berikutnya soal akan diberikan nilai menggunakan rumus berikut:

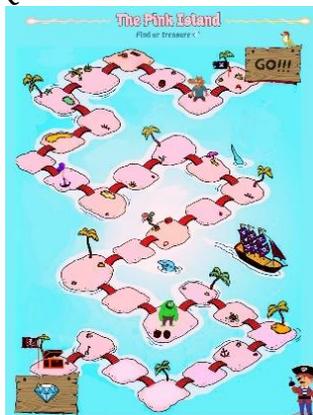
$$\text{Nilai} = \frac{B}{n} \times 100$$

Keterangan :

B = jumlah soal benar

n = jumlah semua soal

3. Pembuatan Rancangan Desain Papan Permainan. Desain papan permainan dibuat menggunakan aplikasi Canva dan IbisPaint X. Mengusung tema "Find Ur Treasure", desain ini menyerupai peta petualangan di mana setiap titik merepresentasikan satu soal yang harus diselesaikan untuk mencapai peti harta karun, bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang. Berikut merupakan desain papan permainan yang akan diintegrasikan dalam Quizwhizzer.

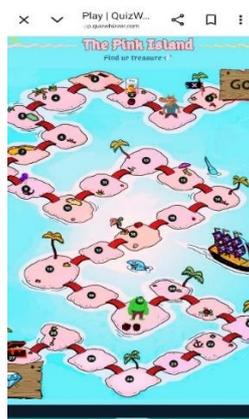


Gambar 1. Desain Papan Permainan

4. Memasukkan Soal dan Papan Permainan Pada Quizwhizzer. Setelah semua komponen siap, soal dan desain papan permainan diintegrasikan ke dalam platform Quizwhizzer yang dapat dilakukan melalui langkah berikut.
  - a. Kunjungi laman Quizwhizzer melalui link <https://quizwhizzer.com/>
  - b. Pilih "Login" bagi pengguna yang sudah memiliki akun Quizwhizzer dan "Try for Free" bagi pengguna yang belum memiliki akun (di mana nantinya akan diarahkan untuk membuat akun Quizwhizzer terlebih dahulu).
  - c. Pilih "New Quiz" untuk membuat permainan baru
  - d. Isi deskripsi mengenai kuis yang akan dibuat, terdiri dari cover soal, judul, deskripsi, bahasa, subjek, dan kelas.
  - e. Tambahkan soal dengan memilih "add question"
  - f. Masukkan soal dan atur tipe soal, total poin, dan limit waktu pengerjaan untuk tiap soal
  - g. Klik "Publish" dan soal akan muncul di bagian "Your Quizzes"
  - h. Untuk menjalankan permainan, pilih soal yang dimasukkan tadi dan pengguna bisa menjalankan permainan dalam 3 (tiga) mode, yaitu *live race*, *sync race*, dan *homework*
  - i. Pilih desain yang dibuat sebagai arena permainan dan tambahkan "spaces" sesuai jumlah soal yang ada
  - j. Setelah memilih arena, pengguna dapat menentukan reward untuk jawaban benar dan penalty untuk jawaban salah
  - k. Dan permainan dapat dijalankan sebagai media evaluasi. Berikut merupakan tampilan kuis yang sedang dijalankan dari perangkat guru dan peserta didik.



Gambar 2. Tampilan Kuis Pada Guru

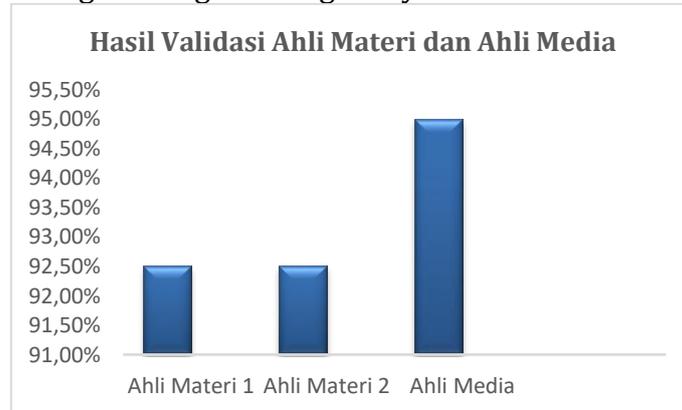


Gambar 3. Tampilan Kuis Pada Peserta Didik

### Tahap Pengembangan (*Development*)

Media evaluasi yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh validator ahli, yaitu dua orang ahli materi (dosen prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Surabaya dan Guru Mapel Dasar MPLB SMKN 1 Surabaya) dan ahli media (guru multimedia SMKN 1 Surabaya). Hasil validasi ahli materi 1 dan ahli materi 2 masing masing menunjukkan

persentase sebesar 92,5% dengan kategori “Sangat Layak”. Sedangkan ahli media memberikan penilaian sebesar 95% dengan kategori “Sangat Layak”.



**Gambar 4. Diagram Hasil Validasi Ahli**  
Sumber: Data diolah peneliti (2025)

Analisis instrumen soal untuk edugames berbasis Quizwhizzer sebagai media evaluasi dilakukan menggunakan IBM SPSS Statistics 25.0 untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal. Dari 30 butir soal yang diuji validitas, 26 soal (87%) dinyatakan valid, sementara 4 soal (13%) tidak valid. Uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha 0.940, menandakan 26 butir soal tersebut sangat reliabel. Untuk tingkat kesukaran, 13 soal (50%) berkategori mudah dan 13 soal (50%) berkategori sedang. Sementara itu, analisis daya pembeda menunjukkan bahwa dari 26 soal valid, 5 soal (19%) memiliki daya pembeda sangat baik, 19 soal (73%) baik, dan 2 soal (8%) berkategori cukup, yang mungkin memerlukan revisi lebih lanjut.

### Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap Implementasi dilakukan setelah produk edugames berbasis Quizwhizzer sebagai media evaluasi dinyatakan layak uji coba oleh validator. Uji coba ini melibatkan 35 peserta didik kelas X MP 3 SMK Negeri 1 Surabaya. Proses implementasi mencakup pemberian *pre-test*, penyampaian materi, dan pelaksanaan *post-test* menggunakan Quizwhizzer. Setelah uji coba, peserta didik mengisi angket respons, di mana hasil rekapitulasi menunjukkan skor 1927 dari total 2275, atau 84,70% yang termasuk dalam kategori "sangat baik". Hal ini mengindikasikan penerimaan positif terhadap media evaluasi yang dikembangkan.

### Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas produk yang dikembangkan. Evaluasi ini menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelas eksperimen (X MP 3) dan kelas kontrol (X MP 4). Analisis *N-Gain score* dari *pre-test* dan *post-test* kedua kelas menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai *mean* 75,57%, sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai *mean* 62,76%. Kedua kelas masuk dalam kategori efektivitas "cukup efektif". Meskipun demikian, terdapat selisih rata-rata *N-Gain* sebesar 12,8%, mengindikasikan bahwa kelas eksperimen lebih unggul dalam peningkatan hasil belajar dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, proses evaluasi diperkuat dengan lembar observasi penggunaan Quizwhizzer di kelas eksperimen yang diisi oleh guru. Hasil observasi menunjukkan skor total 88,75% (sangat baik) dari berbagai aspek seperti penggunaan media oleh siswa (86%), kesesuaian materi (86%), aspek teknis (90%), dukungan peneliti (90%), serta suasana dan respons umum di kelas (93%). Data ini membantu peneliti menilai kontribusi

media dalam menstimulus berpikir kritis serta mendorong motivasi dan partisipasi siswa selama proses evaluasi.

### **Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan edugames berbasis Quizwhizzer sebagai media evaluasi pada mata pelajaran Dasar MPLB di SMK Negeri 1 Surabaya yang dilakukan dengan model pengembangan ADDIE. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media evaluasi layak, mendapat respon positif, dan efektif digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran.

### **Proses Pengembangan Media Evaluasi Quizwhizzer**

Pada tahap analisis (*analyze*), ditemukan bahwa evaluasi dilakukan menggunakan metode konvensional yang kurang variatif dan terkesan monoton. Hal ini didukung oleh Triatmojo & Sukirman, (2024) yang menyatakan penggunaan media kertas dalam ujian membuat peserta didik cepat merasa bosan dan hasil yang di dapat kurang maksimal. Penggunaan soal dari LKS dengan level kognitif rendah (C1-C3) membuat peserta didik hanya akan terbiasa dengan model soal yang sama sehingga kurang untuk dapat melatih kemampuan berpikir kritis. Tingkat kecurangan juga meningkat karena soal yang digunakan telah dibahas bersama sebelumnya saat pembelajaran dan proses koreksi manual yang memakan waktu. Hal ini diperkuat oleh N. W. Putri & Dwijayanti, (2020) yang menyatakan pemberian soal evaluasi yang diadopsi dari buku paket atau modul cenderung memicu tingginya tingkat kecurangan antar peserta didik. Adanya permasalahan tersebut menunjukkan keterlibatan guru dalam mengintegrasikan kemajuan teknologi dalam proses evaluasi pembelajaran masih kurang dan belum dilakukan secara optimal. Selaras dengan pernyataan Johan Riyadi dalam Aulia et al., (2024) bahwa sebanyak 46% guru di Indonesia hanya pada level 1 yaitu hanya sebagai konsumen informasi di mana mereka hanya menggunakan teknologi untuk hal hal dasar seperti bahan ajar atau sumber digital melalui internet. Selain itu, peserta didik kelas X MP 3 adalah generasi digital yang menyukai visualisasi menarik dan interaktif, memiliki gawai pribadi, dan menginginkan evaluasi yang menyenangkan. Berdasarkan hal ini, QuizWhizzer dipilih karena merupakan platform evaluasi berbasis permainan yang interaktif, mudah diakses, meminimalkan kecurangan melalui pengacakan soal, dan melatih kemampuan berpikir kritis (Kumala et al., 2024).

Tahap perencanaan (*design*) media evaluasi ini berfokus pada penyusunan 30 soal pilihan ganda untuk elemen 4 mata pelajaran Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB). Soal-soal dirancang dengan level kognitif C4 (analisis) dan C5 (evaluasi), bertujuan melatih kemampuan berpikir kritis siswa (Saraswati & Agustika, 2020). Level C6 (mencipta) tidak digunakan karena format pilihan ganda kurang sesuai dan cukup membatasi ekspresi kreativitas (Wirandani et al., 2019). Penyusunan butir soal dilakukan secara cermat dan sistematis untuk memastikan validitas dan reliabilitas, dengan rumusan yang jelas dan pilihan jawaban yang homogen (Haris & Jihad, 2013). Pedoman penskoran juga dibuat, memberikan skor 1 untuk jawaban benar dan 0 untuk salah, sesuai dengan praktik umum penskoran pilihan ganda pada (Ropii & Fahrurrozi, 2017). Desain papan permainan dirancang dengan tema "Find ur Treasure" menggunakan aplikasi Canva dan IbisPaint X untuk meningkatkan antusiasme dan motivasi peserta didik. Tahap pengembangan (*development*) merupakan proses krusial untuk menilai kelayakan produk. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan QuizWhizzer layak diimplementasikan. Masukan dan kritik dari validator digunakan untuk merevisi butir soal evaluasi dan desain papan permainan, kemudian dilanjutkan dengan validasi lanjutan hingga diperoleh persetujuan.

Tahap implementasi (*implementation*) melibatkan 35 peserta didik kelas X MP 3 SMK Negeri 1 Surabaya. Tahap ini mencakup pemberian pre-test, penyampaian materi, penugasan singkat, pelaksanaan post-test menggunakan QuizWhizzer, dan pemberian angket respons untuk mendapatkan tanggapan siswa terhadap media. Tahap evaluasi (*evaluation*) bertujuan menilai efektivitas media yang dikembangkan. Hal ini dilakukan dengan membandingkan nilai *pre-test* dan *post-test* antara kelas eksperimen (X MP 3) dan kelas kontrol (X MP 4) menggunakan uji *n-gain score*. Media dianggap efektif jika kelas eksperimen menunjukkan peningkatan hasil yang lebih unggul (Maharani & Susanti, 2024; Yani et al., 2023). Observasi penggunaan QuizWhizzer oleh guru mata pelajaran Dasar MPLB di kelas eksperimen menunjukkan skor total 88,75% (sangat baik) dalam aspek penggunaan, kesesuaian materi, aspek teknis, dukungan peneliti, serta suasana dan respon kelas. Temuan ini mengindikasikan bahwa QuizWhizzer tidak hanya efektif meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga mendukung aspek afektif dan psikomotorik melalui evaluasi yang interaktif dan menyenangkan, selaras dengan tujuan pembelajaran.

### **Kelayakan Media Evaluasi Quizwhizzer**

Kelayakan media evaluasi diperoleh berdasarkan hasil penilaian validator dan analisis butir soal. Validasi materi terhadap instrumen soal dinilai berdasarkan 4 (empat) aspek yaitu aspek materi, aspek konstruksi, aspek bahasa dan aspek kesesuaian level kognitif soal. Berdasarkan keempat aspek tersebut mendapatkan penilaian 92,5% dengan interpretasi "sangat layak". Tingginya persentase kelayakan materi mengindikasikan bahwa instrumen evaluasi yang terdapat pada edugames Quizwhizzer telah memenuhi standar kurikulum dan materi elemen 4 "Teknik Dasar Aktivitas Perkantoran Bidang MPLB" sehingga layak digunakan pada proses evaluasi pembelajaran. Lebih lanjut, hasil persentase dari aspek konstruksi soal menunjukkan bahwa butir soal dirumuskan dengan jelas, tidak mengandung ambiguitas, pokok soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban dan tidak mengandung pernyataan negatif. Demikian pula, aspek bahasa mendapatkan penilaian tinggi karena penggunaan bahasa yang komunikatif sehingga dapat dipahami oleh peserta didik. Pada aspek kesesuaian soal dengan level kognitif analisis (C4) dan evaluasi (C5) menunjukkan instrumen evaluasi yang disusun mampu mengukur kemampuan analisis dan evaluasi peserta didik. Hal ini sangat penting karena sejalan dengan prinsip pembelajaran efektif yang menekankan pentingnya stimulasi kognitif terstruktur. Evaluasi yang dirancang tidak hanya berfokus pada kemampuan mengingat atau memahami tetapi juga perlu untuk mendorong kemampuan berpikir kritis dan analitis peserta didik (Aisah & Pahlevi, 2020). Dengan demikian, kualitas materi yang mendapatkan penilaian "sangat layak" ini berperan penting dalam memastikan Quizwhizzer menjadi media evaluasi yang akurat dan relevan untuk elemen 4 mata pelajaran dasar MPLB. Temuan ini diperkuat dengan penelitian Syalshadilla et al., (2024) yang mendapatkan penilaian ahli materi sebesar 84,6% untuk pengembangan evaluasi digital berbasis Quizwhizzer.

Penilaian ahli media dilakukan berdasarkan 4 (empat) aspek diantaranya yaitu aspek kualitas tampilan, aspek interaktivitas, aspek penggunaan, dan aspek aksesibilitas. Berdasarkan ke empat aspek tersebut, didapatkan penilaian 95% dengan interpretasi "sangat layak". Tingginya persentase penilaian ahli media menunjukkan bahwa media yang dikembangkan yaitu Quizwhizzer mampu menjadikan proses evaluasi menjadi lebih menyenangkan mulai dari segi tampilan yang menarik, penggunaan efek suara yang menciptakan suasana evaluasi menjadi tidak menegangkan, dan kemudahan penggunaan serta akses melalui beberapa perangkat turut memberikan kenyamanan bagi peserta didik saat melaksanakan proses evaluasi. Hal ini sesuai dengan konsep gamifikasi dalam pendidikan yang terbukti meningkatkan minat dan motivasi peserta didik (Fadilla & Nurfadhilah, 2022). Sejalan

dengan penelitian Audina et al., (2022) yang mendapatkan penilaian ahli media sebesar 92% untuk edugames Quizwhizzer serupa yang menunjukkan bahwa media ini secara umum layak dari segi tampilan dan fungsionalitas untuk digunakan, baik dalam proses pembelajaran ataupun evaluasi. Adanya konsistensi hasil penilaian ahli media memperkuat alasan bahwa edugames Quizwhizzer layak untuk digunakan sebagai media evaluasi yang interaktif, menarik, serta memenuhi standar kualitas yang dibutuhkan.

Selanjutnya, kelayakan media evaluasi dinilai secara kuantitatif melalui analisis instrumen soal yang dimasukkan pada media Quizwhizzer. Hal ini sesuai dengan penelitian Anggraini & Hermanto (2024) yang menyatakan bahwa kualitas instrumen soal dapat dilihat melalui validitas, reliabilitas, daya pembeda, serta tingkat kesukarannya. Hasil uji validitas menilai 87% (26 dari 30 butir soal valid) menunjukkan bahwa mayoritas soal mampu mengukur apa yang seharusnya diukur yaitu materi elemen 4 mata pelajaran dasar MPLB. Hasil uji reliabilitas mendapatkan hasil 0,940 yang tergolong dalam kategori “sangat tinggi” yang berarti bahwa jika soal diujikan kembali pada kondisi yang sama, kemungkinan besar akan menghasilkan skor yang mirip. Distribusi tingkat kesukaran soal menunjukkan 13 soal (50%) masuk dalam kategori “mudah” dan 13 soal (50%) masuk dalam kategori “sedang”, tanpa adanya soal “sulit”. Hal ini dapat dijadikan sebagai refleksi bahwa untuk penggunaan selanjutnya, instrumen soal perlu disempurnakan dengan tambahan soal pada tingkat kesukaran lebih tinggi agar mampu menantang peserta didik dengan kemampuan di atas rata-rata. Hasil daya pembeda menunjukkan sebanyak 2 soal (8%) dinyatakan “cukup”, sebanyak 19 soal (73%) dinyatakan “baik” dan sebanyak 5 soal (19%) dinyatakan “sangat baik” menunjukkan bahwa sebagian besar soal mampu untuk membedakan antara siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan kemampuan rendah. Hal ini sangat penting untuk memastikan bahwa evaluasi tidak hanya mampu mengukur rata-rata, tetapi juga dapat mengidentifikasi peserta didik yang mampu memahami materi secara mendalam. Berdasarkan hasil analisis dari validasi ahli dan instrumen soal secara konsisten menegaskan bahwa edugames Quizwhizzer adalah media evaluasi yang valid, reliabel, dan siap digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran.

### **Respon Peserta Didik Terhadap Media Evaluasi Quizwhizzer**

Respon peserta didik menurut Fatmawati & Anjarsari, (2021) adalah tanggapan dan reaksi yang ditunjukkan oleh peserta didik dalam menanggapi rangsangan yang dikenakan kepadanya, yang dalam penelitian ini berupa tanggapan peserta didik setelah menggunakan Quizwhizzer sebagai media evaluasi. Pengukuran respon peserta didik dapat menggunakan angket respon peserta didik dengan subjek 35 siswa kelas X MP 3 SMK Negeri 1 Surabaya. Angket respon peserta didik diadaptasi dari Hutagalung et al. (2020) yang meliputi aspek kemudahan, keaktifan, ketertarikan, dan kepraktisan. Tingginya persentase indikator ketertarikan (87,3%) dan keaktifan (80%) membuktikan bahwa penggunaan edugames Quizwhizzer sebagai media evaluasi menciptakan pengalaman evaluasi yang menyenangkan dari perspektif peserta didik. Adanya fitur-fitur menarik seperti *leaderboard*, *roadmap*, *avatar*, *penalty & reward* dalam media Quizwhizzer tentunya membuat peserta didik sangat antusias dan tertarik mengerjakan soal melalui media ini. Hal ini menunjukkan keberhasilan implementasi elemen gamifikasi seperti *roadmap*, *leaderboard*, *poin*, dan *reward* yang efektif dalam menstimulasi keterlibatan, menumbuhkan rasa bersaing, dan memotivasi peserta didik dalam proses evaluasi (Febriansah et al., 2024). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Uliana Hidayatika & Didah Nurhamidah, (2024) yang juga menemukan ketertarikan peserta didik terhadap Quizwhizzer sebesar 94% karena bersifat inovatif dan menyenangkan.

Selain itu, tingginya persentase indikator kemudahan (84,7%) dan kepraktisan (83,7%) menunjukkan bahwa peserta didik memiliki persepsi kemudahan terhadap penggunaan media evaluasi quizwhizzer, di mana dalam penggunaannya peserta didik tidak perlu repot untuk menginstall aplikasi. Hanya perlu untuk mengakses web Quizwhizzer dan memasukkan kode permainan yang diberikan oleh guru, mereka dapat dengan mudah mengerjakan soal didalamnya. Selain itu, sudah terdapat petunjuk pengerjaan soal pada media yang jelas sehingga peserta didik dapat memahami alur permainan dan waktu yang tersedia untuk pengerjaan tiap soal. Hal ini diperkuat oleh Linus et al., (2025) bahwa peserta didik memiliki perspektif positif terhadap alat pembelajaran daring karena mudah dalam penggunaan yang kemudian meningkatkan motivasi mereka untuk menggunakannya dalam kegiatan akademik. Temuan ini sejalan dengan penelitian Mustahibah et al., (2024) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan quizwhizzer sangat tepat dan cocok untuk digunakan dalam menarik semangat dan keaktifan serta mengurangi kebosanan dan mendapatkan penilaian sebesar 82,73% dengan kategori "sangat baik" dari peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif yang dirancang dengan tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik cenderung mendapatkan respon positif dari peserta didik.

### **Efektivitas Media Evaluasi Quizwhizzer**

Efektivitas media evaluasi QuizWhizzer diukur melalui uji *n-gain score* antara kelas eksperimen (menggunakan QuizWhizzer) dan kelas kontrol (evaluasi konvensional). Kelas eksperimen menunjukkan nilai *mean pre-test* dan *post-test* sebesar 75,5% dengan interpretasi "cukup efektif", sedangkan kelas kontrol 62,7% dengan interpretasi "cukup efektif". Selisih rata-rata *n-gain* sebesar 12,8% menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan pada kelas eksperimen. Meskipun nilai *n-gain* belum mencapai kategori "efektif" (>76%) menurut Hake, peningkatan ini sudah dinilai signifikan. Peningkatan efektivitas pada kelas eksperimen dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu (1) desain soal level C4 dan C5 yang berhasil menstimulasi berpikir kritis (Nurzannati & Mukhlis, 2022), serta (2) implementasi gamifikasi seperti *roadmap*, *leaderboard*, *reward & penalty* yang mampu menjaga motivasi dan partisipasi peserta didik selama evaluasi berlangsung (Alahmari et al., 2023). Kombinasi ini menciptakan lingkungan evaluasi yang interaktif dan partisipatif. Sebaliknya, evaluasi konvensional di kelas kontrol cenderung monoton, minim *feedback*, dan koreksi manual yang kurang efisien dibandingkan dengan fitur koreksi otomatis pada QuizWhizzer (Ashari et al., 2023). Hasil ini didukung oleh penelitian serupa seperti Azka et al., (2024) yang juga menunjukkan efektivitas "cukup efektif" dari QuizWhizzer dalam proses evaluasi. Bahkan aplikasi serupa seperti Quizziz dan Kahoot! juga menunjukkan peningkatan kinerja akademis seperti penelitian yang dilakukan oleh Bokolo & Uwah, (2024) dan Kazu & Kuvvetli, (2023). Secara keseluruhan, meskipun belum mencapai kategori "efektif" penuh berdasarkan kriteria Hake, konsistensi hasil penelitian ini dan penelitian sejenis menunjukkan bahwa QuizWhizzer memberikan kontribusi positif yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman materi, hasil belajar, dan melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik.

### **KESIMPULAN**

Atas dasar hasil dan pembahasan, maka kesimpulan dari penelitian ini yaitu media evaluasi Quizwhizzer pada mata pelajaran Dasar MPLB telah berhasil dilakukan dengan model ADDIE. Media ini sangat layak digunakan, terbukti dari validasi ahli materi sebesar 92,5% dan ahli media sebesar 95%, serta respons positif peserta didik sebesar 84,70%. Selain itu, QuizWhizzer menunjukkan efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar dan melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik, dengan peningkatan *N-gain score* kelas eksperimen sebesar 75,5% yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 62,7%.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada durasi implementasi. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk menguji efektivitas QuizWhizzer pada materi yang lebih luas atau durasi yang lebih panjang, serta meneliti dampak spesifiknya terhadap dimensi berpikir kritis lainnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, H., Nugraha, R. G., Hanifah, N., & Indonesia, U. P. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Padlet ULIK ( Ular Tangga Interaktif Kreatif ) terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV. *Journal Of Education Research*, 5(1), 807–814. <https://doi.org/https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.931>
- Aisah, S., & Pahlevi, T. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Higher Order Thinking Skills ( HOTS ) Pada Mata Pelajaran Korespondensi Kelas X OTP di SMK Negeri 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(1), 146–156.
- Alahmari, M., Jdaitawi, M. T., Rasheed, A., Abduljawad, R., Hussein, E., Alzahrani, M., & Awad, N. (2023). Trends and Gaps in Empirical Research on Gamification in Science Education : A Systematic Review of The Literature. *Contemporary Educational Technology*, 15(3).
- Anggraini, A. D., & Hermanto, F. Y. (2024). Classical Theory Test: Analysis of High-Order Thinking Skills Instrument Test. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 12(1), 194–206. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jpap.v12n1.p194-206>
- Annisa, A., Wahyuni, S., & Ahmad, N. (2023). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbantuan Quizwhizzer untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP pada Materi Gerak dan Gaya. *Paedagogia: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 6356(2018), 213–225.
- Ashari, M. K., Athoillah, S., & Faizin, M. (2023). Model E-Asesmen Berbasis Aplikasi Pada Sekolah Menengah Atas di Era Digital: Systematic Literature Review. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 132–150.
- Audina, L., Rostikawati, T., & Gani, R. A. (2022). Pengembangan Media Game Interaktif Elektronik Berbasis Quizwhizzer Pada Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan. *PRIMARY: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1996–2006. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9212>
- Aulia, A. F., Asbari, M., & Wulandari, S. A. (2024). Kurikulum Merdeka: Problematik Guru dalam Implementasi Teknologi Informasi pada Proses Pembelajaran. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(2), 65–70.
- Azka, D. N., Sukadi, S., & Rahayu, S. (2024). Implementasi QuizWhizzer Menggunakan Metode Gamification untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran dalam Membangun Sistem Utilitas terhadap Kompetensi KGSP di SMK. *Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan*, 4(1), 41–52. <https://doi.org/10.17509/jptb.v4i1.67101>
- Bokolo, F., & Uwah, I. V. (2024). Effect of Quizziz Method on Mathematics Test Performance of Junior Secondary School Students in Port Harcourt Metropolis. *International Journal of Interdisciplinary Research Methods*, 11(2), 27–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.37745/ijirm.14/vol11n22736>
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan Gamification untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Inovasi Ku*, 19(1), 34–43. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42778>
- Faijah, N., Nuryadi, N., & Hetty Marhaeni, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Pythagoras. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 117. <https://doi.org/10.33087/phi.v6i1.194>
- Faijah, N., Nuryadi, N., & Marhaeni, N. H. (2021). QuizWhizzer -Assisted Educational Game Design to Improve Students' Conceptual Understanding Skills. *Multidiscipline*

- International Conference, 1(1), 455–461.  
<https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/ICMT/article/view/2350>
- Fatmawati, & Anjarsari, P. (2021). Stimulus Guru dan Respon Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Tingkat SMP. *Al Urwatul Wutsqa:Kajian Pendidikan Islam*, 1(2), 13–26.
- Fauzi, A., & Rachman, D. (2024). The Effect of Quizwhizzer Game as Gamification to Motivate and Improve Learning Outcomes of English Learners in Vocational School. *JIMPS: Scientific Journal of History Education and Socoal Studies*, 9(3), 855–862.
- Febriansah, A. T., Syaifuddin, A., & Soepriyanto, Y. (2024). Perkembangan Gamifikasi di Bidang Pendidikan. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(2), 177–186.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i2.p177-186>
- Hutagalung, O. H., Masruhim, M. A., & Lestari, S. (2020). Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran Edmodo di SMA Negeri 2 Tenggarong Student Response to Edmodo Learning Media at SMA Negeri 2 Tenggarong. *Jurnal FKIP Universitas Mulawarman*, 4.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fazriyah, A., Febriyano, A., & Rosyada, A. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 3339–3345.  
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.991>
- Kazu, İ. Y., & Kuvvetli, M. (2023). A triangulation method on the effectiveness of digital game-based language learning for vocabulary acquisition. *Education and Information Technologies*, 28(10), 13541–13567. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11756-y>
- Kumala, F. N., Safitri, I., Yasa, A. D., & Salimi, M. (2024). HOTS-Based e-evaluation Quizwhizzer in Science Learning in Elementary Schools. *Jurnal UPI : Inovasi Kurikulum*, 21(3), 1345–1358. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jik.v21i3.71147> 1346
- Linus, A. A., Aladesusi, G. A., Monsur, I. A., & Elizabeth, F. J. (2025). Perceived Usefulness , Ease of Use , And Intention to Utilize Online Tools for Learning Among College of Education Students. *IJOMR: Indonesian Journal of Multidisciplinay Research*, 5(1), 41–52.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.17509/ijomr.v5i1.81387>
- Mulyawan, A., & Dwijayanti, R. (2024). Pengembangan Asesmen Berbasis Kurikulum Merdeka Elemen 6 Mata Pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran Berbantuan Quizizz di SMK Negeri Mojoagung. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 12(2), 141–152.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jptn.v12n2.p141-152>
- Mustahibah, H. A., Rikiansyah, S. D., Muhammad, N., & Ristanto, R. D. (2024). Pengembangan Game Edukasi Quiz Whizzer dengan Model VAK (Visual-Auditory-Kinesthetic). *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 5(2), 199. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v5i2.20090>
- Nurzannati, C., & Mukhlis, M. (2022). Higher Order Thinking Skills pada Soal Asesmen Kompetensi Minimum Literasi Membaca Siswa. *Jurnal Sastra Indonesia*, 11(3), 245–253.  
<https://doi.org/10.15294/jsi.v11i3.59592>
- Pertiwi, R. E., Zelhendri, Z., & Winanda, A. (2023). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Berbantuan Quizwhizzer Pada Mata Pelajaran Informatika Di SMP. *Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(3), 817.  
<https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JUPE/article/view/5870%0Ahttps://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JUPE/article/download/5870/4234>
- Putri, F. A., Insani, G. N., Khoirunnisa, S. C., Rostika, D., & Sudarmansyah, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Quizwhizzer: Inovasi Interaktif untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran IPA. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1), 695–705.
- Putri, N. W., & Dwijayanti, R. (2020). Pengembangan Alat Evaluasi Bantuan Aplikasi “Quizizz” Pada Mata Pelajaran Marketing Kelas X Jurusan BDP Di SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 8(3), 985–991.

- Rahman, A. A., & Nasryah, C. E. (2019). Evaluasi Pembelajaran. In Funky (Ed.), *Uwais Inspirasi Indonesia* (1st ed.). Uwais Inspirasi Indonesia. [https://repository.bbg.ac.id/bitstream/837/1/Buku\\_Evaluasi.pdf](https://repository.bbg.ac.id/bitstream/837/1/Buku_Evaluasi.pdf)
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Rodiana, S., & Pahlevi, T. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skills ( HOTS ) Pada Mata Pelajaran Kearsipan Jurusan OTKP di SMKN 1 Sooko Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(1), 82–95. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jpap.v8n1.p82-95>
- Saputri, H. A., Zuhijrah, Larasati, N. J., & Shaleh. (2023). Analisis Instrumen Assesmen : Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, dan Daya Beda Butir Soal. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(05), 2986–2995.
- Saputri, R. A. D., Khoirunnisa, L., & Diyana, T. N. (2023). Developing Learning Media for the Snakes and Ladders Game Newton ' s Law with the QuizWhizzer Application to Support Student Learning Motivation. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Fisika Indonesia*, 5(2), 29–35. <https://doi.org/10.29303/jppfi.v5i2.237>
- Saputri, R. E., Firmansyah, R., & Silfiya, S. (2024). Pentingnya Evaluasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kompetensi Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Sindoro Cendekia Pendidikan*, 3(8). <https://doi.org/https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i8.2483>
- Sulistiowati, T. (2022). Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis. In W. B. Sabriawan (Ed.), *Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis Semester 1* (1st ed., pp. 1–172). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/Manajemen-Perkantoran-Layanan-Bisnis-KLS-X-Sem-1.pdf>
- Syalshadilla, G. P., Sukmanasa, E., & Anwar, W. S. (2024). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital Menggunakan QuizWhizzer Pada Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 1. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(18), 462–468. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.13902420>
- Triatmojo, K. B., & Sukirman. (2024). Pengembangan Sistem Evaluasi Pembelajaran Online “SIVALINE” Dengan Fitur Gamifikasi. *Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika*, 9(3), 1307–1319. [https://doi.org/Triatmojo, K. B., & Sukirman. \(2024\). Pengembangan Sistem Evaluasi Pembelajaran Online “SIVALINE” Dengan Fitur Gamifikasi. Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika, 9\(3\), 1307–1319.](https://doi.org/Triatmojo, K. B., & Sukirman. (2024). Pengembangan Sistem Evaluasi Pembelajaran Online “SIVALINE” Dengan Fitur Gamifikasi. Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika, 9(3), 1307–1319.)
- Uliana Hidayatika, & 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>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wati, N. K., & Mariya, S. (2024). Pengaruh Penerapan Model Team Games Tournament Berbantuan Quizwhizzer terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Fase F di SMAN 3 Kota Solok. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 42320–42328.
- Widana, I. W. (2017). *Modul Penyusunan Soal Higher Order Thinking Skills (HOTS)*. Direktorat Pembinaan SMA, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Zamkakay, Y., & Wulandari, S. S. (2022). Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis HOTS Mata Pelajaran OTK Humas Dan Keprotokolan di SMK IPIEMS Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 10(1), 67–80. <https://doi.org/https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>