

**PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN
BERBASIS *GAME* EDUKASI BERBANTUAN
QUIZWHIZZER PADA MATA PELAJARAN
INFORMATIKA DI SMP**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP*



Oleh:

RAGIL ELVA PERTIWI

NIM. 19004022

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

**PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN
BERBASIS GAME EDUKASI BERBANTUAN
QUIZWHIZZER PADA MATA PELAJARAN
INFORMATIKA DI SMP**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP*



OLEH :

**RAGIL ELVA PERTIWI
NIM. 19004022**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS GAME
EDUKASI BERBANTUAN QUIZWHIZZER PADA MATA PELAJARAN
INFORMATIKA DI SMP**

Nama : Ragil Elva Pertiwi
NIM/BP : 19004022/2019
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

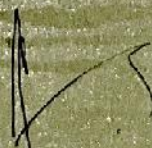
Padang, 28 Agustus 2023

Disetujui Oleh
Pembimbing



Prof. Zelhendri Zen, M.Pd., P.hD
NIP. 195907161986021001

Ketua Departemen



Prof. Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 198301262008122002

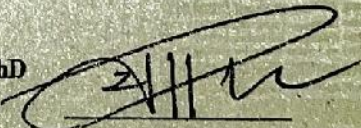
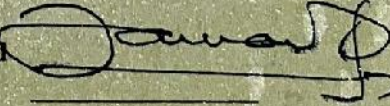
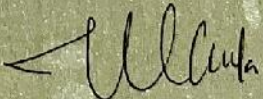
HALAMAN PENGESAHAN

**Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan di Depan Tim Penguji
Program Studi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Departemen Kurikulum
dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang**

Judul : Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Game*
Edukasi Berbantuan *Quizwhizzer* Pada Mata Pelajaran
Informatika Di SMP
Nama : Ragil Elva Pertiwi
NIM/BP : 19004022/2019
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 28 Agustus 2023

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Prof. Zelhendri Zen, M.Pd., P hD NIP. 195907161986021001	
Anggota	1. Prof. Dr. Darmansyah, ST., M.Pd NIP. 195911241986031002	
	2. Winanda Amilia, S.Pd., M.Pd.T. NIP. 199203282019032027	

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Ragil Elva Pertiwi
NIM/BP : 19004022/2019
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game
Edukasi Berbantuan Quizwhizzer Pada Mata Pelajaran
Informatika Di SMP

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 28 Agustus 2023

Yang menyatakan,

METERAL TEMPEL
57AKX579930616
Ragil Elva Pertiwi
NIM. 19004022

ABSTRAK

Ragil Elva Pertiwi. 2023, Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Berbantuan *Quizwhizzer* Pada Mata Pelajaran Informatika Di Smp. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Pengembangan alat evaluasi pembelajaran pada penelitian ini dilatar belakangi dari beberapa permasalahan yaitu pada kegiatan evaluasi, guru belum pernah menggunakan alat evaluasi pembelajaran yang bersifat elektronik, seperti dalam kegiatan evaluasi yaitu pada proses penilaian harian (PH) yang masih bersifat konvensional (menggunakan kertas). Hal ini seharusnya sudah tidak praktis dan efektif untuk digunakan. Di samping itu, membutuhkan waktu yang lebih lama dalam mengoreksinya juga menyulitkan guru dalam mencari hasil nilai siswa secara manual. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi berbantuan *Quizwhizzer* pada mata pelajaran informatika di SMP yang valid dan praktis.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Model yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE. Model ADDIE memuat lima (5) tahapan pengembangan diantaranya adalah *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Uji validitas pada penelitian melibatkan dua ahli media dan satu ahli materi. Ahli media adalah Dosen dari Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, sedangkan Ahli Materi adalah guru mata pelajaran Informatika SMP Negeri 39 Padang. Uji praktikalitas produk melibatkan 20 siswa kelas VIII.5 SMP Negeri 39 Padang.

Hasil penelitian ini menunjukkan hasil validasi oleh ahli media 1 diperoleh persentase hasil "95,2%" kategori "Sangat Valid". Penilaian oleh ahli media 2 diperoleh persentase hasil sebesar "97,6%" kategori "Sangat Valid" dan penilaian oleh ahli materi diperoleh persentase hasil sebesar "95,2%" kategori "Sangat Valid". Pada hasil uji praktikalitas kepada siswa diperoleh persentase hasil "86%" kategori "Sangat Praktis". Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa produk alat evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi berbantuan *Quizwhizzer* yang sudah diimplementasikan pada mata pelajaran Informatika kelas VIII di SMP Negeri 39 Padang layak digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran

Kata kunci: Alat Evaluasi Pembelajaran, *Game* Edukasi, *Quizwhizzer*, Informatika.

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kepada ALLAH Swt. atas limpahan rahmat, ridho, dan karunia-Nya. Sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Berbasis Game Edukasi Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Informatika Di SMP”. Shalawat dan salam tidak lupa peneliti hantarkan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai suri teladab bagi umat manusia. Selama pengerjaan skripsi ini tidak terlepas berbagai pihak yang telah membantu dan membimbing peneliti. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Zelhendri Zen, M.Pd. P.hD., selaku dosen pembimbing yang senantiasa meluangkan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, dan motivasi kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Darmansyah, S.T., M.Pd. Dan Ibu Winanda Amilia, M.Pd.T., selaku penguji yang senantiasa meluangkan waktu, memberi arahan, memberi bimbingan, serta untuk perbaikan penulisan skripsi ini.
3. Bapak Nofri Hendri, M. Pd dan Bapak Septriyon Anugrah, S. Kom., M.Pd. T., selaku validator media yang telah memberikan kritikan, saran, serta masukan terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti.
4. Bapak dan Ibu dosen Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan banyak ilmu yang berharga selama peneliti menuntut ilmu di Universitas Negeri Padang.

5. Kedua orang tua tercinta Bapak Sutono dan Ibu Partini yang telah banyak memberikan bantuan dan dukungan, baik berupa do'a maupun materi untuk peneliti selama mengerjakan skripsi ini.
6. Kakak dan adik tercinta Joko Pambudi, Tri Prakoso, Susi Pamungkas dan Nofi Firmanto yang telah memberikan banyak doa dan dukungan untuk peneliti selama mengerjakan skripsi ini.
7. Ibu Mila Nova, S. Kom., selaku guru mata pelajaran informatika di SMP Negeri 39 Padang yang telah membantu dan membimbing peneliti selama penelitian berlangsung.
8. Seluruh siswa dan siswi kelas VIII SMP negeri 39 Padang yang telah berpartisipasi dan membantu kegiatan penelitian.
9. Kepada Fitria Anggraini, Azzahra Farzana, Siti Intan Cahyani, dan Hafiz Hidayat, Clara Elvina, dan Yuliana Safitri, yang selalu menyempatkan dirinya untuk selalu ada saat peneliti membutuhkan sosok yang hadir menyemangati dan menghibur peneliti
10. Kepada teman seperjuangan Annisa Meriyani, Syahrani Nur Ubay, Wike Farisa, Claudia Lorenza, dan Tri Winda Gufa yang telah banyak memberikan bantuan dan dukungan untuk bertahan dan terus berjuang selama pengerjaan skripsi ini.
11. Kepada sahabat yang peneliti cintai: Vella Vania Putri, Khaira Gina, Zakia Azzahra Maifa, Linuri Sari Ratika, Ririn Agustin, Sri Maharani dan Miftahul Rizka yang telah memberi dukungan serta bantuan namun tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu.

12. Semua pihak yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyempurnaan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk mencapai kesempurnaan dalam penulisan skripsi ini.

Padang, Agustus 2023

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL.....	7
BAB I PENDAHULUAN	2
A. Latar Belakang	2
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Pengembangan.....	9
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	11
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Kajian Teori	13
B. Mata Pelajaran Informatika.....	34
C. Penelitian Relevan	36
BAB III METODE PENELITIAN.....	40
A. Jenis Penelitian.....	40
B. Prosedur Pengembangan.....	40
C. Uji Coba Produk	46
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	59
A. Hasil Pengembangan.....	59
B. Pembahasan.....	79
C. Keterbatasan penelitian.....	84
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	86
A. Kesimpulan	86
B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN.....	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka konseptual	39
Gambar 2. Tahap-Tahap Model ADDIE.....	42
Gambar 3. Tampilan halaman utama <i>Quizwhizzer</i>	66
Gambar 4. tampilan awal pembuatan gambar.....	66
Gambar 5. Tampilan <i>template Quizwhizzer</i>	67
Gambar 6 Tampilan pembuatan soal.....	67
Gambar 7. Tampilan proses pembuatan soal	68
Gambar 8. Tampilan narasi penjelasan jawaban.....	68
Gambar 9. Tampilan pilihan jenis soal	69
Gambar 10. Tampilan pengaturan deskripsi <i>game</i>	69
Gambar 11. Tampilan setelah berhasil membuat <i>game</i>	70
Gambar 12. Tampilan akhir <i>game</i> yang dibuat.....	70
Gambar 13. Tampilan akhir <i>game</i> yang dibuat.....	71
Gambar 14. Tampilan untuk memulai <i>game</i>	71
Gambar 15. Tampilan <i>link game</i> untuk dibagikan	72
Gambar 16. Tampilan <i>board game</i> pada saat <i>game</i> aktif.....	72
Gambar 17. Tampilan untuk mengakhiri <i>game</i>	73

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi angket validasi media	49
Tabel 2. Kisi-kisi angket ahli materi	50
Tabel 3. Angket praktikalitas respon siswa	51
Tabel 4. Kriteria Koefesien Korelasi Validitas	52
Tabel 5. Kriteria Koefesien Korelasi Reliabilitas	54
Tabel 6. Kategori indeks kesukaraan	55
Tabel 7. Kriteria daya beda soal.....	56
Tabel 8. Skala <i>Likert</i>	57
Tabel 9. Kriteria Validasi	57
Tabel 10. Kriteria Praktikalitas	58
Tabel 11. Hasil validitas butir soal.....	62
Tabel 12. Hasil uji reliabilitas soal.....	63
Tabel 13. Hasil uji tingkat kesukaraan soal	63
Tabel 14. Hasil uji daya pembeda soal.....	64
Tabel 15. Validasi ahli media 1	75
Tabel 16. Validasi ahli media 2	76
Tabel 17. Validasi ahli materi	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat observasi awal	91
Lampiran 2. Surat validasi media.....	92
Lampiran 3. Surat izin penelitian	93
Lampiran 4. Surat balasan.....	94
Lampiran 5. Rekapitulasi jawaban tes uji coba soal	95
Lampiran 6. Hasil perhitungan validitas dan reliabilitas	96
Lampiran 7. Hasil perhitungan uji tingkat kesukaraan	97
Lampiran 8. Hasil perhitungan uji daya pembeda	98
Lampiran 9. Hasil perhitungan praktikalitas	99
Lampiran 10. ATP (Alur Tujuan Pembelajaran).....	100
Lampiran 11. Petunjuk penggunaan aplikasi <i>Quizwhizzer</i>	104
Lampiran 12. Kisi-kisi soal	105
Lampiran 13. Soal	106
Lampiran 14. Angket validitas ahli media 1	111
Lampiran 15. Angket validitas media 2	114
Lampiran 16. Validasi ahli materi.....	117
Lampiran 17. Angket praktikalitas siswa.....	120
Lampiran 18. Validitas oleh ahli media	123
Lampiran 19. Validitas oleh ahli media	123
Lampiran 20. Validitas oleh ahli materi.....	124
Lampiran 21. Uji coba media	124
Lampiran 22. Uji coba media 1	125
Lampiran 23. Uji coba media 2.....	125
Lampiran 24. Pengisian angket praktikalitas	126

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang penting dan diupayakan semaksimal mungkin dalam memanusiakan manusia untuk menuntun segala kekuatan kodrat dan potensinya sebagai seorang individu serta dapat terpenuhi dalam hal meningkatkan taraf hidup bangsa. Pendidikan sendiri adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mampu mengembangkan potensi diri mereka.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 menyatakan bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinta, masyarakat, bangsa dan negara”.

Menurut Zen (2018) Kemajuan teknologi telah membawa berbagai perbaikan kebijakan pendidikan di seluruh dunia tak terkecuali Indonesia. Kebijakan pendidikan nasional terus mengalami pembaharuan dan meningkatkan berbagai inovasi untuk mengikuti perkembangan teknologi pembelajaran saat ini karena banyak negara-negara maju yang telah memanfaatkan perkembangan teknologi dalam platform inovasi pendidikan di negara mereka untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih bermutu.

Pendidikan dan pembelajaran yang bermutu tentunya akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, kreatif, unggul dan kompetitif. Salah satunya dengan lebih dikembangkannya proses pembelajaran. Untuk dapat menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dan mengembangkan pembelajaran menjadi lebih efisien, efektif, dan kreatif adalah dengan menghadirkan media pembelajaran.

Menurut Miswandi & Zen (2022:663) mengatakan, penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan kemauan dan atensi peserta didik, memberikan dorongan serta merangsang peserta didik dalam pembelajaran. Jadi, dapat dikatakan media pembelajaran adalah alat bantu sebagai sarana dan prasarana untuk menunjang proses pembelajaran. salah satunya adalah menunjang kegiatan penilaian pembelajaran. Karena, pada proses pembelajaran guru sebagai pendidik harus memantau perkembangan peserta didiknya selama pembelajaran berlangsung salah satu hal yang dapat dilakukan adalah dengan cara melakukan evaluasi pembelajaran.

Kegiatan evaluasi pembelajaran merupakan bagian dari proses pembelajaran yang sangat penting untuk diadakan guna melihat perkembangan peserta didik dalam berbagai hal, seperti penguasaan materi, kesulitan yang dihadapi, serta pemahaman posisi peserta didik dalam ranah afektif, kognitif, maupun psikomotorik. Dengan adanya evaluasi pembelajaran dapat dijadikan sebagai acuan guru dalam memperbaiki proses pembelajaran. Agar hal ini dapat terwujud, maka guru membutuhkan alat evaluasi yang baik, kreatif dan praktis untuk digunakan.

Proses evaluasi pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila guru bisa menghadirkan alat evaluasi pembelajaran yang praktis, efektif dan efisien. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan memanfaatkan peran IPTEK didalamnya. Menurut Wahyuningsih, Woroharsi, Saksono, & Samsul (2021) menyatakan penggunaan alat evaluasi yang menarik diwujudkan dengan alat evaluasi yang lebih baik salah satunya melalui suatu permainan. Lebih lanjut Wahyuningsih, Woroharsi, Saksono, & Samsul (2021) mengungkapkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran berupa *game* edukasi efektif digunakan sebagai alat untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran.

Menurut Fajjah, Nuryadi, & Marhaeni (2021) mengatakan, *game* edukasi adalah permainan edukatif yang diharapkan mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran dan membuat proses belajar lebih menyenangkan. Salah satu *game* yang bisa digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran adalah *Quizwhizzer*. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan alat evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi berbantuan *Quizwhizzer*.

Quizwhizzer merupakan aplikasi berbasis *web* yang digunakan untuk menyajikan suatu permainan kuis dalam bentuk soal-soal sehingga cocok dijadikan sebagai media untuk evaluasi pembelajaran. Menurut Susanto & Ismaya (2022) hal menarik pada *Quizwhizzer* ini adalah memiliki sifat medianya yang interaktif, mengutamakan komunikasi dan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang positif antar siswa melalui sebuah permainan dalam proses pembelajaran. Menurut penelitian yang dilakukan

Nurhayati (2020) memaparkan hasil bahwa kegiatan evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan dengan *Quizwhizzer* menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Keunggulan dari aplikasi *Quizwhizzer* ini memiliki sifat medianya yang tepat untuk digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran melalui sebuah permainan. Susanto & Isamaya (2022) merumuskan beberapa kelebihan yang terdapat di aplikasi *Quizwhizzer* diantaranya adalah: 1) Tersedianya pilihan *board/template* yang langsung bisa digunakan untuk membuat suatu kuis dalam bentuk *game*, 2) Mempermudah proses penilaian karena saat setelah menjawab soal atau kuis akan langsung muncul poin dan peringkat, 3) *Quizwhizzer* memiliki banyak pilihan bentuk pertanyaan, 4) Memiliki dua *mode game* dimana kita bisa membiarkan para peserta didik langsung memainkan *game* secara *Live Race* atau *Homework*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang telah peneliti lakukan pada tanggal 6 April 2023 di SMP Negeri 39 Padang pada mata pelajaran Informatika diketahui bahwa dalam proses pembelajaran khususnya dalam kegiatan evaluasi, guru belum pernah menggunakan alat evaluasi pembelajaran yang bersifat elektronik artinya guru sebagai pendidik belum memanfaatkan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dalam dunia pendidikan saat ini untuk mendukung terjadinya proses pembelajaran yang lebih baik. Lebih lanjut, melalui kegiatan observasi di kelas saat pembelajaran sedang berlangsung, ditemukan bahwa dalam kegiatan evaluasi pembelajaran yaitu pada proses penilaian harian (PH) masih

bersifat konvensional (menggunakan kertas). Hal ini seharusnya sudah tidak praktis untuk digunakan. Karena, selain membutuhkan waktu yang lebih lama dalam mengoreksinya juga menyulitkan guru dalam mencari hasil nilai siswa secara manual.

Pelaksanaan penilaian harian (PH) yang bersifat konvensional (menggunakan kertas) terkesan membosankan bagi peserta didik. Disamping itu, masih ditemukan siswa yang mencontek ketika pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur dengan peserta didik khususnya kelas VIII di SMP N 39 Padang untuk mata pelajaran informatika siswa mengenai kegiatan evaluasi pembelajaran yang dilakukan, peserta didik belum pernah menggunakan alat evaluasi lain selain menggunakan media kertas. Sedangkan menghadirkan alat evaluasi pembelajaran lain yang lebih baik, kreatif, dan efektif untuk digunakan di era sekarang ini bisa menjadikan hal baru bagi peserta didik dalam proses pembelajaran yang lebih kreatif, efektif dan efisien. Disamping itu, tentunya akan lebih memudahkan guru dalam proses penilaian.

Salah satu mata pelajaran yang bisa ditemukan di jenjang SMP adalah mata pelajaran Informatika yang sebelumnya dikenal dengan TIK. Menurut Pebriyanti, Divayana, & Kesiman (2021:50) mata pelajaran informatika secara garis besar mempelajari mengenai pengenalan perangkat keras dan lunak komputer, berfikir komputasional, sistem operasi, prinsip kerja perangkat komputer, bekerja dengan data, penguasaan keterampilan komputer oleh siswa, dan kolaborasi dalam masyarakat digital. Jika dibandingkan

dengan TIK, mata pelajaran Informatika ini memberi ruang dan capaian belajar yang lebih. Materi pelajaran Informatika saat ini juga cukup kompleks dan cakupannya lebih luas, kompetensi dan hasil pembelajaran yang ingin dicapai juga tidak mudah. Artinya, untuk bisa mengetahui kemampuan peserta didik pada mata pelajaran Informatika sesuai dengan capaian pembelajaran, dibutuhkan alat evaluasi pembelajaran yang praktis dan menyenangkan serta diharapkan lebih baik untuk digunakan dibandingkan dengan media yang bersifat konvensional (menggunakan kertas).

Dilihat dari fenomena yang ada, perlu adanya kehadiran media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan saat ini sebagai alat evaluasi, salah satunya *Quizwhizzer* untuk terciptanya proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif seperti yang diharapkan. Penelitian ini dibatasi untuk mengukur ranah kognitif (pengetahuan) siswa dengan harapan dapat meningkatkan kepraktisan pelaksanaan kegiatan evaluasi pembelajaran. Alat evaluasi pembelajaran yang dikembangkan berbantuan *Quizwhizzer* yang memiliki fungsi membuat kuis dengan banyak pilihan bentuk soal dan bisa digunakan untuk kegiatan evaluasi secara langsung ataupun pekerjaan rumah. Aplikasi *Quizwhizzer* bisa diakses secara online melalui komputer atau *smartphone*. Untuk itu, peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi yang dapat digunakan untuk Penilaian Harian (PH) dengan mengambil judul penelitian “Pengembangan Alat Evaluasi

Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Berbantuan *Quizwhizzer* Pada Mata Pelajaran Informatika Di SMP”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Penilaian Harian (PH) yang dilaksanakan oleh guru mata pelajaran Informatika masih bersifat konvensional (menggunakan kertas).
2. Siswa belum pernah menggunakan alat evaluasi pembelajaran elektronik contohnya seperti pemanfaatan *game* yang bersifat edukatif.
3. Guru mata pelajaran Informatika belum memanfaatkan IPTEK untuk kegiatan evaluasi pembelajaran.
4. Penilaian pembelajaran menggunakan kertas sudah tidak praktis sebab membutuhkan waktu yang lama untuk mengoreksi.
5. Belum pernah diterapkan penilaian pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizwhizzer*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan hasil identifikasi masalah, maka penelitian pengembangan ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbantuan *Quizwhizzer* pada mata pelajaran Informatika materi Teknologi Informasi dan Komunikasi VIII di SMP Negeri 39 Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana proses Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran berbasis *Game* Edukasi Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII SMP?
2. Bagaimana validitas produk Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran berbasis *Game* Edukasi Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII SMP?
3. Bagaimana praktikalitas produk Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran berbasis *Game* Edukasi Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII SMP?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan proses Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VIII SMP.
2. Untuk menghasilkan produk Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Berbantuan *Quizwhizzer* Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VIII SMP yang valid.
3. Untuk mengungkapkan hasil praktikalitas produk Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Berbantuan *Quizwhizzer* Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VIII SMP.

F. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dari penelitian pengembangan alat evaluasi

pembelajaran berbasis *game* edukasi berbantuan *Quizwhizzer* ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi dan sumber pengetahuan dalam bidang pendidikan, terutama pada alat evaluasi pembelajaran berbasis *game* yang lebih efektif dengan berbantuan *Quizwhizzer* untuk meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti pelajaran Informatika kelas VIII SMP.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengalaman baru dalam memanfaatkan *game* edukasi sebagai alat evaluasi pembelajaran sehingga lebih antusias dalam mengerjakan kegiatan evaluasi pembelajaran dan proses penilaian belajar menjadi lebih baik.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dalam mengembangkan alat evaluasi pembelajaran dan menggunakan *game* edukasi berbantuan *Quizwhizzer* dalam pembelajaran agar lebih efektif.

c. Bagi peneliti

Dengan adanya penelitian ini. Peneliti berharap dapat memberikan sumbang sih dalam rangka menerapkan ilmu pengetahuan yang telah penulis terima selama perkuliahan. Peneliti

juga berharap penelitian ini menjadi bahan koreksi atau pertimbangan dalam pengembangan dan penerapan alat evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi berbant

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Berikut ini spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian, antara lain:

1. Alat evaluasi pembelajaran berupa *game* edukasi berbantuan *Quizwhizzer* yang dihasilkan memuat soal-soal dari mata pelajaran Informatika materi Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VIII.
2. Soal-soal mata pelajaran Informatika materi Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VIII sebanyak 20 soal.
3. Alat evaluasi pembelajaran *game* edukasi yang dihasilkan dalam penelitian ini berbentuk *website*.
4. Alat evaluasi yang dihasilkan dapat diakses melalui komputer PC, laptop dan *Smartphone*.
5. Produk yang dihasilkan dapat dijadikan sebagai alat evaluasi dalam proses pembelajaran.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbantuan

Quizwhizzer ini diasumsikan untuk dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran dalam mendukung proses belajar mengajar pada mata pelajaran Informatika materi Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VIII SMP dan diharapkan dapat menjadi solusi dari masalah pembelajaran lain yang dihadapi oleh guru dan siswa.

2. Keterbatasan Pengembangan

Terbatasnya waktu, biaya, dan SDM dalam penelitian pengembangan ini, maka peneliti membatasi penelitian pengembangan ini hanya pada mata pelajaran Informatika materi Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VIII dan uji coba produk hanya dilakukan kepada siswa kelas VIII di SMP Negeri 39 Padang sebanyak 20 orang.