

**PENGEMBANGAN ASESMEN PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME*
EDUKASI BERBANTUAN *QUIZWHIZZER* UNTUK MATA PELAJARAN
EKONOMI**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh
Gelara Sarjana Pendidikan Strata 1 (S1) Pendidikan Ekonomi
Universitas Negeri Padang*



Oleh:

ANNISA TIARA

NIM. 20053068

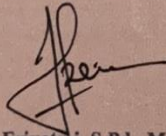
**DEPARTEMEN PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**"PENGEMBANGAN ASESMEN PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME* EDUKASI
BERBANTUAN *QUIZWHIZZER* UNTUK MATA PELAJARAN EKONOMI"**

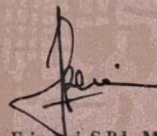
Nama : Annisa Tiara
BP/NIM : 2020/20053068
Keahlian : Administrasi Perkantoran
Departemen : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis
Universitas : Universitas Negeri Padang

Disetujui oleh
Kepala Departemen Pendidikan Ekonomi



Dr. Friyatmi, S.Pd., M.Pd
NIP. 19820514 200604 2 001

Padang, Februari 2025
Pembimbing



Dr. Friyatmi, S.Pd., M.Pd
NIP. 19820514 200604 2 001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

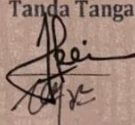
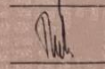
*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Negeri Padang*

**"PENGEMBANGAN ASESMEN PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI
BERBANTUAN QUIZWHIZZER UNTUK MATA PELAJARAN EKONOMI"**

Nama : Annisa Tiara
BP/NIM : 2020/20053068
Keahlian : Administrasi Perkantoran
Departemen : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis
Universitas : Universitas Negeri Padang

Padang, Februari 2025

Tim Penguji

No	Jabatan	Nama	Tanda Tangan
1	Ketua	: Dr. Priyatmi, S.Pd,M.Pd	
2	Anggota	: Mentari Ritonga, S.Pd,M.Pd.E	
3	Anggota	: Nita Sofia, S.Pd,M.Pd.E	

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Annisa Tiara
Nim/ Tahun Masuk : 20053068 / 2020
Tempat/Tanggal Lahir : Muara Bungo / 20 Juni 2001
Departemen/Keahlian : Pendidikan Ekonomi/Administrasi Perkantoran
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis
Nomor Handphone : 082258893994
Judul : Pengembangan Asesmen Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Berbantuan *Quizwhizzer* Untuk Mata Pelajaran Ekonomi

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis (skripsi) saya ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik (sarjana), baik di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang maupun Program Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan pemikiran saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah ditulis atau dipublikasikan kecuali secara eksplisit dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka
4. Karya tulis/skripsi ini sah apabila telah ditanda tangani Asli oleh Tim Pembimbing, Tim Penguji dan Kepala Departemen.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar akademik yang telah diperoleh karena karya tulis/skripsi ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Padang, Februari 2025
Yang menyatakan



Annisa Tiara
NIM. 20053068

ABSTRAK

Annisa Tiara (20053068): Pengembangan Asesmen Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Berbantuan *Quizwhizzer* Untuk Mata Pelajaran Ekonomi. Skripsi. Padang: Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang.

Pembimbing : Dr. Friyatmi, S.Pd., M.Pd

Asesmen yang efektif dan efisien sangat diperlukan agar terciptanya keberhasilan proses pembelajaran di dalam kelas. Perkembangan teknologi dan informasi mestinya mampu mendorong asesmen yang lebih kreatif, efektif, efisien, dan praktis. Namun sayangnya, asesmen konvensional masih menjadi pilihan bagi banyak guru ekonomi. Penggunaan asesmen konvensional ini cenderung tidak praktis dan efektif untuk digunakan. Karena, guru membutuhkan waktu yang lebih lama dalam mengoreksi jawaban peserta didik, serta menyulitkan guru dalam mencari hasil nilai peserta didik secara manual dan juga kurang menarik bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan asesmen pembelajaran berbasis *game* edukasi berbantuan *Quizwhizzer* yang valid, praktis, dan efektif digunakan dalam kegiatan asesmen pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*) dengan pendekatan kualitatif, dan kuantitatif. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*.

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa asesmen berbasis *game* edukasi terbukti valid berdasarkan penilaian ahli, praktis digunakan dalam kegiatan asesmen berdasarkan penilaian guru dan siswa dengan tingkat 92,16%, dan efektif digunakan untuk menyelenggarakan penilaian hasil belajar peserta didik untuk menciptakan asesmen yang efektif dan efisien.

Kata Kunci: Asesmen Digital, *Game* Edukasi, *Quizwhizzer*.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT. Atas Rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kemudahan pada penulis, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Asesmen Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Berbantuan *Quizwhizzer* Untuk Mata Pelajaran Ekonomi”**. Sholawat dan salam kita mohonkan kepada Allah SWT., keluarga dan para sahabat yang menjadi teladan kita semua, semoga kita termasuk umatnya yang kelak mendapat syafa’at di akhir kelak.

Penyelesaian skripsi ini, tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan yang banyak dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Friyatmi, S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi peneliti yang telah banyak memberikan ilmu, waktu, serta masukan penuh kesabaran dalam mengarahkan dan membimbing peneliti selama proses menyelesaikan skripsi ini. Selama penulisan skripsi ini peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Perengki Susanto, SE, M.Sc, Ph.D selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang
2. Ibu Dr. Friyatmi, S.Pd, M.Pd selaku Kepala Departemen Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang
3. Ibu Dr. Efni Cerya, S.Pd, M.Pd.E selaku dosen penguji 1 serta sebagai Penasehat Akademik yang telah membimbing, mengarahkan, mengajarkan, dan menyempatkan waktu serta memberikan motivasi agar penulis dapat menjalani dan menyelesaikan perkuliahan program S1 dengan baik.

4. Bapak dan Ibu Dosen Departemen Pendidikan Ekonomi serta Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang yang telah memberikan bantuan selama perkuliahan.
5. Bapak dan Ibu Staf Tata Usaha dan Perpustakaan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang yang telah membantu kelancaran administrasi dan perolehan buku dalam penunjang pembuatan skripsi ini.
6. Bapak Afrizal, S.Si, M.Pd selaku Kepala Sekolah, Ibu Feni Fatmawati, S.Pd dan Ibu Noval Resta selaku guru ekonomi, dan seluruh keluarga besar SMA Pembangunan Laboratorium UNP yang telah membantu peneliti dalam memberi kemudahan selama pengumpulan data untuk pelaksanaan penelitian ini
7. Ibu Syaidah, S.Pd dan Ibu Murniwati, S.Pd selaku guru ekonomi di SMA Negeri 1 Padang yang sudah support dan memberi kemudahan peneliti selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini.
8. Cinta pertama dan panutanku, ayahanda Arwin. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau bekerja keras serta mendidik penulis dengan sangat keras tentang agama, memberi motivasi, memberikan dukungan sehingga penulis mampu menyelesaikan studi sampai sarjana.
9. Pintu surgaku, ibunda Endri Tati. Terimakasih atas doa yang selalu dilangitkan di setiap sholatmu, penulis percaya penulis bisa sampai dititik ini atas doa dan dukungan darimu sehingga penulis mampu menyelesaikan studi penulis sampai selesai.

10. Saudara Abang (Wahyu) dan Abang (Fajri) yang telah memberikan doa, nasihat, dorongan secara moril maupun materil, motivasi serta tempat tinggal pada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Untuk inisial FNP terima kasih selalu ada untuk saya dalam keadaan suka maupun duka, selalu mendengarkan keluh kesah saya dan selalu memberikan hal-hal positif ketika saya mengalami emosional dalam diri.
12. Buat Syahrani Nur Ubay yang telah menemani proses perjalanan hidup penulis dan memberikan dukungan moral dan motivasi.
13. Yola Fadhilah dan Buci Shania yang sama-sama dengan penulis dari awal berjuang hingga saat ini, yang selalu memberikan dukungan, semangat dan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
14. Teman-teman Departemen Pendidikan Ekonomi Angkatan 2020 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang.
15. Serta semua pihak yang telah membantu dalam proses perkuliahan yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari dengan segala kekurangan dan keterbatasan peneliti, skripsi ini jauh dari kesempurnaan, baik dari segi isi maupun penyajian. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan masukan berupa kritikan dan saran. Harapan peneliti semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan tambahan ilmu bagi peneliti khususnya dan teman-teman pada umumnya.

Padang, Februari 2025

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Batasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Pengembangan	12
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	13
BAB II KAJIAN TEORI	15
A. Kajian Teori	15
1. Asesmen Pembelajaran	15
2. <i>Game</i> Edukasi.....	23
B. Penelitian Relevan.....	31
C. Kerangka Konseptual	34
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
A. Jenis Penelitian.....	37
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	37
C. Model Pengembangan	37

D. Prosedur Pengembangan.....	38
1. Analisis (<i>Analysis</i>).....	39
2. Perancangan (<i>Design</i>)	40
3. Pengembangan (<i>Development</i>).....	41
4. Implementasi (<i>Implementation</i>).....	43
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	43
E. Uji Coba.....	44
F. Instrumen Penelitian.....	45
G. Teknik Analisis Data	46
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	54
A. Hasil Pengembangan	54
B. Pembahasan	83
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	91
A. Kesimpulan.....	91
B. Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA	93

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kriteria Daya pembeda Soal.....	48
Tabel 2. Hasil Perhitungan Daya Pembeda Soal.....	48
Tabel 3. Kriteria Tingkat Kesukaran Soal	49
Tabel 4. Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal.....	49
Tabel 5. Kriteria Tingkat Validitas Produk	50
Tabel 6. Kriteria Validitas Produk.....	51
Tabel 7. Skala Penilaian Angket Guru dan Peserta Didik	51
Tabel 8. Kriteria Tingkat Kepraktisan Produk	52
Tabel 9. Kriteria Tingkat Efektivitas Produk.....	53
Tabel 10. Hasil Validasi Materi.....	68
Tabel 11. Tampilan Produk Sebelum dan Setelah Revisi Materi	69
Tabel 12. Hasil Validasi Media	71
Tabel 13. Hasil Validasi Evaluasi.....	73
Tabel 14. Tampilan Produk Sebelum dan Setelah Revisi Evaluasi	74
Tabel 15. Penilaian Keseluruhan Validasi Produk Asesmen Pembelajaran Berbantuan Quizwhizzer.....	76
Tabel 16. Hasil Praktikalitas Oleh Guru.....	77
Tabel 17. Hasil Praktikalitas oleh Peserta Didik.....	79
Tabel 18. Penilaian Keseluruhan Praktikalitas Produk Asesmen Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Berbantuan Quizwhizzer.....	80
Tabel 19. Hasil Efektivitas Oleh Guru	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Konseptual.....	36
Gambar 2. Tahap-Tahap Model ADDIE.....	38
Gambar 3. Hasil Produk Cover Quizwhizzer	58
Gambar 4. Hasil Produk Template Game	58
Gambar 5. Tampilan Awal Quizwhizzer.....	59
Gambar 6. Tampilan Pemilihan Pembuatan Quiz	59
Gambar 7. Tampilan Create New Quiz	60
Gambar 8. Tampilan Pembuatan Soal	60
Gambar 9. Tampilan Proses Pembuatan Soal	61
Gambar 10. Tampilan Narasi Penjelasan Jawaban.....	61
Gambar 11. Tampilan pilihan jenis soal	62
Gambar 12. Tampilan setelah quiz di publish.....	62
Gambar 13. Tampilan pilihan mode game.....	63
Gambar 14. Tampilan memasukkan peta arena game	63
Gambar 15. Tampilan merancang arena pada template peta	64
Gambar 16. Tampilan setting fitur game pada Quizwhizzer	64
Gambar 17. Tampilan link game untuk join	65
Gambar 18. Tampilan board game pada saat game aktif.....	65
Gambar 19. Tampilan podium peserta didik dengan skor tertinggi	66
Gambar 20. Tampilan laporan hasil nilai asesmen pada Quizwhizzer	66
Gambar 21. Tampilan laporan hasil nilai asesmen setelah di export ke excel	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Izin Penelitian	98
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	100
Lampiran 3. Surat Balasan Izin Penelitian dari Sekolah	101
Lampiran 4. Surat Validator Instrumen/Produk	102
Lampiran 5. Alur Tujuan Pembelajaran	103
Lampiran 6. Kisi-Kisi Soal Asesmen	104
Lampiran 7. Soal Asesmen Pembelajaran	109
Lampiran 8. Kunci Jawaban Soal Asesmen.....	115
Lampiran 9. Kisi-Kisi Instrumen Validasi.....	116
Lampiran 10. Kisi-Kisi Angket Praktikalitas.....	118
Lampiran 11. Kisi-Kisi Angket Efektivitas	119
Lampiran 12. Hasil Validasi Materi	120
Lampiran 13. Hasil Validasi Media.....	125
Lampiran 14. Hasil Validasi Evaluasi	128
Lampiran 15. Hasil Praktikalitas Oleh Guru	131
Lampiran 16. Hasil Efektivitas Oleh Guru.....	137
Lampiran 17. Hasil Uji Reliabilitas	141
Lampiran 18. Hasil Uji Daya Pembeda.....	142
Lampiran 19. Hasil Tingkat Kesukaran Soal.....	143
Lampiran 20. Analisis Butir Soal.....	144
Lampiran 21. Tabulasi Data Uji Praktikalitas Kelas X.E2 dan X.E10	145
Lampiran 22. Tabulasi Data Uji Praktikalitas Oleh Guru.....	146
Lampiran 23. Tabulasi Data Uji Efektivitas Oleh Guru	146

Lampiran 24. Dokumentasi Uji Coba Soal di Kelas X.E5	147
Lampiran 25. Dokumentasi Uji Coba Produk (Implementasi)	148

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dianggap sangat penting untuk mengembangkan potensi dan kualitas yang ada di dalam diri manusia untuk kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Kegiatan belajar memungkinkan seseorang untuk memperoleh pengetahuan baru sehingga pemikirannya berkembang dan terbentuk berbagai sikap ilmiah dan perilaku yang menjadikannya manusia berkualitas. Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional 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 dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.”

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sudah sangat pesat di berbagai bidang, salah satunya di dalam dunia pendidikan. Menurut (Zen, 2019) kemajuan teknologi telah membawa berbagai perbaikan kebijakan pendidikan di seluruh dunia tidak 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 Merdeka untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih bermutu.

Pendidikan dan pembelajaran yang bermutu pasti akan menghasilkan sumber daya manusia yang inovatif, kreatif, unggul, dan kompetitif. Salah satu caranya adalah dengan meningkatkan proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran guru sebagai pendidik dalam merencanakan dan mengimplementasikan asesmen sangatlah penting, karena apabila guru tidak memiliki keterampilan dalam hal itu, maka guru akan kesulitan untuk mengetahui kemampuan dan perkembangan dari setiap peserta didik, dan hal itu juga akan mempengaruhi proses pembelajaran kedepannya (Minarti et al., 2023). Salah satu cara guru untuk dapat mengetahui kemampuan, kelemahan, maupun kendala peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung yaitu melalui kegiatan asesmen (Yolanda et al., 2021).

Asesmen pembelajaran merupakan salah satu unsur yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana ketercapaian kompetensi peserta didik dan keefektifan proses pembelajaran yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Basuki & Hariyanto (2014: 8) asesmen adalah proses yang sistematis dan berkesinambungan untuk mengumpulkan informasi tentang keberhasilan belajar peserta didik dan bermanfaat untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Asesmen pembelajaran ini perlu dilakukan agar dapat mengetahui apa yang telah peserta didik pelajari atau menunjukkan apa yang belum dipelajari oleh peserta didik. Dengan adanya kegiatan asesmen pembelajaran ini dapat membantu guru memperbaiki

proses pembelajaran. Selain itu, dengan dilakukannya penilaian, guru sebagai pengelola kegiatan dalam pembelajaran dapat mengetahui kemampuan peserta didik. Jadi, penilaian ini bertujuan untuk melihat proses perkembangan peserta didik dari kurun waktu tertentu yang mempengaruhi keberhasilannya dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Agar mendapatkan hasil pembelajaran yang baik, seorang guru memerlukan adanya alat asesmen yang baik, kreatif, dan praktis untuk digunakan (Elva Pertiwi et al., 2023).

Proses asesmen pembelajaran akan berjalan dengan baik jika guru bisa menghadirkan alat asesmen pembelajaran yang efektif, efisien, dan praktis. Hal tersebut dapat tercapai dengan memanfaatkan peranan IPTEK didalamnya. Di era teknologi yang canggih ini, asesmen pembelajaran yang bersifat digital dapat membantu guru dalam melakukan asesmen dimana hal itu dapat mengurangi penggunaan kertas (*Paperless*), dan dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, maka itu akan menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik (Sun'iyah, 2020).

Sebelum adanya alat asesmen yang menggunakan teknologi, guru melaksanakan kegiatan asesmen secara konvensional atau PPT (*Paper and Pencil Test*). Asesmen secara konvensional (*Paper and Pencil Test*) memiliki beberapa kelemahan, yaitu Pertama, dibutuhkan waktu yang cukup lama untuk pengoreksian dan penilaian guru karena dilakukan secara manual. Kedua, kegiatan asesmen konvensional (*Paper and Pencil Test*) juga membuat peserta didik menjadi cemas dan bosan dengan penggunaan

asesmen pembelajaran secara konvensional (*Paper and Pencil Test*) yang monoton dan terlalu biasa karena bentuk soal yang diberikan tidak bervariasi. Menurut (Satemen, 2010) alat asesmen berbasis *Paper and Pencil Test* memiliki beberapa kelemahan, yaitu waktu dan biaya yang diperlukan cukup banyak dalam hal yang mencakup: (1) pembuatan instrument soal, (2) pemeriksaan jawaban yang lama, (3) proses penilaian dan pengolahan nilai yang lama, (4) pemberian respon (*feedback*) kepada peserta didik pun lama. Selain itu, dari sisi psikologis peserta didik akan mengalami kecemasan ketika melakukan asesmen secara konvensional (*Paper and Pencil Test*). Masalah ini sesuai dengan pendapat (Sun'iyah, 2020) bahwa penilaian pembelajaran digital cukup efisien untuk pembuatan soal-soal dan memudahkan guru dalam pengoreksian, karena guru tidak perlu mengoreksi satu per satu lagi lembar jawaban peserta didik. Selain itu, asesmen konvensional (*Paper and Pencil Test*) juga tidak efektif untuk mencegah peserta didik menyontek dengan menyalin jawaban temannya, akibatnya hasil asesmen kurang akurat untuk mencerminkan kemampuan peserta didik (Elfira et al., 2023). Menurut (Wahyuningsih et al., 2021) bahwa salah satu penggunaan media pembelajaran sebagai alat asesmen yang menarik dapat diwujudkan melalui permainan dan dalam proses pembelajaran, *game* edukasi yang efektif digunakan sebagai alat untuk melakukan asesmen pembelajaran.

Game edukasi merupakan media yang saat ini cukup populer dan banyak dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran. Dalam

proses pembelajaran, *game* edukasi merupakan salah satu media yang sangat digemari oleh peserta didik (I. P. A. S. Putra & Paramita, 2023). Menurut (Lauryn et al., 2019) *game* edukasi adalah permainan yang dirancang dengan tujuan pembelajaran, dan bukan hanya untuk menghibur tetapi, diharapkan bisa menambah wawasan pengetahuan. Lebih lanjut, Menurut (Faijah et al., 2021) *game* edukasi merupakan permainan edukatif yang diharapkan mampu untuk meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran dan membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan. Kegiatan asesmen dengan menggunakan *game* ini dapat meningkatkan antusias peserta didik serta dapat membangun suasana kelas yang menyenangkan dan tidak membosankan serta dengan berbasis *game* edukasi ini peserta didik tidak akan merasa cemas akan pelaksanaan kegiatan asesmen. Menurut (Musbihin & Marom, 2022) *game* edukasi sebagai dasar evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan semangat kompetisi peserta didik, menantang mereka untuk belajar, dan meningkatkan pemahaman peserta didik tentang algoritma permainan. Dengan adanya *game* edukasi dapat melibatkan peserta didik ke dalam situasi interaktif dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah mereka untuk mendorong pemikiran kritis, komunikasi, dan kolaborasi (Daryanes & Ririen, 2020). Salah satu *game* edukasi yang bisa digunakan sebagai alat asesmen pembelajaran adalah *Quizwhizzer*. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan alat asesmen 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 alat untuk asesmen pembelajaran. Terdapat delapan jenis soal yaitu Pilihan Ganda, Jawaban Ganda, Numerik, Jawaban Singkat, Benar Salah, Open-ended (Terbuka), Drag and drop (Tarik dan Lepas), dan urutan yang dapat dibuat disajikan dengan cara yang menyenangkan dan menarik bagi seluruh siswa, karena dapat dilengkapi dengan papan music dan papan template yang menarik. 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.

Penelitian yang dilakukan oleh (D. G. Lestari et al., 2023) tentang Pengembangan alat evaluasi pembelajaran kimia berbasis *game* menggunakan aplikasi *Quizizz* pada materi tata nama senyawa kimia memaparkan hasil bahwa kegiatan evaluasi pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan alat evaluasi pembelajaran berbasis *game* menjadi sangat menarik dan dapat menjadi solusi dalam permasalahan yang dihadapi pendidik. Penelitian tentang *Quizwhizzer* juga dilakukan oleh (Audina et al., 2022) meneliti mengenai Pengembangan media *game* interaktif elektronik berbasis *Quizwhizzer* pada subtema usaha pelestarian lingkungan. Dari hasil penelitian tersebut peneliti mengatakan bahwa Media *game* interaktif elektronik berbasis *Quizwhizzer* ini dapat dijadikan sebagai alat evaluasi

yang menyenangkan bagi peserta didik, dan layak untuk digunakan, serta diharapkan dengan adanya produk ini dapat menjadi masukan dalam penambahan alat evaluasi yang menarik dan menyenangkan di sekolah. Lebih lanjut (Wahyuningsih et al., 2021) meneliti mengenai Utilization of *Quizwhizzer* educational *game* applications as learning evaluation media. Dari hasil penelitian tersebut peneliti mengatakan bahwa media aplikasi *Quizwhizzer* ini sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran dan sebagai sarana evaluasi pembelajaran, serta membuat keaktifan dan respon yang baik dari peserta didik setelah menggunakan *Quizwhizzer* ini.

Keunggulan dari aplikasi *Quizwhizzer* ini memiliki sifat medianya yang tepat untuk digunakan sebagai alat asesmen pembelajaran melalui sebuah permainan. Adapun beberapa kelebihan yang terdapat di aplikasi *Quizwhizzer* yang dikemukakan oleh (Susanto & Ismaya, 2022) diantaranya adalah: 1) memudahkan guru dalam membuat soal yang inovatif berbasis teknologi informasi; 2) mempermudah proses penilaian karena saat menjawab soal atau kuis dengan benar akan muncul secara otomatis poin dan peringkat; 3) apabila peserta didik menjawab soal di *game* tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar beserta pembahasannya sehingga dapat digunakan sebagai koreksi mandiri peserta didik; 4) pemilihan mode acak saat pengerjaan game dapat mengurangi kecurangan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan peserta didik yang telah peneliti lakukan pada tanggal 29 April 2024 di SMA Pembangunan Laboratorium UNP pada mata pelajaran Ekonomi, peneliti menemukan

bahwa penilaian yang masih sering dilaksanakan oleh guru mata pelajaran ekonomi mayoritas masih bersifat konvensional (*Paper and Pencil Test*) selama proses pembelajaran, terutama pada kegiatan asesmen. Hal ini berarti guru sebagai pendidik belum memanfaatkan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dalam dunia Pendidikan saat ini untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih baik dan menarik. Pada kegiatan observasi awal, ditemukan bahwa dalam kegiatan asesmen pembelajaran yaitu pada proses Penilaian Harian (PH), Penilaian Tengah Semester (PTS), dan Penilaian Akhir Semester (PAS) masih bersifat konvensional (*Paper and Pencil Test*). Hal ini seharusnya sudah tidak praktis lagi untuk digunakan. Karena, dalam pelaksanaannya membutuhkan banyak peralatan dan guru juga masih membutuhkan waktu untuk menghitung nilai siswa secara manual.

Pelaksanaan Penilaian Harian (PH), Penilaian Tengah Semester (PTS), dan Penilaian Akhir Semester (PAS) yang masih bersifat konvensional (*Paper and Pencil Test*) membuat peserta didik merasa kurang tertarik, bosan, jenuh, peserta didik juga cenderung tidak antusias dalam mengerjakan soal ujiannya, dan kurang termotivasi. Selain itu, masih ditemukan peserta didik yang mencontek ketika pelaksanaan asesmen pembelajaran konvensional (*Paper and Pencil Test*). Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur dengan peserta didik khususnya di Fase E SMA Pembangunan Laboratorium UNP untuk mata pelajaran Ekonomi mengenai kegiatan asesmen pembelajaran yang dilakukan, peserta didik belum pernah

menggunakan alat asesmen lain selain menggunakan media kertas. Dan peserta didik juga mengatakan bahwa dalam kegiatan asesmen yang masih bersifat *Paper and Pencil Test* itu juga kurang menarik, bahkan peserta didik juga merasa asesmen yang bersifat *Paper and Pencil Test* tersebut bisa menimbulkan stress tambahan karena tulisan mereka masih ada yang kurang rapih dan itu membuat guru susah membaca jawaban dari ujian mereka, serta peserta didik juga kurang antusias dalam mengerjakan asesmen pembelajaran. Sedangkan menghadirkan alat asesmen pembelajaran lain yang lebih menarik, dan efektif untuk digunakan di era sekarang ini bisa menjadikan hal yang baru bagi peserta didik dalam proses pembelajaran yang lebih kreatif, efektif, dan efisien. Dan hal itu, tentunya akan lebih memudahkan guru dalam proses penilaian.

Dilihat dari fenomena yang ada, maka perlu adanya kehadiran alat asesmen yang memanfaatkan kemajuan teknologi dalam dunia Pendidikan saat ini untuk mendukung kegiatan asesmen pembelajaran. Salah satunya adalah *Quizwhizzer* untuk terciptanya proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif seperti yang diharapkan. Alat asesmen pembelajaran berbasis *game* edukasi dapat mempermudah peserta didik dalam mengerjakan soal asesmen layaknya peserta didik sedang bermain dan mengerjakannya dengan rileks tanpa adanya tekanan. Penelitian ini juga dibatasi untuk mengukur penilaian di ranah kognitif (pengetahuan) peserta didik dengan harapan dapat meningkatkan kepraktisan pelaksanaan kegiatan asesmen pembelajaran. Alat asesmen pembelajaran yang dikembangkan dengan

berbantuan *Quizwhizzer* yang memiliki fungsi membuat kuis dengan banyak pilihan bentuk soal dan bisa digunakan untuk kegiatan asesmen secara langsung maupun pekerjaan rumah. Aplikasi *Quizwhizzer* ini bisa diakses secara online melalui komputer ataupun *smartphone*. Melihat permasalahan dan fenomena yang terjadi, untuk itu peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan asesmen pembelajaran berbasis *game* edukasi yang dapat digunakan untuk Penilaian Harian (PH) dengan mengambil judul penelitian **“Pengembangan Asesmen Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Berbantuan *Quizwhizzer* Untuk Mata Pelajaran Ekonomi”**.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Penilaian yang masih sering dilaksanakan oleh guru mata pelajaran Ekonomi mayoritas masih bersifat konvensional (*Paper and Pencil Test*).
2. Penilaian pembelajaran menggunakan kertas sudah tidak praktis, karena membutuhkan waktu yang lama untuk mengoreksinya.
3. Sajian *Paper and Pencil Test* kurang menarik, dan monoton, karena cenderung hanya teks saja.
4. Peserta didik masih kurang antusias dalam mengerjakan soal yang disajikan karena cenderung hanya teks saja.

5. Masih ditemukan peserta didik yang mencontek ketika dalam kegiatan penilaian secara konvensional (*Paper and Pencil Test*).

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan hasil identifikasi masalah, maka penelitian pengembangan ini dibatasi pada pengembangan asesmen pembelajaran *game* edukasi berbantuan *Quizwhizzer* Fase E dan mata pelajaran ekonomi pada materi konsep dasar ilmu ekonomi.

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana tingkat validitas produk pengembangan asesmen pembelajaran berbasis *game* edukasi pada mata pelajaran ekonomi Fase E SMA berbantuan *Quizwhizzer*?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan produk pengembangan asesmen pembelajaran berbasis *game* edukasi pada mata pelajaran ekonomi Fase E SMA berbantuan *Quizwhizzer*?
3. Bagaimana tingkat efektivitas produk pengembangan asesmen pembelajaran berbasis *game* edukasi pada mata pelajaran ekonomi Fase E SMA berbantuan *Quizwhizzer*?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Menghasilkan produk asesmen pembelajaran berbasis *game* edukasi berbantuan *Quizwhizzer* pada mata pelajaran ekonomi Fase E SMA yang valid.
2. Mengetahui tingkat kepraktisan produk asesmen pembelajaran berbasis *game* edukasi berbantuan *Quizwhizzer* pada mata pelajaran ekonomi Fase E SMA.
3. Menghasilkan asesmen pembelajaran yang efektif berbasis *game* edukasi berbantuan *Quizwhizzer* pada mata pelajaran ekonomi Fase E SMA.

F. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dari penelitian pengembangan alat asesmen pembelajaran berbasis *game* edukasi berbantuan *Quizwhizzer* ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan informasi dan sumber pengetahuan dalam bidang pendidikan, terutama alat asesmen pembelajaran berbasis *game* yang lebih efektif, seperti *Quizwhizzer*, yang akan meningkatkan minat siswa dalam pelajaran ekonomi di Fase E SMA.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif alat asesmen pembelajaran yang konvensional menjadi lebih digitalisasi

dengan menggunakan *Quizwhizzer* dan dapat menambah referensi dalam mengembangkan alat asesmen pembelajaran dan menggunakan *game* edukasi berbantuan *Quizwhizzer* dalam pembelajaran agar lebih efektif.

b. Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini *game* edukasi berbantuan *Quizwhizzer* ini dapat menunjang antusias peserta didik dan merasa tertantang dalam menyelesaikan asesmen pembelajaran dengan rileks tanpa ada beban, layaknya seperti belajar sambil bermain dan asesmen di kelas menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

c. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap ini dapat menjadi alternatif untuk mengajar nantinya ketika sudah menjadi guru sehingga dapat mengembangkan asesmen berbasis *game* edukasi berbantuan *Quizwhizzer* yang kreatif dan inovatif guna meningkatkan kualitas peserta didik dalam hal pemahamannya terhadap konsep pembelajaran yang diajarkan dan meningkatkan suasana di kelas menjadi lebih interaktif.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

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

1. Alat asesmen pembelajaran berupa *game* edukasi berbantuan *Quizwhizzer* yang dihasilkan memuat soal-soal dari mata pelajaran Ekonomi Fase E SMA.
2. Alat asesmen pembelajaran *game* edukasi yang dihasilkan dalam penelitian ini berbentuk *website*.
3. Alat asesmen yang dihasilkan dapat diakses melalui komputer PC, laptop, dan *Smartphone*.
4. Produk yang dihasilkan dapat dijadikan sebagai alat asesmen dalam proses pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan asesmen pembelajaran berbasis *game* edukasi berbantuan *Quizwhizzer* pada materi konsep dasar ilmu ekonomi dapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Kevalidan asesmen pembelajaran berbasis *game* edukasi berbantuan *Quizwhizzer* dinyatakan “sangat valid” setelah melalui tahap uji validitas. Kevalidan materi tahap pertama sebesar 87,69% dan tahap kedua sebesar 96,92%, kevalidan media sebesar 81,05%, dan kevalidan evaluasi sebesar 86,15% sehingga asesmen pembelajaran berbasis *game* edukasi berbantuan *Quizwhizzer* yang dikembangkan telah valid dan dapat digunakan dalam proses asesmen pembelajaran.
2. Kepraktisan asesmen pembelajaran berbasis *game* edukasi berbantuan *Quizwhizzer* dinyatakan “sangat praktis” setelah melalui tahap uji praktikalitas oleh guru sebesar 94,21% dan oleh 58 peserta didik sebesar 90,11%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa alat asesmen pembelajaran berbasis *game* edukasi berbantuan *Quizwhizzer* yang dikembangkan telah praktis dan dapat membantu proses asesmen pembelajaran.
3. Efektivitas asesmen pembelajaran berbasis *game* edukasi berbantuan *Quizwhizzer* pada mata pelajaran ekonomi kelas X Fase E dinyatakan “sangat efektif” setelah melalui tahap uji efektivitas oleh 3 orang guru

ekonomi sebesar 91,90%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa asesmen pembelajaran berbasis *game* edukasi berbantuan *Quizwhizzer* yang dikembangkan telah efektif dan dapat membantu proses asesmen pembelajaran, serta efektif digunakan untuk menyelenggarakan penilaian hasil belajar peserta didik untuk menciptakan asesmen yang efektif dan efisien

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Alat asesmen pembelajaran berbasis *game* edukasi berbantuan *Quizwhizzer* yang telah dikembangkan disosialisasikan kepada seluruh guru dan peserta didik agar dapat menjadi pilihan alternatif pemilihan alat asesmen pembelajaran.
2. Untuk menjalankan asesmen berbantuan *Quizwhizzer* ini sediakan jaringan yang bagus dan memadai untuk digunakan oleh siswa agar proses pelaksanaan asesmen tersebut dapat berjalan dengan lancar dan tidak menghabiskan banyak waktu, sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan.
3. Guru perlu meningkatkan *skill* nya didalam merancang asesmen berbasis digital, terutama pada *Quizwhizzer* ini termasuk memahami fitur-fiturnya, dan mampu mengembangkan soal asesmen yang berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifaroh, W. N. A., Fitra, A. T. R., Ludfianti, A., & Qotimah, A. K. (2023). Implementasi Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pengembangan Kemampuan Kognitif Berbasis Power Point Di TK Aisyiyah Semanggi. *Academica*, 7(1).
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. PT Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. PT Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2016). *Dasar- Dasar Evaluasi Pendidikan*. PT Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. PT Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3* (R. Damayanti, Ed.; Edisi 3). PT Bumi Aksara.
- 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. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9212>
- Bahar, H., Setyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *KACANEGERA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 155–162. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677>
- Basuki, I., & Hariyanto. (2014). *Asesmen Pembelajaran* (N. N. Muliawati, Ed.). PT Remaja Rosdakarya.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Cahyo, A. N. (2011). *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak* (Cet 1). Flashbooks.
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>
- Elfira, I., Syamsurizal, & Lufri. (2023). Systematic Literature Review : Efektivitas Penggunaan Google Form untuk Evaluasi Pembelajaran. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 93–109. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jumalmathema/article/view/2811>
- Elva Pertiwi, R., Zen, Z., Darmansyah, & Amilia, W. (2023). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Berbantuan *Quizwhizzer* Pada Mata Pelajaran Informatika Di SMP. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*. <https://doi.org/10.36312/jime.vxix.xxxx>
- Fahmi, F. K. (2016). Pengembangan Media Games Education dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 01(02), 215–226. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/article/download/1189/1075>

- 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>
- Fang, M., Liu, Y., Hu, C., Huang, J., & Wu, L. (2024). An Entrepreneurial Education Game For Effectively Tracing The Knowledge Structure of College Students - Based on Adaptive Algorithms. *Entertainment Computing*, 49.
<https://doi.org/10.1016/j.entcom.2023.100632>
- Henry, S. (2010). *Cerdas Dengan Game-Panduan Praktis Bagi Orangtua Dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hermawan, A. (2018). Pengembangan Instrumen Asesmen Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar di Kecamatan Tumijajar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 19.
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori dan Aplikasinya* (C. Wijaya & Amiruddin, Eds.). LPPPI.
- Iqbal, W. M. G., Fadhilah, R., & Hadiarti, D. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Wondershare Quiz Creator Pada Materi Koloid Kelas XI Di SMA Koperasi Pontianak. *Ar-Razi Jurnal Ilmiah*, 6(1).
- Irwanto. (2021). Perancangan Media Game Edukasi Untuk Mata Pelajaran Fisika Dengan Menggunakan Model Waterfall Di SMK Negeri 2 Kota Serang. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Kencana.
- Laurnyn, M. S., Ibrohim, M., & Amirullah, M. R. (2019). Pengembangan Metode Storytelling Berbasis Game Edukasi Dalam Pembelajaran Sejarah Sahabat Nabi. *ProTekInfo(Pengembangan Riset Dan Observasi Teknik Informatika)*, 6(1), 21.
<https://doi.org/10.30656/protekinfo.v6i1.1745>
- Lestari, D. G., Elvinawati, & Ginting, S. M. (2023). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Kimia Berbasis Game Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Materi Tata Nama Senyawa Kimia. *Alotrop*, 7(1), 65–73.
- Lestari, I. (2013). *Buku Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Akademia Permata.
- Maryanti, S., Hartati, S., & Kurniawan, D. T. (2022). *Asesmen For Learning Educandy & Wordwall* (D. T. Kurniawan & N. S. Pangsuma, Eds.). Yayasan Rumah Rawda Indonesia.
- Maulida, U. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Tarbawi : Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 5(2).
<https://doi.org/10.51476/tarbawi.v5i2.392>

- Minarti, I. B., Dewi, L. R., & Nurhanifah, S. R. (2023). Analisis kesulitan guru Biologi dalam mengimplementasikan asesmen pembelajaran di SMA Negeri se-Kecamatan Brebes selama masa pandemi. *Jurnal Ilmiah Teknosains*, 9(1), 24–36.
- Musbihin, M., & Marom, S. (2022). Pengaruh Minat Pada Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Melalui Media Quizizz Dan Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 3(2), 61–67. <https://doi.org/10.35672/afeksi.v3i2.54>
- Nieveen, N. (1999). *Prototyping to Reach Product Quality*. Kluwer Academic.
- Pertiwi, R. E., Zen, Z., & Amilia, W. (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>
- Pratama, U. N., & Haryanto. (2017). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Tentang Domain Teknologi Pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 167–184. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i2.12827>
- Pratiwi, E. Y. R., & Siswanto, M. B. E. (2020). Inovasi Media Pembelajaran Game Edukasi berbasis Visual Basic pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 140–149. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i2.33706>
- Putra, I. P. A. S., & Paramita, M. V. A. (2023). The Use of Digital Educational Games as Learning Media: A Study on Elementary School Teachers. *International Journal of Elementary Education*, 7(2), 212–219. <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i2.58432>
- Putra, Y. A. S., Rulviana, V., & HS, A. K. (2023). Efektivitas Penggunaan Game Quizwhizzer Sebagai Media Evaluasi Terhadap Antusiasme Siswa Sekolah Dasar. *Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 637–643. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v4i4.12431>
- Rakimahwati, Ismet, S., & Zainul, R. (2020). *Game Interaktif untuk Kecerdasan Psiko-Linguistik Anak Usia Dini*. Berkah Prima.
- Reza, M. F., & Nopiyad, D. (2022). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran berbasis Game Edukasi Wordwall pada Mata Kuliah Jarigan Komputer. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.6346>
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Rizalni, R. L., Trisnadoli, A., & Zul, M. I. (2019). *PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MOBILE MAKHLUK HIDUP KELAS REPTILIA UNTUK SISWA SMP*. 8, 87–93.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2014). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Raja Grafindo Persada.
- Sari, L. Y., & Susanti, D. (2016). Uji Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Konstruktivisme Pada Materi Neurulasi Untuk Perkuliahan

- Perkembangan Hewan. *Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi (BioCONCETTA)*, II(1), 1–23.
- Satemen, K. (2010). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Online. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*.
- Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Sulthoni. (2019). Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 39–44. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p039>
- Setyaningrum, D. A., Sabil, H., & Kumalasari, A. (2024). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Steam Materi PLSV Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 5(1), 117–127. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v5i1.5091>
- Shofiyah, N., & Sartika, S. B. (2018). *Buku Ajar Mata Kuliah Asesmen Pembelajaran*. UMSIDA PRESS.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo, Ed.). Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Sun'iyah, S. L. (2020). Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pai Di Tingkat Pendidikan Dasar. *Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 7(1), 1–18. http://www.unp.ac.id/sites/default/files/2018-05/pengembangan_pembelajaran_daring.pdf
- Suryadi, A. (2018). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall. *Jurnal Petik*, 3(1), 8–13. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v3i1.352>
- Susanto, D. A., & Ismaya, E. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi *Quizwhizzer* Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 5(1), 104–110. <https://e-journal.my.id/cjpe>
- 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, 462–468. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.13902420>
- Syofyan, R., Friyatmi, Sofya, R., & Hakim, L. (2021). Perancangan Media Video Belajar Beranimasi Untuk Meningkatkan Higher Order Thinking Siswa SMAN 3 Pariaman. *Jurnal Ecogen*, 4(4), 602. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v4i4.12431>
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.

- Uno, H. B., & Koni, S. (2012). *Assessment Pembelajaran* (D. Ispurwanti, Ed.). PT Bumi Aksara.
- Wahyuningsih, F., Dyah Woroharsi, R. P., Saksono, L., & Imam Samsul, S. (2021). Utilization of *Quizwhizzer* Educational Game Applications as Learning Evaluation Media. *International Joint Conference on Science and Engineering*, 209(9).
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 3(1). <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>
- Yanti, D. N., Amelia, S., Rezeki, S., & Dahlia, A. (2023). Pengembangan Soal Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel Berbasis Wordwall Untuk Peserta Didik Fase E. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 9(1), 119–130. <https://doi.org/10.24853/fbc.9.1.119-130>
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>
- Yasa, A. D., Suastika, K., & Zubaidah, Rr. S. A. N. (2020). Pengembangan E-Evaluation Berbasis Aplikasi Hot Potatoes Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 26–32. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23987>
- Yolanda, D., Juhandi, A., & Nuranti, G. (2021). *Profil Pelaksanaan Asesmen Secara Daring Dalam Menilai Penguasaan Konsep dan Efikasi Diri Siswa SMA*. 9.
- Yulianti, R., & Kumiawan, Eko Setyadi, S. (2015). Efektivitas Model Pembelajaran ROPES dengan Model Pembelajaran AIR terhadap Kemandirian dan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Binangun Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*, 21–25.
- Yusuf, M. (2015). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan*. Prenada Media.
- Zen, Z. (2019). Inovasi Pendidikan Berbasis Teknologi Informasi : Menuju Pendidikan Masa Depan. *E-Tech : Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–12. <https://doi.org/10.24036/et.v2i2.101346>