

## RESPON SISWA TERHADAP PENGGUNAAN *WEBSITE QUIZWHIZZER* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM KELAS

Filaili Ainun Jariyah \*

Universitas Hasyim Asy'ari  
[filailiainunjariyah03@gmail.com](mailto:filailiainunjariyah03@gmail.com)

Raras Hafiidha Sari

Universitas Hasyim Asy'ari  
[rarashafiidha@gmail.com](mailto:rarashafiidha@gmail.com)

Abdul Ghofur

SMK Sultan Agung 1 Tebuireng Jombang  
[80elzurifghofur@gmail.com](mailto:80elzurifghofur@gmail.com)

### **Abstract**

*This research aims to find out the students' opinions on the use of the QuizWhizzer and Wordwall websites for completing assignments in class, and it seeks to describe the students' responses regarding the ease of use of QuizWhizzer. Describing the influence of QuizWhizzer on students' learning motivation. Describing the challenges faced by students in using QuizWhizzer. This type of research is descriptive qualitative research. The descriptive qualitative method was chosen to analyze research objects that cannot be measured with numbers. The reason the researcher used this method is that it is suitable for explaining students' responses to the use of the QuizWhizzer website as a learning medium. Researchers collected data through observations and questionnaires, along with interviews with eleventh-grade students. The results of this study indicate that many students provided positive feedback regarding the use of the QuizWhizzer website as a medium for classroom learning activities. The results of this study are useful as a reference for future research on other groups of students, such as those with different learning styles or students with varying academic abilities.*

**Keywords:** Media, Indonesian Language, Learning, QuizWhizzer, Education.

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu bagaimana pendapat para siswa dalam penggunaan *website QuizWhizzer* dan *wordwall* dalam mengerjakan soal di kelas, dan memiliki tujuan untuk mendeskripsikan tanggapan siswa mengenai kemudahan penggunaan *QuizWhizzer*. Mendeskripsikan pengaruh *QuizWhizzer* terhadap motivasi belajar siswa. Mendeskripsikan kendala yang dihadapi siswa dalam menggunakan *QuizWhizzer*. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif, metode kualitatif deskriptif dipilih untuk menganalisis objek penelitian yang tidak dapat diukur dengan angka, alasan peneliti menggunakan metode ini karena cocok untuk menjelaskan tanggapan dari para siswa tentang penggunaan *website QuizWhizzer* sebagai media pembelajaran. Peneliti mengumpulkan data

melalui observasi dan kuisioner ditambah wawancara pada murid kelas XI. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa banyak siswa yang memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan website *QuizWhizzer* sebagai media dalam kegiatan belajar dalam kelas. Hasil penelitian ini berguna untuk referensi bagi penelitian selanjutnya pada kelompok siswa yang lainnya, misalnya siswa dengan gaya belajar yang berbeda atau siswa dengan kemampuan akademik yang berbeda.

**Kata Kunci :** Media, Bahasa Indonesia, Pembelajaran, QuizWhizzer, Pendidikan

## PENDAHULUAN

Penelitian sering diartikan sebagai proses eksplorasi (pencarian untuk menemukan sesuatu) berbasis ilmiah (berdasarkan ilmu pengetahuan) yang digunakan untuk memperoleh solusi yang tepat dengan metode melalui pengumpulan, pengelolaan, penganalisisan serta penyimpulan data untuk menjawab permasalahan (Agustini *et al.*, 2023). Dari pendapat ini bisa ditarik kesimpulan yaitu, adanya sebuah penelitian bertujuan untuk memecahkan suatu permasalahan yang dirumuskan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian. Setelah penelitian dilakukan, maka rumusan permasalahan itu akan bisa dijawab.

Proses kegiatan belajar mengajar yang diutarakan oleh Sapriyah (2019) tidak jauh dari penggunaan sebuah media pembelajaran, media memiliki peran sebagai alat dalam proses belajar mengajar untuk memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Semakin berkembangnya zaman, teknologi semakin canggih, oleh karena itu penggunaan teknologi umumnya bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan dunia digital dalam dunia pendidikan juga berpengaruh penting, terutama pada cara berkomunikasi antara guru dan siswa.

Media pembelajaran adalah alat-alat yang dipakai sebagai perantara untuk menyampaikan suatu materi. Media ini memudahkan dalam menyampaikan materi dan bermacam-macam media bisa digunakan. Wulandari *et al.* (2023) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yakni salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru pastinya menggunakan media pembelajaran sebagai sebuah alat perantara ketika menyampaikan materi agar peserta didik mudah memahami ilmunya. Rakhman *et al.* (2023) memiliki opini bahwa Media pembelajaran memiliki peran penting dalam aktivitas belajar, media pembelajaran juga mampu membantu peserta didik dalam memahami seluruh materi. Terlebih lagi pada abad ini dimana zaman sudah berkembang begitu pesatnya sehingga berdampak juga terhadap kebiasaan peserta didik.

Banyak guru yang menggunakan media-media yang bermacam-macam dalam proses pembelajaran pada zaman sekarang. Media belajar yang berbeda-beda ini membuat kegiatan pembelajaran menjadi bervariasi juga dapat menarik perhatian peserta didik agar tidak merasa bosan saat belajar. Oleh sebab itu, sekarang ramai

orang yang mencari aplikasi juga website dalam membuat soal menggunakan media pembelajaran untuk membantu kegiatan belajar mengajar di sekolah. Seiring berjalannya waktu, semakin banyak media belajar yang bervariasi dalam bentuk game digital. Tanpa adanya media pembelajaran, proses pembelajaran, penyampaian materi maupun komunikasi tidak dapat berlangsung secara optimal. Karena interaksi antar guru dan peserta didik akan berhasil dilakukan dengan baik jika penyampaian materi dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran (Alfianistiawati *et al.*, 2022).

Pendidikan yang diungkapkan oleh Iskandar *et al.* (2023) merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar maupun terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, bangsa serta negara.

Dalam aktivitas pembelajaran, penggunaan teknologi dapat membuat belajar lebih menarik. Teknologi mudah untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara guru dan siswa melalui berbagai alat dan teknik yang inovatif (Haptanti *et al.*, 2024). Menurut Haptanti *et al.* (2024) media berasal dari bahasa Latin dan sebuah bentuk jamak dari medium. Kata “medium” berasal dari kata Latin “medium”, yang memiliki makna perantara, pengantar. Dalam konteks pembelajaran, media sering diartikan sebagai alat yang digunakan untuk memperoleh, mengolah, serta menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Deliani *et al.* (2024) mengungkapkan bahwa Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional Indonesia. Bahasa Indonesia ialah sebuah cara masyarakat dalam melakukan komunikasi dan menjalin hubungan dengan orang lain selama menjalankan pendidikan. Setiap individu dapat mengutarakan pikiran mereka kepada orang lain melalui bahasa. Pentingnya peran bahasa secara tidak langsung menuntut adanya upaya peningkatan pembelajaran bahasa di sekolah, seperti sekolah dasar maupun sekolah lain yang sederajat. Dalam dunia pendidikan, khususnya pembelajaran bahasa Indonesia, proses pembelajaran pasti membosankan.

Ada murid-murid yang cenderung lebih suka belajar sambil bermain agar merasa santai dan tidak merasakan stres ketika di kelas, karena itu adanya media belajar berbasis game itu dapat membantu guru dalam kegiatan belajar di kelas juga dalam pengambilan nilai. Nilai yang diambil menggunakan media pembelajaran yang berbasis game bisa dijadikan sebuah data untuk menambah nilai pengetahuan murid. Setelah pengambilan nilai, guru akan tahu apakah murid masih mengingat penjelasan materi di awal kegiatan belajar atau tidak. Banyaknya murid di kelas juga membuat guru akan menghabiskan waktu lama untuk melakukan tes pengetahuan pada murid, jika ada media pembelajaran yang bisa membantu mengetes pengetahuan murid, maka guru akan merasa terbantu karena nilai murid otomatis masuk ke dalam laporan dalam media pembelajaran berbasis game yang ada dalam ponsel maupun laptop.

Permasalahannya adalah tidak semua murid tertarik untuk belajar, banyak murid yang malas belajar di kelas, mereka cenderung lebih suka bermain game dan tidur di kelas ketika jam Pelajaran sedang berlangsung. Hal itulah yang membuat para guru sekarang merasa kesulitan dalam menerapkan media pembelajaran yang sudah disusun sedemikian rupa, dan dilakukan pembuatan soal yang dimasukan ke dalam media pembelajaran itu tidak selalu bisa diterapkan secara merata pada murid-murid. Murid-murid terkadang tidak tertarik pada media belajar yang sudah disiapkan oleh guru, terkadang mereka mengabaikan perintah guru untuk mengerjakan soal yang sudah disediakan dengan alasan malas juga belum paham dengan materinya meskipun sudah dijelaskan. Meskipun guru menerangkan materi berkali-kali, mereka tidak semudah itu untuk memahami materinya, ada juga yang sengaja tidak menyimak materi karena kegiatan belajar yang jarang berinteraksi dengan melibatkan murid itu membosankan bagi mereka.

Guru sangat memiliki peran aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Menjadi guru yang mengajar murid-murid seperti ini tidak selalu lancar, ada banyak permasalahan yang harus dihadapi oleh guru (Rahma & Zakaria, 2024). Peneliti mengalami kesusahan dalam mengajar juga menerangkan materi karena murid cepat bosan. Maka dari itu peneliti berusaha lebih banyak berinteraksi dengan murid-murid, tetapi mereka ternyata belum memahami materinya. Oleh sebab itu, peneliti berusaha untuk menggunakan beberapa media belajar agar murid tertarik, tetapi tidak semua media belajar terlihat menarik dimata para murid. Peneliti mencoba menggunakan media belajar berbasis game digital yaitu *wordwall* karena ingin mengajak murid untuk mengulas kembali hal-hal yang umum tentang materi yang telah peneliti terangkan di depan kelas. Hal ini memudahkan untuk memicu minat belajar murid dan mendorong kemajuan mereka secara menyeluruh (Taqwa *et al.*, 2024).

Peneliti juga menggunakan media pembelajaran memakai *Website QuizWhizzer* agar murid-murid merasa lebih bersemangat dalam mengingat kembali materi yang sudah peneliti terangkan. Seperti yang sudah peneliti terangkan tadi, tidak semua media pembelajaran bisa menarik perhatian juga minat belajar dari para murid, oleh karena itu, peneliti menggunakan beberapa website untuk melakukan penerapan media pembelajaran berbasis game digital di dalam kelas.

*QuizWhizzer* diartikan oleh (Hidayatika & Nurhamidah, 2024) sebagai media pembelajaran digital berbasis evaluasi yang berbentuk situs web di dalamnya dilengkapi dengan permainan kuis. Sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Evaluasi yang dimaksud yakni dalam bentuk penilaian terhadap hasil belajar siswa terdapat dalam dua bentuk yaitu penilaian formatif dan sumatif. Penilaian formatif merupakan sebuah penilaian yang dilakukan guru sebagai umpan balik dan dilaksanakan saat pembelajaran berlangsung, sedangkan penilaian sumatif merupakan sebuah penilaian yang dilakukan guru setelah proses belajar mengajar dilakukan dalam kurun waktu tertentu. *QuizWhizzer* didalamnya menawarkan bermacam-macam bentuk pertanyaan,

pengaksesan layanan tersebut tidak dipungut biaya apapun, mempunyai berbagai template, bentuk visual yang menarik, serta mudah dibuat oleh guru (Wafara, 2023). Berdasarkan pendapat dari Annisa *et al.* (2023) *Quizwhizzer* juga memiliki banyak sekali karakter pada tema dan juga musik yang digunakan untuk menghibur peserta didik selama mengerjakan soal. Pengerjaan soal kuis juga dapat dilakukan secara langsung atau disebut *live* maupun dengan sistem Pekerjaan Rumah (PR). Jadi, situs web *QuizWhizzer* sangat direkomendasikan sebagai media pembelajaran digital berbasis evaluasi guna penilaian formatif.

Tujuan dari penelitian ini ialah agar peneliti tahu media pembelajaran mana dan seperti apa yang disukai murid-murid untuk melakukan kegiatan mengulas kembali hal yang umum tentang materi yang telah diterangkan oleh peneliti. Tujuan lainnya adalah mendeskripsikan tanggapan siswa mengenai kemudahan penggunaan *QuizWhizzer*, mendeskripsikan kendala yang dihadapi siswa dalam menggunakan *QuizWhizzer*. Jika murid-murid menyukai salah satu dari media pembelajaran yang sudah digunakan, maka peneliti akan menggunakannya lagi untuk mengulas kembali materi di dalam kelas. Jika tidak, maka peneliti akan mencari dan menggunakan media lainnya untuk mengulas materi lagi. Oleh sebab itu, peneliti melakukan wawancara juga observasi pada murid-murid di kelas XI, wawancara itu dilakukan agar peneliti tahu bagaimana respon murid-murid tentang media pembelajaran yang digunakan, sedangkan observasi yang dilakukan peneliti adalah saat melihat secara langsung bagaimana murid-murid saat mengerjakan soal menggunakan media pembelajaran berbasis game digital.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, metode ini dipilih untuk menganalisis objek penelitian yang tidak dapat diukur dengan angka. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi dan survei sebagai teknik pengumpulan data. Observasi dan survei berbentuk wawancara ini dilakukan di sekolah untuk mengumpulkan data tentang pendapat para murid tentang penggunaan media pembelajaran dalam kelas. Wawancara diungkapkan oleh Iba & Wardhana (2023) merupakan proses interaksi langsung antara peneliti dengan responden atau subjek penelitian yang menghasilkan pertanyaan dan jawaban antara kedua belah pihak. Wawancara bertujuan untuk memperoleh wawasan mendalam terkait pemikiran, pengalaman, dan pandangan subjek penelitian. Observasi ialah sebuah pengamatan yang dilakukan secara langsung oleh peneliti terhadap subjek penelitian atau lingkungan tertentu.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### PEMBAHASAN

Pada awalnya, peneliti mengajak lima siswa kelas XI untuk mengulas kembali materi teks eksplanasi menggunakan website wordwall dengan template game airplane, melalui observasi yang peneliti lakukan. Kebanyakan siswa yang mengerjakannya menggunakan laptop yang dipakai peneliti merasa kesusahan memindahkan pesawat menuju jawaban yang benar karena perhatian mereka jadi terbagi antara mengendalikan pesawat sambil membaca soal, dan mereka terlihat belum terbiasa. Oleh sebab itu, peneliti memilih untuk menambahkan penggunaan *website QuizWhizzer*.

Peneliti mendapatkan data dari kuisioner dalam bentuk wawancara kepada beberapa siswa kelas XI di SMK Sultan Agung 1 Tebuireng, terdapat beberapa respon dari siswa-siswa yang sudah mengerjakan soal untuk mengulas kembali materi tentang teks eksplanasi menggunakan website QuizWhizzer. Siswa yang merespon kuisioner ini ada 10 orang. Kuisioner yang peneliti sampaikan kepada para siswa ada tujuh pertanyaan, yaitu :

1. Bagaimana menurutmu pengalaman belajar menggunakan game ini?
2. Apakah kamu merasa lebih tertarik belajar dengan menggunakan game?
3. Apakah kamu merasa lebih mudah mengingat materi pelajaran setelah menggunakan game ini?
4. Apakah kamu merasa game ini mudah digunakan?
5. Apakah kamu mengalami kesulitan saat menggunakan game ini? Jika iya, kesulitan apa yang kamu alami?
6. Bagian mana yang paling kamu suka dari game ini?
7. Hal apa yang menurutmu masih kurang dari belajar menggunakan game ini?

Setelah mendapatkan pertanyaan di atas ini, beberapa dari mereka kebingungan untuk menyampaikan kata-kata, maka dari itu ada beberapa siswa yang menulis dan ada yang menceritakannya secara langsung kepada peneliti. Pada pertanyaan pertama, Sembilan dari sepuluh siswa menjawab sangat seru dan menyenangkan karena mereka tidak merasa tegang dan bosan saat mengerjakan soal. Sedangkan, ada satu siswa menjawab dengan jawaban yang sedikit berbeda, dia menjawab pembelajaran menggunakan game ini menyenangkan karena dia bisa mengenal hal-hal baru yang belum pernah dia ketahui tentang media pembelajaran berbasis game digital.

Ketika pertanyaan kedua peneliti sampaikan kepada sepuluh siswa itu, respon dari Sembilan siswa di antara mereka adalah tertarik, mereka mengatakan bahwa hal yang membuat mereka tertarik adalah mereka menjadi merasa bersaing dalam mencapai suatu level dengan cara menjawab soal dengan jawaban yang benar. Meskipun banyak di antara mereka kesusahan untuk naik level sampai menuju level terakhir. Terdapat siswa yang menambahkan pendapatnya tentang ketertarikannya pada media belajar berbasis game ini karena belajarnya bisa sambil bermain.

Sedangkan, satu siswa di antara mereka hanya menjawab mengerjakan soal dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game ini itu praktis dalam arti lain, dia menganggap menjawab soal seperti itu menjadi lebih gampang karena tidak perlu menulis jawaban pada lembaran kertas, ada juga siswa yang mengatakan bahwa belajar menjadi terasa berbeda rasanya.

Saat pertanyaan ketiga yang peneliti sampaikan kepada sepuluh siswa, satu dari antara sepuluh siswa ada yang menjawab tidak mudah, tetapi juga tidak sulit. Maksud dari siswa ini adalah mengulas kembali materi menggunakan media pembelajaran berbasis game digital ini tidak membuatnya mudah mengingat materi, kemungkinan siswa itu menjawab tidak mudah dan tidak sulit karena ada limit waktu dalam mengerjakan soal, sehingga dia agak sedikit ingat dengan materi yang dijadikan soal. Sedangkan, Sembilan siswa menjawab lebih mudah mengingat materi karena soalnya bisa diulang kembali dan ada yang menjawab mengerjakan soal jadi lebih seru. Ketika mengerjakan soal, tetapi belum sampai ke level akhir, maka soal yang sudah dikerjakan akan muncul kembali, bagi mereka itu membuat materinya bisa kembali diingat.

Saat pertanyaan keempat yang peneliti sampaikan kepada sepuluh siswa, satu di antara mereka menjawab susah bagi mereka yang tidak memiliki kuota. Sedangkan, sembilan siswa lainnya menjawab mudah, alasan mereka berbeda-beda, ada yang mengatakan mudah karena pertanyaannya gampang. Ada yang mengatakan mudah digunakan karena tidak membosankan, ada seorang siswa yang memberikan alasan mudah menggunakan media belajar berbasis game ini karena tidak sulit cara mengerjakannya.

Saat pertanyaan kelima yang peneliti sampaikan pada sepuluh siswa, dua di antara mereka menjawab agak sulit karena terkendala oleh koneksinya, setelah peneliti tanyai waktu itu banyak yang mengeluh koneksinya susah saat mereka ada di dalam kelas. Sedangkan, sepuluh siswa lainnya mengatakan tidak ada kesulitan karena soalnya sedikit, mudah juga menurut mereka mengerjakan soal di ponsel itu sangat praktis. Meskipun mereka yang menjawab tidak ada kesulitan saat menggunakan media belajar berbasis game ini, mereka juga tetap ada yang menyampaikan bahwa kalau ada kesulitan hanya dalam hal koneksi dan tidak punya kuota saja, sama seperti jawaban temannya yang menjawab sulit.

Saat pertanyaan keenam yang peneliti sampaikan kepada sepuluh siswa, terdapat satu siswa yang menjawab tidak ada bagian yang dia suka. Sedangkan, seorang siswa ada yang menjawab suka karena mengerjakannya memakai ponsel. Tiga siswa lainnya ada yang menjawab bagian yang disukai adalah saat menjawab soal karena mereka berlomba-lomba dalam menyelesaikan soal dengan waktu yang ditentukan. Sedangkan lima siswa lainnya mengatakan bagian yang mereka sukai adalah gambarnya atau latar belakang gambar saat mereka mengerjakan soal.

Saat pertanyaan terakhir yang peneliti sampaikan kepada sepuluh siswa, seorang siswa menjawab bagian yang kurang adalah musiknya. Tiga siswa lainnya menjawab

masuk ke dalam permainannya susah, menurut mereka masuk menggunakan kode itu susah, tetapi permainan ini bisa dimasuki tanpa kode kalau menggunakan tautan. Sedangkan enam siswa lainnya mengatakan kalau tingkat kesulitan soalnya kurang, soalnya juga kurang banyak bagi beberapa siswa yang sudah mengerjakan.

Menggunakan media ini dalam pembelajaran membuat siswa dapat lebih semangat dan tidak merasa bosan, pembelajaran yang dilakukan sambil bermain bisa menambah semangat para siswa dalam belajar. Rasa semangat yang bertambah akan membuat siswa merasa nyaman dan santai saat kegiatan belajar dan mengajar dilakukan. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran ini memiliki sebuah peran dalam meningkatkan semangat belajar siswa dalam kelas. Banyak respon dari siswa tentang media pembelajaran ini yang menunjukkan mereka menerima dan menyukai belajar menggunakan *website QuizWhizzer*.

Para siswa yang mengerjakan soal dengan memakai *website* ini terlihat suka pada gambar latar belakang, mereka juga suka pada fitur tambahan ketika memainkannya dan merasa tidak bosan. Ini adalah salah satu dari alasan mereka merasa termotivasi untuk mengerjakan soal sambil mempelajari materi yang telah diajarkan. Sedangkan kesulitan yang mereka alami adalah ketika mereka ingin masuk ke dalam permainan karena terkendala koneksi internet, beberapa dari mereka juga menyerah duluan karena setiap menjawab salah akan turun levelnya, alasan ini peneliti dapatkan langsung ketika siswa yang tidak diwawancarai menanggapi sendiri di kelas.

## KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penggunaan media pembelajaran berbasis game menggunakan *website QuizWhizzer* dalam mengulas kembali materi teks eksplanasi pada siswa kelas XI karena siswa yang awalnya menggunakan wordwall merasa kesulitan mengerjakan soalnya. Tujuan lainnya adalah mendeskripsikan tanggapan siswa mengenai kemudahan penggunaan *QuizWhizzer*, mendeskripsikan kendala yang dihadapi siswa dalam menggunakan *QuizWhizzer*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara umum, siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan *website QuizWhizzer*. Adanya penelitian ini akan membantu dalam mengetahui pendapat beberapa siswa yang telah mengerjakan soal menggunakan *website QuizWhizzer*. Penggunaan media pembelajaran ini membuat siswa menjadi tidak bosan dan merasa bersaing dalam mengerjakan soal, hal ini menambah semangat mereka dalam belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan sepuluh siswa, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game *QuizWhizzer* memberikan dampak yang positif terhadap motivasi dan pengalaman belajar siswa. Mayoritas siswa merasa sangat senang dan tertarik dengan metode pembelajaran ini. Hal ini ditunjukkan oleh beberapa temuan utama, yaitu: Siswa merasa lebih semangat dan tidak bosan dalam belajar karena adanya unsur permainan dan kompetisi. Mereka merasa tertantang

untuk mencapai level selanjutnya dan menjawab soal dengan benar. Siswa menikmati proses belajar karena adanya visual yang menarik, seperti gambar latar belakang yang bisa diatur sesuai keinginan pembuat soal. Siswa merasa bahwa menggunakan *QuizWhizzer* sangat praktis karena dapat diakses melalui ponsel dan tidak memerlukan banyak tulisan tangan. Meskipun beberapa siswa merasa kesulitan pada awalnya, beberapa siswa merasa lebih mudah mengingat materi pelajaran setelah menggunakan *QuizWhizzer*. Hal ini dikarenakan adanya pengulangan soal dan permainan yang membuat siswa lebih terlibat aktif dalam proses belajar.

Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala yang dihadapi siswa dalam menggunakan *QuizWhizzer*, yaitu: Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengakses permainan karena kendala koneksi internet. Beberapa siswa merasa bahwa tingkat kesulitan soal kurang menantang, terutama bagi siswa yang sudah menguasai materi dengan baik. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam masuk ke dalam permainan karena masalah kesulitan memasukkan kode akses.

Berdasarkan hasil penelitian ini, ada beberapa saran untuk meningkatkan penggunaan media pembelajaran *QuizWhizzer*, yaitu: Memastikan ketersediaan koneksi internet yang stabil agar siswa bisa mengikuti pembelajaran dengan lancar. Soal-soal yang dibuat perlu dinaikkan lagi tingkat kesulitannya agar dapat mengetahui kemampuan siswa yang berbeda-beda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, Grashinta, A., Putra, S., Sukarman, Guampe, F. A., Akbar, J. S., Lubis, M. A., Maryati, I., Ririnisahwaitun, Mesra, R., Sari, M. N., Tuerah, P. R., Rahmadhani, M. V., & Rulangi, R. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif (Teori & Panduan Praktis Analisis Data Kualitatif)*. PT Mifandi Mandiri Digital.
- Alfianistiawati, R., Istifayza, N., Prakris, M. A., Fitri, F. K., & Apriyadi, D. W. (2022). Implementasi Quizwhizzer Sebagai Media Belajar Digital dalam Pembelajaran Sosiologi Kelas X dan XI SMAN 8 Malang. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*, 2(7), 698–706. <https://doi.org/10.17977/um063v2i7p698-706>
- Annisa, A., S. Wahyuni., & N. Ahmad. (2023). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbantuan Quizwhizzer Untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP Pada Materi Gerak dan Gaya. *Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 14(3), 213–225. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagogia/article/view/14626>
- Deliani, L. P., Agustini, F., Purba, P., & Huda, C. (2024). Analisis Media Powtoon untuk Meningkatkan Literasi Siswa Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 4(4), 15425–15430. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/13812%0Ahttp://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/13812/10027>
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam

- Pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 972–980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>
- Hidayatika, U., & Nurhamidah, D. (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>
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fazriyah, A., Febriyano, A., Rosyada, A. A., & Febriana, N. (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>
- Rahma, Z. F., & Zakaria, Y. (2024). Pengaruh Aplikasi Quizwhizzer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran Informatika. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 4111–4119.
- Rakhman, P. A., Rokmanah, S., & Ummah, K. R. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 306–315. <https://doi.org/10.29408/didika.v9i2.24084>
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Taqwa, K., Yusuf, A., Yusuf, W. F., & Muhammada. (2024). Pengembangan Media Quizwhizzer Pada Pembelajaran PAI di MA Maarif Durensewu. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 5(1), 236–254.
- Wafara, P. C. (2023). Pemanfaatan QuizWhizzer Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Web dalam Kegiatan Belajar Online. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10), 243–252.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>