

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin**Volume 1, Nomor 10, November 2023, Halaman 243-252****Licensed by CC BY-SA 4.0****E-ISSN: [2986-6340](https://doi.org/10.5281/zenodo.10103865)****DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10103865>**

Pemanfaatan QuizWhizzer Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Web dalam Kegiatan Belajar Online

Pelangi Citra Wafara¹¹UIN Syarif HidayatullahEmail: pelangicitrawafara@gmail.com

Abstrak

Adanya kegiatan belajar *online* mengharuskan pendidik memiliki strategi serta media pembelajaran yang berinovatif sebagai upaya memberikan suasana pembelajaran *online* yang tidak mudah membosankan serta upaya untuk peserta didik tetap fokus memperhatikan materi yang diberikan. Oleh karena itu, pendidik harus memanfaatkan suatu media yang efektif dan bersifat kompetitif untuk membangun motivasi serta semangat belajar peserta didik pada masa kegiatan belajar *online*. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar *online* adalah media pembelajaran berbasis web, yakni QuizWhizzer. Tujuan penelitian ini diantaranya menjelaskan dan memaparkan hasil produk media pembelajaran QuizWhizzer serta mengetahui tingkat kelayakan dan keefektifan media pembelajaran berbasis web QuizWhizzer ini sebagai pemanfaatan media pembelajaran kegiatan belajar *online*. Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode survey melalui angket/kuesioner *online*. Hasil penelitian didapatkan melalui hasil kuesioner, bahwa pemanfaatan QuizWhizzer dikatakan efektif, memiliki kebermaknaan, ketertarikan, serta dapat membantu proses pembelajaran. Selain itu, di sisi lain sebagian responden beranggapan bahwa adanya kesulitan atau kendala yang akan terjadi ketika belajar menggunakan QuizWhizzer, yakni ketidakstabilan jaringan.

Kata kunci: Media pembelajaran, QuizWhizzer, Pemanfaatan, Belajar Online

Article Info

Received date: 25 October 2023

Revised date: 30 October. 2023

Accepted date: 09 November 2023

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar *online* menjadi sebuah rutinitas yang dilakukan oleh peserta didik selama masa pandemi Covid-19 pada awal tahun 2020. Adanya seluruh kegiatan dialihkan menjadi kegiatan *online* termasuk sekolah menjadi sebuah perbincangan pro dan kontra akan banyak nya kendala yang akan dialami peserta didik dalam melaksanakan belajar *online* tersebut. Dengan demikian, pendidik harus menyiapkan strategi pembelajaran serta media pembelajaran yang cukup berbeda dari yang biasanya dilakukan kegiatan belajar mengajar secara luring. Beberapa media yang sering digunakan oleh guru untuk mengajar *online* yakni, Google Meet, Zoom, dan Google Classroom. Media-media tersebut cukup mempermudah guru serta peserta didik untuk melaksanakan kegiatan belajar *online* ini, namun jika guru hanya menyediakan ketiga media tersebut selama pembelajaran tanpa didukung dengan media lain akan menyebabkan kejenuhan yang dirasakan oleh peserta didik selama pembelajaran *online* berlangsung karena kegiatan belajar mengajar tersebut sangat monoton, dan rawan tidak diperhatikan oleh peserta didik karena rasa bosan nya, oleh karena itu, guru harus berinovasi dalam menyediakan media pembelajaran untuk peserta didik pada kegiatan belajar *online* saat ini. Pembelajaran *online* menghubungkan peserta didik dengan sumber belajarnya, yakni guru yang secara fisik terpisah namun tetap saling berinteraksi dan berkomunikasi (Abidin, Rumansyah, Arizona, 2020).

Kegiatan belajar *online* termasuk salah satu kegiatan yang dapat memanfaatkan teknologi internet dengan baik serta dapat berinovasi dalam canggihnya teknologi saat ini. Pesatnya kemajuan teknologi menjadi suatu kemudahan dalam berjalannya kegiatan belajar *online* selama kurun waktu kurang lebih 2 tahun ini. Namun, tidak jarang ditemui bahwa peserta didik masih terkendala dengan jaringan yang tidak selalu stabil dan mengeluh atas ketidakpahamannya mencerna materi yang diberikan guru dalam kegiatan belajar *online* ini. Keluhan-keluhan peserta didik atas ketidakpahamannya tersebut dapat diatasi dengan cara menyediakan media pembelajaran yang menyenangkan serta tidak monoton, sehingga peserta didik dapat lebih semangat untuk mengikuti kegiatan belajar *online* ini. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau materi yang menyediakan suatu informasi yang lengkap dan mampu menunjang proses pembelajaran (Fauzia & Afnita, 2020). Sedangkan definisi media pembelajaran menurut (Joyce & Weil, 2000) adalah alat serta sarana untuk membantu guru dalam mengajar sebagai pembawa pesan dari sumber belajar kepada peserta didik. Adanya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan sebagai rangsangan kegiatan belajar dan juga mampu membangun motivasi serta ambisi peserta didik (Falahudin, 2014). Berdasarkan definisi media pembelajaran yang telah dijelaskan, artinya pemanfaatan media pembelajaran yang tepat mempunyai peranan penting dalam berjalannya suatu kegiatan belajar mengajar, terlebih kegiatan belajar *online*. Guru akan terbantu dengan adanya media yang diciptakan untuk pembelajaran, agar peserta didik dapat menyimak serta menikmati kegiatan belajar dengan efektif dan menyenangkan.

Salah satu media pembelajaran yang efektif dilakukan pada masa kegiatan belajar *online* ini adalah media pembelajaran berbasis *website*. Media pembelajaran berbasis *web* merupakan salah satu fasilitas edukasi yang memungkinkan terwujudnya kegiatan pembelajaran dengan menggunakan jaringan internet. *Website* menjadi sebuah fasilitas media pembelajaran yang inovatif dan mempunyai kontribusi besar terhadap perubahan proses kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak lagi terfokus pada *teacher centered* yang hanya dapat mendengarkan uraian materi yang disampaikan oleh guru, namun peserta didik lebih jauh lagi akan melakukan berbagai aktivitas, seperti menciptakan, mengamati, mendemonstrasikan, dan sebagainya (Januarisman & Ghufro, 2016). Menurut (Surjono, 2013) media pembelajaran berbasis *web* ini kini merupakan sebuah media pembelajaran yang populer akan fleksibilitas dan efektivitasnya serta penyajian materi pembelajaran yang mudah diakses kapan dan di mana saja.

Salah satu media pembelajaran berbasis *web* yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar *online* saat ini adalah QuizWhizzer. QuizWhizzer merupakan sebuah perangkat lunak edtech yang memfasilitasi guru untuk membuat papan permainan digital yang berbentuk kuis, pada kuis tersebut peserta didik dapat saling berlomba untuk menjawab pertanyaan (Vinidiansyah et al., 2021). QuizWhizzer dapat diakses secara gratis dan terdapat pula berbagai template menarik untuk tampilan visual kuis, seperti ular tangga dan monopoli yang beragam pilihan warna serta animasi.

Berdasarkan yang telah dijelaskan di atas, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan serta memaparkan hasil produk media pembelajaran berbasis *web* yakni, QuizWhizzer, selain itu penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan keefektifan media pembelajaran berbasis *web* QuizWhizzer ini sebagai pemanfaatan media kegiatan belajar *online*.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode survey dengan menggunakan angket atau kuesioner yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini. Angket atau kuesioner yang digunakan oleh peneliti berbentuk kuesioner *online* dengan menyebarkan kuesioner tersebut pada grup *WhatsApp*.

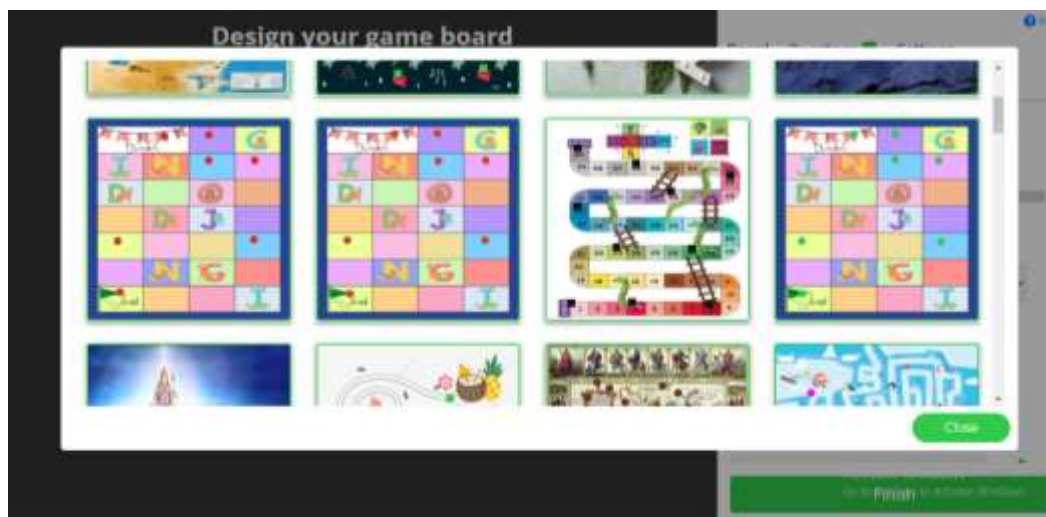
Selain itu, penelitian ini juga menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan produk media pembelajaran yang telah diciptakan oleh peneliti, yakni media QuizWhizzer.

Sumber data didapatkan melalui hasil kuesioner dengan jumlah 26 responden. Pertanyaan-pertanyaan pada kuesioner seputar keefektifan, kebermaknaan, ketertarikan, dan kesulitan mengenai pemanfaatan QuizWhizzer sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar *online* saat ini. Teknik pengumpulan data yakni melalui teknik dokumentasi diagram hasil kuesioner yang telah dijawab oleh 26 responden. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu, memaparkan diagram tersebut dalam bentuk tangkapan layar atau dokumentasi, serta menganalisis hasil dari tanggapan-tanggapan para responden dalam kuesioner tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

QuizWhizzer merupakan salah satu alternatif serta pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar *online* saat ini. Adanya QuizWhizzer sebagai media pembelajaran menjadikan peserta didik memiliki kemampuan berkompetisi dalam mengerjakan kuis pada QuizWhizzer yang telah disediakan oleh guru. *Games* edukasi yang bersifat kompetitif akan besar kemungkinan peserta didik dapat lebih memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan materi untuk memahami materi dengan baik agar dapat menjawab soal-soal dari kuis dengan jawaban yang benar dan dapat bersaing dengan peserta didik lainnya dengan situasi yang menarik dan menyenangkan.

Dalam penerapannya, guru ketika hendak membuat media pembelajaran melalui QuizWhizzer akan memilih *template games* yang akan digunakan untuk tampilan *games* pada kuis, pilihan *template* yang disediakan oleh Quiz Whizzer sangat beragam, terdapat macam-macam animasi unik dan warna-warna yang ceria. Pemilihan *template* yang unik akan berpengaruh pada ketertarikan dan semangat peserta didik untuk mengerjakan soal-soal pada kuis yang disediakan. Berikut tampilan pemilihan macam-macam *template* pada QuizWhizzer.



Gambar 1. Tampilan opsi *template* QuizWhizzer

Setelah pemilihan *template*, guru dapat langsung menyusun soal-soal untuk kuis. QuizWhizzer juga menyediakan opsi untuk membuat jenis soal, jadi, soal yang disusun dapat disisipi gambar, audio, dan pranala YouTube. Selain itu, jawaban untuk kuis hanya disediakan jenis pilihan ganda dan juga dapat disisipi gambar, dan pilihan ganda dapat diatur urutan huruf, contohnya pilihan ganda A sampai C, A sampai E, dan seterusnya. Setelah tuntas menyusun soal, kuis dapat langsung dilaksanakan dengan mengklik “Play” seperti

yang terdapat pada gambar di bawah ini, peneliti sudah membuat produk media pembelajaran, yaitu kuis bahasa Indonesia. Peneliti menyediakan soal dengan tingkat kesulitan yang sangat rendah, diantaranya peneliti menyediakan soal sinonim dan antonim, singkatan kata seperti Monas, Kemendikbud, Pramuka, KBBI, dan sebagainya, selain itu peneliti juga menyediakan soal makna peribahasa dan terdapat peribahasa yang rumpang, sehingga peserta didik dapat memilih kata yang rumpang tersebut melalui pilihan ganda.



Gambar 2. Tampilan sebelum kuis dimulai

Sebelum kuis dimulai, terdapat pranala atau *link* serta kode yang dapat dibagikan kepada peserta didik agar bergabung pada kuis yang segera dimulai. Pranala atau kode dapat di *copy paste* lalu dibagikan kepada peserta didik agar memudahkan peserta didik untuk mengaksesnya. Setelah pranala dan kode dibagikan, peserta didik akan satu persatu masuk dalam ruang kuis dan guru sebagai penyelenggara kuis bisa menentukan kapan kuis *games* tersebut akan segera dimulai setelah seluruh peserta didik berhasil bergabung masuk dalam ruang kuis. Setelah semua peserta didik berhasil bergabung, guru dapat memulai kuis dan siswa dapat menjawab soal-soal pada kuis tersebut. Sistem kuis *games* pada QuizWhizzer ini seperti bermain ular tangga, yakni bila siswa menjawab soal dengan benar, maka peserta didik satu langkah maju ke depan. Sedangkan jika peserta didik menjawab soal dengan salah, maka siswa mundur satu langkah ke belakang, dan jika ia seterusnya menjawab soal dengan salah, maka ia akan menetap di tempat terakhir yang ia duduki, sehingga guru dapat mengetahui bahwa peserta didik itu selalu menjawab soal dengan salah. Penyelenggara kuis dapat mengetahui hal tersebut karena masing-masing peserta didik akan menggunakan animasi hewan sebagai foto profilnya dan dipaparkan nama-nama nya pula, sehingga guru sebagai penyelenggara kuis dapat memantau kondisi ketika kuis sedang berjalan.



Gambar 3. Tampilan kuis sedang berlangsung

Jika seluruh peserta didik telah menjawab soal-soal pada kuis, guru dapat mengetahui peringkat 1 sampai 3 skor tertinggi peserta didik dan juga guru dapat melihat keseluruhan hasil jawaban serta berapa lama waktu yang dihabiskan siswa untuk menjawab seluruh soal tersebut. Selain itu, pada hasil kuis peserta didik, guru dapat melihat jawaban yang salah atau benar pada semua nomor yang telah dijawab oleh peserta didik. Lalu setelah itu, penyelenggara kuis dapat memberhentikan kuis dengan mengklik “*stop game*” seperti yang dipaparkan pada tampilan Gambar. 5 di bawah ini.



Gambar 4. Tampilan hasil peringkat kuis

Results are out!

Return to game Stop game Download Report

Player names

Player	Score	Time Taken	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Maulana	80	00:54	Kamus Besar Bahasa Indonesia	Lantai	Bangka	Jika sudah tidak dipakai, dibuang begitu saja	Kelapian	Komentar Pendidikan, Kebudayaan, Sosial, dan Teknologi	Organisasi Siswa Intra Sekolah	Nyaring	Dasar: Kantor: Ibukota	Tunas Kelapa
Fatih	80	01:09	Kamus Besar Bahasa Indonesia	Lantai	Bangka	Jika sudah tidak dipakai, dibuang begitu saja	Kelapian	Komentar Pendidikan Budaya	Organisasi Siswa Intra Sekolah	Nyaring	Dasar: Kantor: Ibukota	Tunas Kelapa
Rafiq	80	01:04	Kamus Besar Bahasa Indonesia	Lantai	Bangka	Jika sudah tidak dipakai, dibuang begitu saja	Kelapian	Komentar Pendidikan Budaya	Organisasi Siswa Intra Sekolah	Nyaring	Dasar: Kantor: Ibukota	Tunas Kelapa

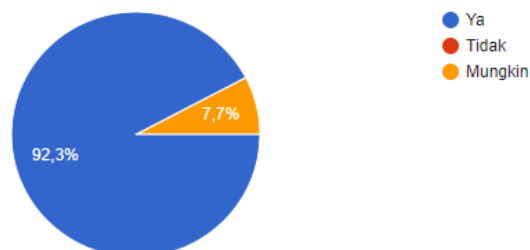
Gambar 5. Tampilan hasil jawaban

Keefektifan Pemanfaatan QuizWhizzer Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Web dalam Kegiatan Belajar Online

Berdasarkan penjelasan mengenai produk media pembelajaran dari QuizWhizzer yang telah peneliti ciptakan, produk tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis *web* dalam kegiatan belajar *online*. Dalam hal ini, peneliti telah membuat kuesioner untuk mengetahui seberapa efektif kah pemanfaatan QuizWhizzer untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar *online*. Berikut di bawah ini akan dipaparkan hasil kuesioner mengenai keefektifan pemanfaatan QuizWhizzer yang terdiri dari 26 responden.

1. Apakah media QuizWhizzer efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran?

26 jawaban

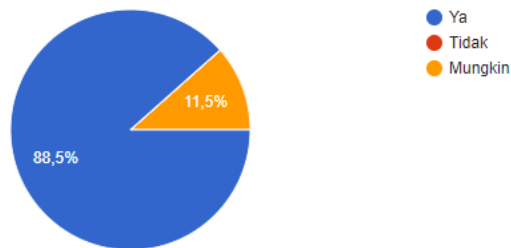


Gambar 6. Diagram hasil kuesioner keefektifan QuizWhizzer sebagai media pembelajaran

Pada hasil tanggapan mengenai keefektifan media QuizWhizzer sebagai media pembelajaran didapatkan 92,3% atau 24 responden menganggap bahwa QuizWhizzer efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Sedangkan 7,7% atau 2 responden lainnya menganggap bahwa QuizWhizzer kemungkinan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dapat disimpulkan bahwa, pemanfaatan QuizWhizzer untuk digunakan sebagai media pembelajaran terbukti efektif untuk diimplementasikan kepada peserta didik.

2. Apakah media QuizWhizzer memiliki kebermanaknaan sebagai media pembelajaran?

26 jawaban

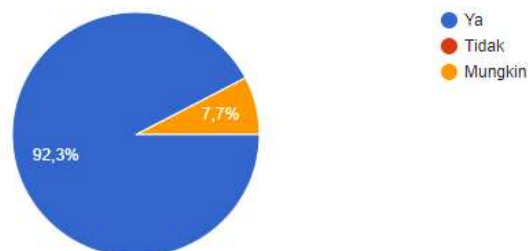


Gambar 7. Diagram hasil kuesioner kebermanaknaan QuizWhizzer sebagai media pembelajaran

Pada hasil tanggapan mengenai kebermanaknaan QuizWhizzer sebagai media pembelajaran didapatkan 88,5% atau 23 responden menganggap bahwa QuizWhizzer memiliki kebermanaknaan sebagai media pembelajaran. Sedangkan 11,5% atau 3 responden menganggap bahwa QuizWhizzer memungkinkan memiliki kebermanaknaan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa terbukti suara terbanyak menganggap QuizWhizzer bermakna sebagai media pembelajaran, karena dilihat dari sudut pandang seorang pendidik, QuizWhizzer ini mempunyai kebermanaknaan sangat membantu menyediakan media pembelajaran yang inovatif serta menyenangkan untuk disajikan kepada peserta didik.

3. Apakah media QuizWhizzer sangat menarik digunakan untuk pembelajaran?

26 jawaban

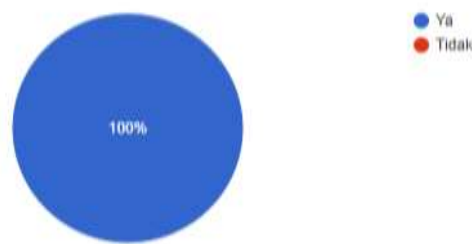


Gambar 8. Diagram hasil kuesioner ketertarikan penggunaan QuizWhizzer

Pada hasil tanggapan mengenai ketertarikan penggunaan QuizWhizzer untuk pembelajaran didapatkan 92,3% atau 24 responden menganggap bahwa QuizWhizzer menarik digunakan untuk pembelajaran. Sedangkan 7,7% atau 2 responden menganggap bahwa ada kemungkinan QuizWhizzer menarik digunakan untuk pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa, QuizWhizzer sangat menarik digunakan untuk pembelajaran, terlebih dalam kegiatan belajar *online*. Karena QuizWhizzer menyediakan tampilan visual yang beragam serta kumpulan *template games* yang menarik.

4. Apakah anda sangat terbantu dengan hadirnya media QuizWhizzer dalam memahami pembelajaran?

26 jawaban

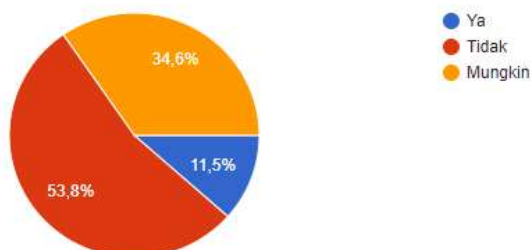


Gambar 7. Diagram hasil kuesioner apakah terbantu dengan hadirnya QuizWhizzer

Pada hasil tanggapan mengenai terbantu atau tidaknya akan kehadiran QuizWhizzer dalam memahami pembelajaran didapatkan 100% atau 26 responden yang menganggap bahwa mereka terbantu dengan hadirnya QuizWhizzer dalam memahami pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa, jika QuizWhizzer dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar *online* akan mempunyai pengaruh yang besar terhadap pemahaman yang didapatkan oleh peserta didik, sehingga peserta didik dalam menjalani kegiatan belajar *online* akan tetap terbantu untuk memahami pembelajaran melalui kuis *games* yang disediakan oleh pendidik dari QuizWhizzer tersebut.

5. Adakah kesulitan belajar dengan menggunakan media QuizWhizzer?

26 jawaban



Gambar 8. Diagram hasil kuesioner kesulitan belajar menggunakan QuizWhizzer

Pada hasil tanggapan kesulitan belajar dengan menggunakan media QuizWhizzer telah didapatkan 53,8% atau 14 responden menjawab “Tidak” atau responden merasa tidak ada kesulitan belajar dengan menggunakan media QuizWhizzer ini. Hasil yang menjawab opsi “Mungkin” didapatkan 34,6% atau 9 responden yang menganggap bahwa kemungkinan akan terdapat kesulitan belajar menggunakan QuizWhizzer. Hasil terakhir terdapat 11,5% atau 3 responden yang menjawab opsi “Ya” bahwa akan terdapat kesulitan belajar menggunakan QuizWhizzer. Selain itu, peneliti juga menampung opini-opini dari responden yang menganggap bahwa akan ada kesulitan yang terjadi ketika belajar menggunakan QuizWhizzer, diantaranya opini-opini tersebut antara lain; 1) Pada saat internet siswa terkendala maka hal ini dapat berpengaruh pada proses pengerjaan soal dalam QuizWhizzer; 2) Bisa jadi kesulitan apabila baik guru maupun siswa ada yang belum bisa mengoperasikannya, dan selain itu, aplikasi ini berbasis *online* yang mana bisa jadi terdapat

kendala sinyal, jadi penggunaan kurang maksimal; 3) Membutuhkan perangkat *laptop* agar kuis yang dimainkan efektif.

Dapat disimpulkan bahwa, masih terdapat pro dan kontra terhadap adanya kesulitan atau tidak dalam penggunaan media QuizWhizzer ini. Berdasarkan opini dari hasil responden yang menjawab terdapat kesulitan dalam penggunaan QuizWhizzer ini, rata-rata memberikan opini bahwa akan ada kesulitan atau kendala dalam jaringan yang kurang stabil akan memengaruhi berjalannya kuis yang sedang diselenggarakan dan mengganggu proses pengerjaan soal yang dilakukan oleh peserta didik, sehingga kuis tidak berjalan dengan maksimal.

Pada akhir kuesioner, peneliti juga membuat survey bagaimana pendapat responden mengenai pemanfaatan QuizWhizzer sebagai media pembelajaran. Berikut beberapa pendapat yang telah peneliti tampung, diantaranya; 1) Efektif, menarik dan tidak monoton; 2) QuizWhizzer sendiri bagi saya merupakan salah satu wadah sebagai media pembelajaran yang inklusif; 3) Mudah untuk digunakan dan mengasyikkan dalam media pembelajaran berbentuk kuis; 4) Media pembelajaran QuizWhizzer baru saya dengar, namun sepertinya menarik dan juga menawarkan fitur-fitur baru sehingga bermanfaat dalam kegiatan belajar mengajar; 5) Media ini bagus untuk membantu guru dalam mengevaluasi hasil belajar siswa. Dengan banyak pilihan kuis dalam media tersebut, guru bisa membuat berbagai macam kuis dengan tampilan yang menarik, sehingga siswa tidak jenuh ketika menjawab soal, dan suasananya menjadi menyenangkan; 6) Dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran berbasis *online*; 7) Media aplikasi QuizWhizzer ini manfaatnya yaitu dapat menambah nilai edukasi terhadap peserta didik sehingga peserta didik dapat belajar dengan inovatif, sehingga akan lebih mempermudah dalam melaksanakan pembelajaran. Selain itu, media QuizWhizzer ini menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga tidak menghilangkan atau menurunkan pemahaman peserta didik mengenai materi serta memanfaatkan perkembangan teknologi; 8) Melalui media pembelajaran kuis, kita dapat mengasah pengetahuan siswa lebih jauh; 9) Sangat menarik, terutama untuk anak-anak, mereka dapat bermain sambil belajar. Akan lebih baik lagi jikalau di setiap pertanyaan ada penjelasan lebih lanjut, contoh pada soal nomor 1 menanyakan apa kepanjangan KBBI, setelah siswa menjawab akan ada penjelasan lanjutan mengenai KBBI sehingga siswa dapat memahami dari soal yang telah ia jawab.

KESIMPULAN

Berdasarkan yang telah peneliti paparkan, dapat disimpulkan bahwa QuizWhizzer dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran dalam kegiatan belajar *online* saat ini. Pemanfaatan QuizWhizzer sebagai media pembelajaran berbasis *web* ini sangat mempunyai peranan penting untuk pendidik serta peserta didik dalam kegiatan belajar *online* agar pembelajaran berlangsung tidak monoton, serta pembelajaran dapat dikreasikan menjadi sebuah kuis *games* yang menyenangkan lewat media QuizWhizzer ini.

Terdapat 26 responden atas survey yang dilakukan peneliti melalui kuesioner *online*. Kuesioner *online* disusun secara sistematis beserta pertanyaan yang mendukung permasalahan pada penelitian ini, diantaranya, terdapat 24 responden yang menganggap bahwa QuizWhizzer efektif digunakan sebagai media pembelajaran dan 2 responden lainnya menganggap QuizWhizzer kemungkinan efektif jika digunakan sebagai media pembelajaran. Selanjutnya, pada hasil kuesioner kedua didapatkan 23 responden menganggap media QuizWhizzer ini memiliki kebermaknaan sebagai media pembelajaran, dan 3 lainnya menganggap kemungkinan QuizWhizzer ini memiliki kebermaknaan sebagai media pembelajaran. Pada hasil kuesioner ketiga, didapatkan sejumlah 24 responden menganggap bahwa QuizWhizzer menarik digunakan sebagai media pembelajaran, dan 2 responden lainnya menganggap bahwa kemungkinan QuizWhizzer ini menarik jika digunakan sebagai

media pembelajaran. Kuesioner keempat didapatkan hasil 26 responden atau keseluruhan responden menganggap bahwa terbantu akan hadirnya QuizWhizzer dalam memahami pembelajaran. Kuesioner terakhir didapatkan 14 responden menganggap tidak merasa adanya kesulitan belajar menggunakan QuizWhizzer, lalu 9 responden menganggap bahwa ada kemungkinan akan terjadi kesulitan jika belajar menggunakan media QuizWhizzer, dan 3 responden lainnya menganggap bahwa akan ada kesulitan belajar menggunakan QuizWhizzer. Selain itu, pada kuesioner terakhir terdapat tanggapan atau opini para responden mengenai pendapatnya terhadap kesulitan belajar menggunakan QuizWhizzer, dan rata-rata opini mereka menganggap adanya kesulitan belajar menggunakan QuizWhizzer yakni, ketidakstabilan jaringan yang akan menjadi kesulitan atau kendala yang akan memengaruhi peserta didik belajar menggunakan QuizWhizzer dalam kegiatan belajar *online* ini.

Referensi

- Abidin, Z., Rumansyah, R., & Arizona, K. (2020). Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(1), 66.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 1.
- Fauzia, S., & Afnita, A. (2020). Pengaruh Media Teks Berjalan Terhadap Keterampilan Membaca Teks Berita Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Padang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(1), 103.
- Januarisman, E., & Ghufro, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Siswa Kelas VII. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 170.
- Joyce, B., & Weil, M. (2000). *Models of Teaching* (6th ed.). Allyn & Bacon.
- Surjono, H. D. (2013). *Membangun Course e-learning Berbasis Moodle* (2nd ed.). UNY Press.
- Vinidiansyah, A. S., Nurhaniah, N., & Andi, A. (2021). Metode Belajar Berbasis Game Sebagai Upaya Memecahkan Problematika dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 4(2), 172.