

**PENERAPAN EVALUASI HASIL BELAJAR SISWA
MENGUNAKAN *QUIZWHIZZER* PADA MATERI USAHA DAN ENERGI
KELAS VIII DI SMP NEGERI 3 RAMBIPUJI**

SKRIPSI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh:
Fa'idatul Mila
NIM: 205101100009

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
NOVEMBER 2024**

**PENERAPAN EVALUASI HASIL BELAJAR SISWA
MENGUNAKAN *QUIZWHIZZER* PADA MATERI USAHA DAN ENERGI
KELAS VIII DI SMP NEGERI 3 RAMBIPUJI**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

Oleh:
Fa'idatul Mila
NIM: 205101100009

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
NOVEMBER 2024

**PENERAPAN EVALUASI HASIL BELAJAR SISWA
MENGUNAKAN QUIZWHIZZER PADA MATERI USAHA DAN ENERGI
KELAS VIII DI SMP NEGERI 3 RAMBIPUJI**

SKRIPSI



diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam



Oleh:

Fa'idatul Mila

NIM: 205101100009

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Disetujui Pembimbing

Dr. Andi Suhardi, S.T., M. Pd.

NIP. 197309152009121002

**PENERAPAN EVALUASI HASIL BELAJAR SISWA
MENGUNAKAN *QUIZWHIZZER* PADA MATERI USAHA DAN ENERGI
KELAS VIII DI SMP NEGERI 3 RAMBIPUJI**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam

Hari : Jum'at

Tanggal : 29 November 2024

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris


Dinar Maftukh Fajar, M.P.Fis.
NIP. 199109282018011001


Heni Setyawati, S.Si., M.Pd.
NIP. 198707292019032006

Anggota :

1. Dr. Abdul Rahim, S.Si., M.Si.
2. Dr. A Suhardi, S.T., M.Pd.

Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M. Si
NIP. 197304242000031005

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah : 6)*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Kementerian Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an Dan Terjemahnya, Surat Al-Insyirah : 6 (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), 901.

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik, dengan kerendahan hati penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua saya tercinta, Bapak Sukur dan Ibu Ainun Hasanah.
Terimakasih telah membesarkan saya dengan penuh kasih sayang yang tiada hentinya, merawat dan mendidik putri pertamanya ini dengan ketulusan kasih dan sayang. Doa-doa dan dukungan yang sangat tulus sehingga sampai pada titik yang saat ini.
2. Ke-empat adik saya, Nailly Fariyah, Zidna Zahrina, Mutia Khoirun Nisa, dan Dzakira Dina Syauqiyah. Terimakasih sudah menjadi penghibur di sela-sela penyelesaian skripsi ini.
3. Seluruh keluarga saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih telah memberikan masukan, saran, motivasi, dukungan, dan semangat sehingga skripsi ini telah selesai.
4. Kepada sahabat dan rekan-rekan seperjuangan yang telah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAL HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

“Bismillaahirrohmaanirrokhim”

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga skripsi yang berjudul **“Penerapan Evaluasi Hasil Belajar Siswa Menggunakan *Quizwhizzer* pada Materi Usaha dan Energi Kelas VIII di SMP Negeri 3 Rambipuji”** dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga serta sahabat-sahabat yang telah menuntun kita ke jalan yang diridhoi oleh Allah SWT. Skripsi ini merupakan tugas akhir penulis untuk mendapatkan gelar S1 di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis memperoleh dukungan serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hepni, S. Ag., M. M., CPEM selaku rektor UIN KHAS Jember yang telah memberikan segala fasilitas yang membantu selama masa perkuliahan.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S. Ag., M. Si., selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan persetujuan dan pengesahan terhadap skripsi ini.
3. Bapak Dr. Hartono, M. Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Sains UIN KHAS Jember.

4. Bapak Dinar Maftukh Fajar, M. P. Fis., selaku koordinator Program Studi Tadris IPA UIN KHAS Jember yang telah memudahkan penulis untuk menyelesaikan tugas akhir.
5. Ibu Farah Dianita Rahman, S.S.T., M.Kes., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberi arahan kepada penulis.
6. Bapak Dr. Andi Suhardi, S.T., M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, masukan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Segenap Bapak dan Ibu Dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi peneliti.
8. Segenap keluarga besar SMP Negeri 3 Rambipuji yang telah memberikan waktunya kepada penulis dalam penyelesaian tugas akhir.
9. Segenap keluarga besar Tadris IPA 2020 yang telah memberikan dukungan dan semangat untuk penyelesaian tugas akhir, serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan tugas akhir ini masih terdapat beberapa kesalahan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan dalam penulisan tugas akhir ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan peneliti selanjutnya.

Jember, 20 November 2024

Penulis

ABSTRAK

Fa'idatul Mila, 2024 : Penerapan Evaluasi Hasil Belajar Siswa Menggunakan *Quizwhizzer* pada Materi Usaha dan Energi Kelas VIII di SMP Negeri 3 Rambipuji

Kata Kunci : Media Evaluasi, *Quizwhizzer*, Hasil Belajar, Usaha dan Energi

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media evaluasi yang menarik. Sehingga menyebabkan hasil belajar siswa kurang maksimal dikarenakan kurang terlibatnya siswa dalam pembelajaran. Tidak hanya media pembelajaran yang menarik tetapi juga dibutuhkan media evaluasi hasil belajar yang bisa membuat siswa lebih antusias dalam proses pembelajaran. *Quizwhizzer* merupakan salah satu platform yang dapat digunakan sebagai media evaluasi hasil belajar siswa karena terdapat fitur yang menarik.

Rumusan masalah dalam penelitian ini ialah : 1) Apakah *Quizwhizzer* efektif diterapkan sebagai media evaluasi hasil belajar siswa pada materi usaha dan energi kelas VIII di SMP Negeri 3 Rambipuji?, 2) Bagaimana penerapan evaluasi hasil belajar siswa menggunakan *Quizwhizzer* pada materi usaha dan energi kelas VIII di SMP Negeri 3 Rambipuji?. Dengan tujuan: 1) Untuk mengetahui keefektifan *Quizwhizzer* sebagai media evaluasi hasil belajar siswa pada materi usaha dan energi kelas VIII di SMP Negeri 3 Rambipuji. 2) Untuk mengetahui bagaimana penerapan evaluasi hasil belajar siswa menggunakan *Quizwhizzer* pada materi usaha dan energi kelas VIII di SMP Negeri 3 Rambipuji?

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif-kualitatif (*mixed method*). Model *mixed method* yang digunakan adalah sekuensial eksplanatori (*sequential explanatory*). Populasi dari penelitian ini ialah kelas VIII SMP Negeri 3 Rambipuji tahun ajaran 2024/2025, sampel yang digunakan ialah kelas VIII A yang diperoleh dengan teknik *Purposive Sampling*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan ialah tes hasil belajar siswa, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Quizwhizzer* sebagai media evaluasi pembelajaran efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi usaha dan energi di kelas VIII SMP Negeri 3 Rambipuji. Berdasarkan uji Wilcoxon menggunakan IBM SPSS 26, diperoleh nilai sig. (2-tailed) = 0,000, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest (H_0 ditolak, H_a diterima). Rata-rata skor pretest sebesar 41,54 meningkat menjadi 89,08 pada posttest, dengan nilai N-Gain Score rata-rata 0,8152, yang termasuk kategori tinggi. Selain itu, fitur interaktif seperti pemilihan karakter dan umpan balik langsung membuat siswa lebih termotivasi dan antusias selama evaluasi. Guru juga mengamati bahwa *Quizwhizzer* memberikan keunggulan dibanding metode konvensional, seperti data evaluasi yang cepat dan suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga media ini sangat efektif dan inovatif dalam mendukung proses pembelajaran.

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN SAMPUL	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN MASALAH	10
C. TUJUAN PENELITIAN	10
D. MANFAAT PENELITIAN	11
E. DEFINISI OPERASIONAL	11
F. ASUMSI PENELITIAN	12
G. HIPOTESIS	13
H. SISTEMATIKA PEMBAHASAN	13

BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. PENELITIAN TERDAHULU	15
B. KAJIAN TEORI	21
BAB III METODE PENELITIAN	42
A. PENDEKATAN DAN JENIS PENELITIAN	42
B. POPULASI DAN SAMPEL	43
C. TEKNIK DAN INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA	44
D. ANALISIS DATA KUANTITATIF	52
E. ANALISIS DATA KUALITATIF	57
F. TAHAP-TAHAP PENELITIAN	60
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	62
A. GAMBARAN OBYEK PENELITIAN	62
B. PENYAJIAN DATA KUANTITATIF	67
C. PENYAJIAN DATA KUALITATIF	74
D. ANALISIS DAN PENGUJIAN HIPOTESIS	71
E. PEMBAHASAN	77
BAB V PENUTUP	85
A. SIMPULAN	85
B. SARAN-SARAN	86
DAFTAR PUSTAKA	87

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan	20
Tabel 3.1 Jumlah Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Rambipuji	43
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posstest</i>	46
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Ahli	50
Tabel 3.4 Kriteria Validitas Instrumen Tes	50
Tabel 3.5 Nilai-Nilai <i>r Product Moment</i>	51
Tabel 3.6 <i>N-Gain</i> Exel	56
Tabel 3.7 Kriteria Gain Ternormalisasi	57
Tabel 3.8 Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan	57
Tabel 4.1 Identitas Sekolah	62
Tabel 4.2 Data Siswa	66
Tabel 4.3 Sarana	67
Tabel 4.4 Prasarana	67
Tabel 4.5 Populasi Kelas VIII	68
Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	69
Tabel 4.7 Hasil Output Uji Reliabilitas <i>Pretest</i> dan <i>Posstest</i>	70
Tabel 4.8 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	70
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas	72
Tabel 4.10 Hasil Uji <i>Wilcoxon</i>	73
Tabel 4.11 Hasil Uji <i>N-Gain</i>	74
Tabel 4.12 Penggunaan Media Evaluasi <i>Quizwhizzer</i>	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal <i>Quizwhizzer</i>	29
Gambar 2.2 Gambaran Usaha	33
Gambar 3.1 Desain Penelitian	42



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 - Surat Pernyataan Keaslian Tulisan	91
Lampiran 2 - Matriks Penelitian	92
Lampiran 3 - Surat Observasi	93
Lampiran 4 - Data Hasil Ulangan Harian 2 Tahun Terakhir	94
Lampiran 5 - Modul Ajar	96
Lampiran 6 - <i>Pretest</i>	104
Lampiran 7 - <i>Posttest</i>	106
Lampiran 8 - Surat Validator	108
Lampiran 9 - Surat Izin Penelitian	114
Lampiran 10 - Dokumentasi	115
Lampiran 11 - Hasil Pengujian SPSS	119
Lampiran 12 – Hasil Wawancara Siswa dan Guru	123
Lampiran 13 - Jurnal Penelitian	125
Lampiran 14 - Surat Selesai Penelitian	126
Lampiran 15 - Biodata Penulis	127



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan kesadaran penuh untuk mewariskan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya.¹ Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Pasal 1 Ayat 1 tentang Standar Nasional Pendidikan, yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha yang dirancang dengan tujuan menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensinya secara aktif. Potensi tersebut mencakup kekuatan spiritual keagamaan, budi pekerti, pengendalian diri, akhlak mulia, kecerdasan, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya dan masyarakat.²

Pembelajaran ialah proses interaksi yang melibatkan guru, siswa, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan tertentu. Pembelajaran juga merupakan upaya guru untuk mendukung siswa dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Tujuan pembelajaran adalah untuk mendukung proses belajar siswa melalui kegiatan yang sudah dirancang dan diatur dengan baik, sehingga dapat mempengaruhi serta mendukung perkembangan pembelajaran siswa secara optimal.³ Setiap proses pendidikan dan kegiatan pembelajaran di lembaga pendidikan merupakan hal mendasar, karena pendidikan adalah hak setiap

¹ Abd Rahman et al., "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan", *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2.1 (2022), 1.

² Presiden Republik Indonesia, 'Standar Nasional Pendidikan', 102501, 2021, 2.

³ Ahdar Djameluddin dan Wardana, "*Belajar Dan Pembelajaran*", *CV Kaaffah Learning Center*, 2019, 3-4.

individu. Kegiatan pembelajaran yang efektif dapat memberikan kontribusi terhadap pencapaian tujuan pendidikan di berbagai lembaga pendidikan manapun.⁴

Salah satu kegiatan pembelajaran di sekolah adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).⁵ IPA ialah ilmu yang mempelajari fenomena alam secara sistematis, sehingga tidak hanya berfokus pada penguasaan fakta, konsep, dan prinsip, tetapi juga melibatkan proses penemuan. Pendidikan IPA menjadi bagian penting dari sistem pendidikan secara keseluruhan, dengan peran besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Secara khusus, pendidikan IPA berkontribusi terhadap pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas, kreatif dan logis, mampu berfikir kritis, serta memiliki inisiatif dalam menghadapi fenomena dan permasalahan sosial yang timbul akibat perkembangan teknologi di era global.⁶

IPA adalah bidang ilmu yang mempelajari fenomena alam, termasuk makhluk hidup dan benda mati, serta segala hal yang berkaitan dengan kehidupan dan dunia fisik. Pendidikan sains berfokus pada memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan ilmiah sehingga mereka mampu mengeksplorasi dan memahami lingkungan alam dengan pendekatan yang sistematis. Tujuan pendidikan sains adalah mendorong siswa untuk menyelidiki atau melakukan sesuatu guna memperoleh

⁴ Hosnia, Laila Khusnah, "Pengaruh Model Pembelajaran Sains Teknologi Masyarakat (STM) Terhadap Sikap Peduli Lingkungan Dan Hasil Belajar", 4.2 (2023), 63.

⁵ Rivo Alfarizi Kurniawan, Rafiatul Hasanah, "Bioeduca: Journal of Biology Education", *Bioeduca: Journal of Biology Education*, 4.2 (2022), 31.

⁶ Hunaepi et al, "Sains Teknologi Masyarakat (Strategi, Pendekatan, Dan Model Pembelajaran)", 2004, 1-2.

pemahaman yang lebih mendalam tentang lingkungan alam.⁷ Sains mencakup aspek-aspek produk dan proses ilmiah, bukan hanya sebagai kumpulan pengetahuan tentang apa yang terjadi di dunia dan alam semesta, tetapi juga mencakup langkah-langkah untuk menemukan dan mengembangkan pengetahuan tersebut. Selain itu, sains juga mencerminkan nilai-nilai, karakter, dan sikap seorang ilmuwan yang penting untuk ditanamkan dalam pendidikan.⁸

IPA umumnya mencakup tiga cabang ilmu utama, yaitu biologi, fisika, dan kimia. Dalam kurikulum merdeka, pembelajaran IPA di SMP sudah menerapkan pendekatan IPA terpadu.⁹ Pada jenjang SMP dan MTs, mata pelajaran IPA menjadi salah satu pelajaran yang melatih siswa dalam berbagai keterampilan proses, seperti mengamati, mengklasifikasi, mengukur, membuat hipotesis, melakukan eksperimen, menginterpretasikan data, dan melakukan penyelidikan.¹⁰ Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Media ini berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi. Tanpa adanya media pembelajaran, penyampaian materi sulit dilakukan secara optimal, sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai dengan maksimal.¹¹

⁷ P Rahayu, S Mulyani, and S.S Miswadi, "Pengembangan Pembelajaran IPA Terpadu dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Base Melalui Lesson Study", *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1.1 (2012), 64.

⁸ Dinar Maftukh Fajar, "Menggapai Hikmah Dalam Pembelajaran Sains", 2019, 2.

⁹ Hunaepi et al, "Sains Teknologi Masyarakat (Strategi, Pendekatan, Dan Model Pembelajaran)", 2004, 3.

¹⁰ Laila Khusnah, "Laporan Penelitian", 22.2 (2009), 2.

¹¹ Rohmatin Alfianistiawati et al, "Implementasi Quizwhizzer Sebagai Media Belajar Digital Dalam Pembelajaran Sosiologi Kelas X Dan XI SMAN 8 Malang", *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHIS)*, 2.7 (2022), 699. <https://doi.org/10.17977/um063v2i7p698-706>

Salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran adalah penilaian, yang bertujuan untuk mengevaluasi proses dan hasil belajar siswa. Pelaksanaan evaluasi pembelajaran sangat penting dilakukan karena untuk mengukur tingkat pemahaman dan pencapaian siswa terhadap materi yang telah diajarkan oleh guru. Selain itu, evaluasi juga bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah berhasil atau masih perlu perbaikan.¹²

Salah satu kesulitan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran IPA ialah kurangnya pemahaman terhadap konsep fisika serta kesulitan mengaitkan materi fisika dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan siswa merasa terbebani atau kewalahan, bahkan mungkin tidak menyukai materi fisika. Kesulitan ini berdampak pada hasil belajar yang tidak memenuhi KKM. Salah satu materi yang belum dipahami dengan baik oleh siswa adalah materi usaha dan energi. Hal ini dapat dilihat dari nilai ulangan harian (lampiran) pada materi usaha dan energi kelas VIII SMPN 3 Rambipuji yang memperoleh nilai rata-rata di bawah KKM. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga nilai evaluasinya juga diperoleh dengan nilai yang memuaskan.

Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk mendukung penyampaian materi dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini mencakup segala sesuatu, baik berupa benda fisik maupun lingkungan sekitar siswa, yang dapat dimanfaatkan

¹² Yusuf Rasikh, 'Efektivitas Aplikasi Geschool Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Pada Siswa Kelas Xi Mipa Di Man 1 Yogyakarta Skripsi', *Skripsi*, 2020, 2.

untuk menunjang proses pembelajaran.¹³ Media pembelajaran terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Perkembangan media pembelajaran juga didasarkan pada kebutuhan pembelajaran.¹⁴

Guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran untuk menyampaikan materi kepada siswa dengan cara yang lebih efektif dan menarik. Teknologi memungkinkan guru menciptakan berbagai aktivitas pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan melibatkan siswa secara aktif. Penggunaan media pembelajaran membantu siswa untuk memperoleh informasi, inspirasi, keterampilan, dan ide.¹⁵ Dengan adanya media pembelajaran, materi dapat disampaikan dengan lebih jelas dan efektif, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi diharapkan dapat meningkatkan fokus belajar siswa dan mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik.¹⁶ Dengan demikian, media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai alat bantu yang berfungsi mendukung proses pembelajaran, termasuk dalam kegiatan evaluasi yang memanfaatkan media sebagai alat untuk mengukur keberhasilan pembelajaran.

¹³ Maklonia Meling Moto, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan", *Indonesian Journal of Primary Education (IJPE)*, 3.1 (2019), 23.

¹⁴ Risca Rubiantica, 'Pesat Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran', *Pendidikan*, 7.3 (2021), 98. <https://ejournal.paradigma.web.id/index.php/pesat>

¹⁵ Rina Puspitasari, Suparman Suparman, and Fahrurnisa Fahrurnisa, "Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik", *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4.6 (2023), 8215. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4382>

¹⁶ Fatwa Hambali, Muhammad Nawir, Nasir, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smp Unismuh Makassar", *Jurnal Kependidikan Media*, 11.1 (2022), 33. <https://doi.org/10.26618/jkm.v11i1.8000>

Evaluasi pembelajaran merupakan proses yang dilakukan secara berkelanjutan dan terencana dalam setiap tahap pembelajaran untuk menilai keefektifan kegiatan pembelajaran dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Evaluasi ini juga berkaitan dengan berbagai faktor pendukung pendidikan.¹⁷ Proses evaluasi akan berjalan optimal jika guru mampu menyediakan alat evaluasi yang praktis, efektif, dan efisien.¹⁸ Sebelum adanya media evaluasi yang menggunakan teknologi, biasanya guru melaksanakan evaluasi pembelajaran dengan media konvensional yaitu berbasis kertas (*paper based test*). Evaluasi secara konvensional memiliki kelemahan diantaranya: membutuhkan banyak biaya dan waktu dalam membuat instrumen yang akan digunakan, membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengolah hasil penskoran, serta dapat memberikan efek kecemasan pada siswa.¹⁹

Salah satu media yang dapat digunakan untuk evaluasi pembelajaran adalah *Quizwhizzer*.²⁰ *Quizwhizzer* adalah game edukasi yang berupa website dan biasanya digunakan sebagai media evaluasi yang menyenangkan, di dalamnya terdapat template kuis yang menarik dan untuk mengaksesnya memerlukan

¹⁷ Rudi Haryadi and Riza Nurmala, 'Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Fisika', *Academy of Education Journal*, 14.1 (2023), 134. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i1.1371>

¹⁸ Ragil Elva Pertiwi, Zen Zelhendri, and Amilia Winanda, 'Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Berbantuan Quizwhizzer Pada Mata Pelajaran Informatika Di SMP', *Jurnal Pendidikan Mandala*, 8.3 (2023), 810. <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JUPE/article/view/5870%0Ahttps://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JUPE/article/download/5870/4234>

¹⁹ Yusfringka Adhi, Vivi Rulviana, and Apri Kartikasari, 'Efektivitas Penggunaan Game Quizwhizzer Sebagai Media Evaluasi Terhadap Antusiasme Siswa Sekolah Dasar', *Konferensi Ilmiah Dasar*, 4 (2023), 638. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>

²⁰ Nuthfah Fajah, Nuryadi, dan Nafida Hetty, "Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Phytagoras", *Jurnal Pendidikan Matematika*. 6.1 (2022), 118.

kode dari pembuat kuis. *Quizwhizzer* dapat digunakan kapan saja dan dimana saja, sehingga sangat fleksibel untuk mendukung pembelajaran.²¹ Game ini mampu meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam menjawab soal kuis yang diberikan oleh guru. Selain itu, *Quizwhizzer* mendapatkan respons positif dari siswa karena memungkinkan penyisipan elemen seperti suara, video, dan teks bacaan dalam soal kuis, sehingga mempermudah siswa memahami soal.²² Maka dari itu, *Quizwhizzer* diharapkan dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat dan memuaskan.

Penelitian sebelumnya mendukung efektivitas *Quizwhizzer* sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang telah dilakukan oleh Mohammad Malik Trias (2022) bahwa penggunaan *Quizwhizzer* pada kelas eksperimen menghasilkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa, dengan nilai rata-rata meningkat dari 74,84 menjadi 83,00. Sebaliknya, kelas kontrol hanya mengalami peningkatan kecil dari nilai rata-rata 68,77 menjadi 69,77, dengan selisih hasil antara kedua kelas sebesar 13,23.²³ Penelitian lain oleh Uliana Hidayatika dan Didah Nurhamidah (2024), menyatakan bahwa *Quizwhizzer* adalah media evaluasi yang inovatif dan menarik perhatian siswa. Dari analisis yang dilakukan, sebanyak 36 siswa

²¹ Lia Audina, Teti Rostikawati, and Resyi A. Gani, "Pengembangan Media Game Interaktif Elektronik Berbasis Quizwhizzer Pada Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan", *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11.6 (2022), 1996. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9212>

²² Imelda Meri Yani and Dian Ernaningsih, "Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Quizwhizzer Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di SMA Sint. Gabriel Maumere", 2023, 167.

²³ Sri Dinda Lestari Ismail, Abdul Haris Odja, and Linda Suronoto, "Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Alat Optik", *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 3.2 (2023), 2. <https://doi.org/10.21154/jtii.v3i2.2246>

(97,3%) menyatakan bahwa menjawab soal menggunakan *Quizwhizzer* lebih menarik dibandingkan menggunakan lembar kertas, 37 siswa (100%) menyebutkan bahwa *Quizwhizzer* adalah media yang menyenangkan dan inovatif, serta 33 siswa (89%) merasa bahwa *Quizwhizzer* mempermudah pemahaman materi.²⁴ Selanjutnya, penelitian oleh Fahmita Sari (2023), menunjukkan bahwa *Quizwhizzer* efektif dalam meningkatkan aktivitas, motivasi, dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi, aktivitas siswa selama pembelajaran mencapai rata-rata 88,28%, yang termasuk dalam kategori sangat aktif. Nilai gain dalam penelitian ini menunjukkan 89,3 dalam kategori sedang, dengan hasil uji hipotesis menunjukkan nilai $\text{sig } 0,0001 < 0,05$.²⁵ Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa *Quizwhizzer* tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran, menjadikannya media evaluasi yang efektif dan menarik.

Hasil belajar ialah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang diberikan oleh guru atau pendidik. Kemampuan ini mencakup tiga ranah utama, yaitu afektif, kognitif, psikomotorik. Hasil belajar memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran karena dapat menunjukkan sejauh mana perkembangan atau pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.²⁶ Dalam penelitian ini, fokus hasil belajar yang

²⁴ Uliana Hidayatika and Didah Nurhamidah, 'Quizwhizzer as A Innovative Evaluation Learning Media Bahasa Indonesia', *Aksis : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8.1 (2024), 80. <https://doi.org/10.21009/aksis.080106>

²⁵ Fahmita Sari, 'Efektivitas Penggunaan Media Game Quizwhizzer Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas Viii Di Uptd Smpn 7 Sinjai', 2023, 87. <http://repository.uiad.ac.id/id/eprint/1503/1/SKRIPSI FAHMITA SARI.pdf>

²⁶ Nurul Maulia Agusti and Aslam Aslam, 'Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6.4 (2022), 5795. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>

diteliti adalah pada ranah kognitif, yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memahami, menganalisis, dan mengaplikasikan pengetahuan.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 3 Rambipuji yang telah dilaksanakan bahwa terdapat fasilitas yang mendukung pembelajaran dengan menggunakan teknologi yaitu terdapat lab komputer dan juga ada proyektor, namun proses pembelajaran yang terlaksana masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah dan penugasan, jarang sekali proses pembelajaran menggunakan proyektor dan menggunakan lab komputer. Selain itu siswa juga kurang terlibat dalam pembelajaran sehingga siswa cenderung pasif dan tidak aktif di dalam kelas.

Berdasarkan wawancara dengan guru IPA smp 3 rambipuji bahwa di kelas VIII terdapat permasalahan mengenai hasil belajar mata pelajaran IPA yang rendah dari dua tahun terakhir, yaitu pada materi usaha dan energi yang terdapat di semester ganjil, hal tersebut terjadi karena guru masih menggunakan metode ceramah, penugasan, terkadang menggunakan proyektor, dan video pembelajaran. Siswa cenderung bosan dan merasa jenuh karena materi yang disampaikan oleh guru masih belum terserap sepenuhnya oleh siswa sehingga hasil belajar siswa menjadi kurang dari rata-rata. Oleh sebab itu, penting bagi guru untuk memiliki media pembelajaran dan alat evaluasi yang menarik saat proses pembelajaran karena hal yang menarik akan membuat peserta didik menjadi semangat belajar serta ikut aktif dalam pembelajaran sehingga siswa akan memiliki daya ingat yang dapat membuat hasil belajarnya diatas KKM.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, bahwa penggunaan media pembelajaran sangatlah dibutuhkan karena berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Penerapan Evaluasi Hasil Belajar Siswa Menggunakan Quizwhizzer Pada Materi Usaha dan Energi Kelas VIII di SMP Negeri 3 Rambipuji”**.

B. RUMUSAN MASALAH

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini yaitu:

1. Apakah *Quizwhizzer* efektif diterapkan sebagai media evaluasi hasil belajar siswa pada materi usaha dan energi kelas VIII di SMP Negeri 3 Rambipuji?
2. Bagaimana penerapan evaluasi hasil belajar siswa menggunakan *Quizwhizzer* pada materi usaha dan energi kelas VIII di SMP Negeri 3 Rambipuji?

C. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui keefektifan *Quizwhizzer* sebagai media evaluasi hasil belajar siswa pada materi usaha dan energi kelas VIII di SMP Negeri 3 Rambipuji
2. Untuk mengetahui bagaimana penerapan evaluasi hasil belajar siswa menggunakan *Quizwhizzer* pada materi usaha dan energi kelas VIII di SMP Negeri 3 Rambipuji

D. MANFAAT PENELITIAN

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dijelaskan, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini berguna untuk memberikan informasi dan pengetahuan tentang evaluasi hasil belajar siswa dengan menggunakan *Quizwhizzer* pada materi usaha dan energi di kelas VIII SMP/MTs.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, Memberikan pengetahuan baru dan pengalaman secara langsung mengenai penggunaan media evaluasi *Quizwhizzer*.
- b. Bagi guru, penggunaan media evaluasi *Quizwhizzer* dapat memotivasi guru untuk memanfaatkan teknologi dalam melaksanakan proses evaluasi pembelajaran, sehingga membantu siswa lebih termotivasi dan tidak merasa bosan saat mengerjakan soal.
- c. Bagi siswa, memberikan rangsangan sehingga siswa mampu belajar dengan aktif dengan menggunakan media evaluasi *Quizwhizzer*.
- d. Bagi sekolah, diharapkan dapat membantu untuk meningkatkan hasil belajar siswa terutama dalam pembelajaran IPA.

E. DEFINISI OPERASIONAL

1. Evaluasi Hasil Belajar Siswa

Evaluasi hasil belajar adalah proses yang dilakukan untuk mengukur pencapaian peserta didik selama periode tertentu, dengan tujuan untuk meningkatkan cara belajar yang lebih baik. Laporan evaluasi hasil belajar

siswa berfungsi untuk mengetahui tingkat pencapaian pembelajaran yang telah dicapai. Sedangkan hasil belajar ialah suatu kemampuan yang telah dicapai oleh seseorang atau siswa, serta perubahan perilaku seseorang atau siswa setelah proses pembelajaran. Hasil ini dapat diamati dan diukur melalui tiga aspek utama: pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik).

2. Quizwhizzer

Quizwhizzer merupakan salah satu website yang menyediakan fasilitas berupa game yang menarik dan dapat digunakan untuk membuat kuis secara interaktif. Website *Quizwhizzer* dapat diakses oleh semua orang dengan syarat memiliki kode kuis yang dimiliki oleh pembuat kuis.

3. Usaha dan Energi

Usaha ialah upaya untuk memindahkan atau menggerakkan suatu benda. Dalam ilmu fisika, usaha didefinisikan sebagai hasil kali gaya dengan perpindahan benda ($W = F \times s$). Sedangkan energi ialah kemampuan benda untuk melakukan usaha. Energi terbagi menjadi 3 macam yaitu energi kinetik, energi potensial, dan energi mekanik.

F. ASUMSI PENELITIAN

Asumsi penelitian atau anggapan dasar dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media evaluasi *Quizwhizzer* dapat membantu dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses mengerjakan soal.

2. *Quizwhizzer* dapat dipergunakan sebagai salah satu variasi media evaluasi pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru baik di sekolah maupun di rumah.
3. Kelas VIII A memiliki tingkat kecerdasan yang sama dengan kelas yang lainnya.

G. HIPOTESIS

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis Nihil (H_0): Media evaluasi menggunakan *Quizwhizzer* tidak efektif terhadap hasil belajar pada materi usaha dan energi kelas VIII di SMPN 3 Rambipuji
2. Hipotesis Alternatif (H_a): Media evaluasi menggunakan *Quizwhizzer* efektif terhadap hasil belajar pada materi usaha dan energi kelas VIII di SMPN 3 Rambipuji

H. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Penelitian ini disusun dengan lima bab yang memuat topik-topik dan dirancang untuk menguraikan alur pembahasan dari pendahuluan hingga penutup. Sistematikanya adalah sebagai berikut:

BAB I (satu): berisi pembahasan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, definisi operasional, asumsi penelitian, hipotesis, serta sistematika pembahasan.

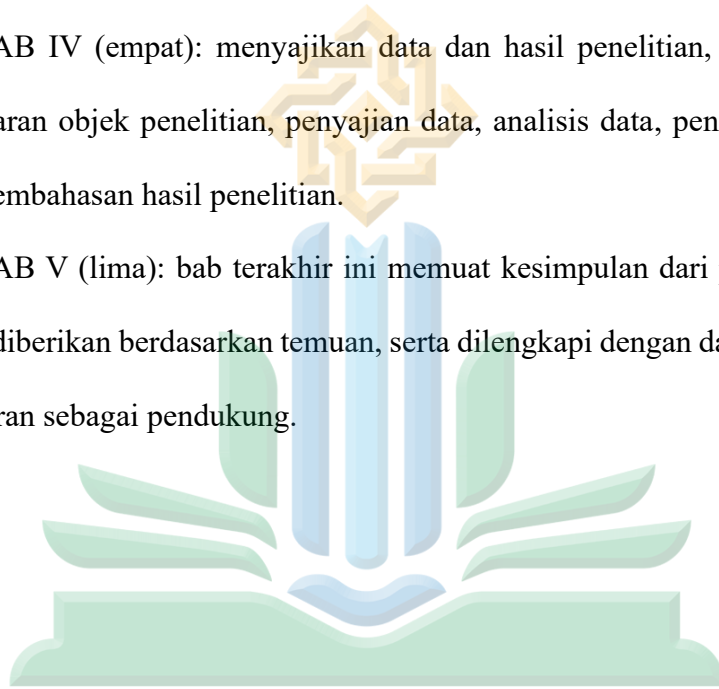
BAB II (dua): terdiri dari dua sub-bab utama, yaitu penelitian terdahulu dan kajian teori. Sub-bab penelitian terdahulu memaparkan hasil-hasil penelitian

sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini, sedangkan sub-bab kajian teori menjelaskan teori-teori yang menjadi landasan utama dalam penelitian.

BAB III (tiga): menguraikan metode penelitian yang meliputi empat bagian, yaitu pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, teknik dan instrumen pengumpulan data, serta teknik analisis data.

BAB IV (empat): menyajikan data dan hasil penelitian, yang mencakup gambaran objek penelitian, penyajian data, analisis data, pengujian hipotesis, dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V (lima): bab terakhir ini memuat kesimpulan dari penelitian, saran yang diberikan berdasarkan temuan, serta dilengkapi dengan daftar pustaka dan lampiran sebagai pendukung.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini, peneliti menyajikan temuan-temuan dari penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik penelitian yang sedang dilakukan. Peneliti mengumpulkan dan merangkum penelitian-penelitian yang telah dipublikasikan atau belum (skripsi, tesis, disertasi, artikel jurnal ilmiah, dan sebagainya).²⁷

Berikut merupakan penelitian terdahulu yang berhubungan dengan judul penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti yaitu:

1. Andi Suhardi, Sevie Safitri Rosalina, dan Nina Sutrisno 2020 Jurnal Pengajaran IPA, dengan judul “Efektivitas Multimedia IPA Interaktif Berbasis Presentasi Aurora 3D Terhadap Hasil Belajar Siswa”.²⁸

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain yang melibatkan kelompok kontrol dengan *post-test*. Sampel penelitian terdiri dari siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Jember, yang terbagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen (VII C) dan kelompok kontrol (VIIA). Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Data dianalisis menggunakan uji-t, khususnya uji-t sampel independen. Hasil uji-t menunjukkan bahwa $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ sebesar 2,015 > t-tabel sebesar 1,669. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan

²⁷ Tim Penyusun, Pedoman Penulisan Karya Ilmiah, 2022. 24

²⁸ Andi Suhardi, Sevie Safitri Rosalina, and Nina Sutrisno, "Efektivitas Multimedia IPA Interaktif Berbasis Presentasi Aurora 3D Terhadap Hasil Belajar Siswa", 3.2 (2020), 110.

media Aurora 3D Presentation dalam pembelajaran efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pencemaran lingkungan pada siswa kelas VII SMP.

2. Nutfah Faijah, Nuryadi, Nafida Hetty Marhaeni 2022 Jurnal Pendidikan Matematika, dengan judul “Efektivitas Penggunaan Game Edukasi *Quizwhizzer* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Phytagoras”.²⁹

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *pretest posttest control group design*. Sampel penelitian terdiri dari siswa kelas VIII di SMP Negeri 8 Yogyakarta, yang dibagi menjadi dua kelompok: kelas VIII-H sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-G sebagai kelas kontrol. Untuk mengumpulkan data, penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, soal *pretest* dan *posttest* untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep matematika siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Quizwhizzer* sebagai game edukasi lebih efektif dibandingkan dengan metode pengajaran langsung dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) dari uji independent sampel t-test kurang dari signifikansi α ($0,000 < 0,05$), dengan artian adanya perbedaan signifikan. Selain itu, uji perbedaan rata-rata menunjukkan bahwa peningkatan rata-rata pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol (9,19

²⁹ Nutfah Faijah, Nuryadi, dan Nafida Hetty, "EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GAME EDUKASI QUIZWHIZZER UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP TEOREMA PHYTAGORAS", *Jurnal Pendidikan Matematika*. 6.1 (2022), 117.

> 7,06). Dengan demikian, game edukasi berbantuan *Quizwhizzer* dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa mata pelajaran matematika materi teorema pythagoras.

3. Anggita Septiani dan Apri Utami Parta Santi 2022 jurnal Seminar Nasional LPPM UMJ, dengan judul “Pengaruh Aplikasi *Quizwhizzer* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Sumber Energi”.³⁰

Penelitian dilakukan di SDN Rangkapan Jaya dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode *True Experimental Design*. Sampel penelitian terdiri dari 60 siswa, dan instrumen yang digunakan adalah angket. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *nonprobability sampling*. Instrumen angket berisi 20 pertanyaan yang mengukur minat belajar siswa. Untuk menganalisis data, digunakan uji t-test independent. Hasil uji t menunjukkan nilai 3,062 dengan sig. (2-tailed) = 0,000, yang mana nilai sig $0,000 < 0,05$ mengartikan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya terdapat pengaruh signifikan pada penggunaan *Quizwhizzer* terhadap minat belajar siswa kelas IV materi sumber energi. Selain itu, hasil uji R-Square menunjukkan nilai 0,377 atau 37,7% yang menggambarkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizwhizzer* memberikan pengaruh besar terhadap minat belajar siswa kelas IV pada materi sumber energi.

4. Yusfringka Adhi Sanjaya Putra, Vivi Rulviana, dan Apri Kartika Sari (2023) Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar, dengan judul “Efektivitas Penggunaan

³⁰ Anggita Septiani and Apri Utami Parta Santi, "Pengaruh Aplikasi Quizwhizzer Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Materi Sumber Energi", *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1.1 (2022), 1.

Game *Quizwhizzer* Sebagai Media Evaluasi Terhadap Antusiasme Siswa Sekolah Dasar”.³¹

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan desain *one shot study*, di mana hanya terdapat satu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan. Penelitian dilakukan di SDN 2 Dadapan dengan menggunakan teknik sampling jenuh, sehingga seluruh populasi kelas V yang berjumlah 12 peserta didik menjadi sampel penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan lembar observasi. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,961 atau 96,1%, yang mengartikan bahwa variabel independen (X), yaitu media *Quizwhizzer* memiliki pengaruh sebesar 96,1% terhadap variabel dependen (Y) yaitu antusiasme siswa. Uji F menghasilkan nilai F-hitung sebesar 194,632 yang melebihi nilai F-tabel sebesar 5,32 dan di dukung oleh nilai sig sebesar $0,000 < \alpha 0,05$, menunjukkan bahwa pengaruh media *Quizwhizzer* terhadap antusiasme siswa sangat signifikan. Selain itu, hasil uji t menunjukkan nilai t-hitung sebesar 13,951 $>$ dari t-tabel 2,3 dengan p-value sebesar $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Quizwhizzer* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap antusiasme siswa dalam pembelajaran.

5. Imelda Meri Yani, Dian Ernaningsih, dan Fitriah 2023 Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE), dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Game

³¹ Yusfringka Adhi, Vivi Rulviana, and Apri Kartikasari, ‘Efektivitas Penggunaan Game *Quizwhizzer* Sebagai Media Evaluasi Terhadap Antusiasme Siswa Sekolah Dasar’, *Konferensi Ilmiah Dasar*, 4 (2023), 637.

Edukasi *Quizwhizzer* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SMA Sint. Gabriel Maumere”³².

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Populasi yang digunakan ialah seluruh kelas XI IPS SMA Sint. Gabriel Maumere pada tahun ajaran 2022/2023, dengan sampel yang diambil dari dua kelas: kelas kontrol yang terdiri 21 peserta didik (XI IPS 1) dan kelas eksperimen yang terdiri dari 21 peserta didik (XI IPS 2). Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik sampel jenuh, yang berarti kedua kelas tersebut dijadikan penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan dari nilai rata-rata 62,57 menjadi 81,38, sementara kelas kontrol mengalami penurunan dari nilai rata-rata 69,14 menjadi 68,23. Setelah dilakukan Uji hipotesis menggunakan uji independent t-test, diperoleh P value = 0,000 dengan taraf signifikan 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa nilai uji t signifikan, yang berarti ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran game edukasi *Quizwhizzer* terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Sint. Gabriel Maumere.

³² Imelda Meri Yani and Dian Ernaningsih, "Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Quizwhizzer Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di SMA Sint. Gabriel Maumere", 2023, 165.

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	
				Dahulu	sekarang
1.	Andi Suhardi, Sevie Safitri Rosalina, dan Nina Sutrisno	Efektivitas Multimedia IPA Interaktif Berbasis Presentasi Aurora 3D Terhadap Hasil Belajar Siswa	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Meneliti Efektivitas ▪ Siswa SMP ▪ Materi IPA ▪ Hasil Belajar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kelas VII SMP N 1 Jember ▪ Materi Pencemaran Lingkungan ▪ Software Presentasi Aurora 3D ▪ Pendekatan Kuantitatif 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kelas VIII SMP N 3 Rambipuji ▪ Materi Usaha dan Energi ▪ Website Quizwhizzer ▪ Pendekatan Mixed Method
2.	Nutfah Fajjah, Nuryadi, Nafida Hetty Marhaeni	Efektifitas Penggunaan Game Edukasi <i>Quizwhizzer</i> untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Phytagoras	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Meneliti Efektivitas ▪ Game edukasi <i>Quizwhizzer</i> ▪ Siswa SMP ▪ Kelas VIII 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ SMP N 8 Yogyakarta ▪ Materi MTK ▪ Pemahaman Konsep ▪ Pendekatan kuantitatif 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ SMP N 3 Rambipuji ▪ Materi IPA ▪ Hasil Belajar ▪ Pendekatan Mixed Method
3.	Anggita Septiani dan Apri Utami Parta Santi	Pengaruh Aplikasi <i>Quizwhizzer</i> Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Sumber Energi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Quizwhizzer</i> ▪ Materi IPA 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Meneliti Pengaruh ▪ Kelas IV SDN Rangkapan Jaya ▪ Materi Sumber Energi ▪ Minat Belajar ▪ Pendekatan kuantitatif 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Meneliti Penerapan dan Efektivitas ▪ Kelas VIII SMP N 3 Rambipuji ▪ Materi Usaha dan Energi ▪ Hasil Belajar ▪ Pendekatan Mixed Method
4.	Yusfringka Adhi Sanjaya Putra, Vivi Rulviana, dan Apri Kartika Sari	Efektivitas Penggunaan Game <i>Quizwhizzer</i> Sebagai Media Evaluasi Terhadap Antusiasme Siswa Sekolah Dasar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Meneliti Efektivitas ▪ Siswa SD ▪ Materi IPA ▪ Hasil Belajar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kelas VII SMP N 3 Bondowoso ▪ Kartu Kuartet ▪ Hasil dan Motivasi Belajar ▪ Pendekatan kuantitatif 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kelas VIII SMP N 3 Rambipuji ▪ Website <i>Quizwhizzer</i> ▪ Hasil Belajar ▪ Pendekatan Mixed Method
5.	Imelda Meri Yani, Dian Ernaningsih, dan Fitriah	Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi <i>Quizwhizzer</i> terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SMA Sint. Gabriel Maumere	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Materi IPA ▪ Game Edukasi <i>Quizwhizzer</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Meneliti Pengaruh ▪ Kelas XI SMA Sint. Gabriel Maumere ▪ Pendekatan kuantitatif 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Meneliti Efektivitas ▪ Kelas VIII SMP N 3 Rambipuji ▪ Pendekatan Mixed Method

B. Kajian Teori

1. Evaluasi Hasil Belajar Siswa

a. Pengertian

Evaluasi dalam konteks pendidikan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data yang berkaitan dengan hasil belajar siswa, baik melalui tes (ujian, kuis, praktik) maupun non-tes (observasi, wawancara, penilaian tugas). Tujuan utama evaluasi adalah untuk menilai sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Evaluasi ini dilakukan secara sistematis, yang berarti melalui serangkaian langkah yang terstruktur dan terencana.³³ Dalam evaluasi pendidikan terdapat empat komponen penting yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan, diantaranya yaitu:³⁴

1) Tes

Merupakan metode atau teknik yang terstruktur dan obyektif dalam mengumpulkan informasi yang diinginkan tentang seseorang dengan cara yang cepat dan tepat. Dalam konteks pendidikan, tes bertujuan untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa, termasuk dalam 3 ranah:

a) Afektif: mengukur sikap, nilai, dan perilaku siswa

³³ Arief Aulia Rahman and Cut Eva Nasryah, *Evaluasi Pembelajaran, Uwais Inspirasi Indonesia*, 2019, 4-5.

³⁴ Syaputra Artama and others, *Evaluasi Hasil Belajar*, 2023, 5-15.

- b) Kognitif: mengukur tingkat pengetahuan, pemahaman, analisis, dan kemampuan berpikir kritis siswa
- c) Psikomotorik: mengukur keterampilan fisik dan kemampuan siswa dalam melakukan suatu tindakan atau aktivitas

Tes dalam pendidikan dapat dibedakan menjadi 3:

- a) Tes tertulis: misalnya ujian dengan soal pilihan ganda atau esai
- b) Tes lisan: misalnya wawancara atau diskusi
- c) Tes perbuatan: misalnya praktik laboratorium atau penilaian keterampilan lainnya.

2) Pengukuran

Merupakan proses yang dapat berupa bagian dari tes maupun non-tes, yang dilakukan dengan tingkat kepercayaan tinggi untuk mengumpulkan data atau informasi tertentu dalam bentuk yang terukur dan terstruktur. Pengukuran dibedakan menjadi dua, yaitu:

- a) Pengukuran langsung: melibatkan pengamatan langsung terhadap objek yang diukur. Misalnya, mengukur tinggi badan seseorang
- b) Pengukuran tidak langsung: melibatkan alat ukur untuk mendapatkan hasil, seperti pengukuran kemampuan membaca menggunakan tes membaca

3) Penilaian

Merupakan serangkaian proses yang bertujuan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan data mengenai proses serta hasil belajar peserta didik secara sistematis dan berkelanjutan. Hasil dari proses ini disajikan sebagai informasi yang bermanfaat untuk pengambilan keputusan. Penilaian mencakup kegiatan pengumpulan, pelaporan, dan pemanfaatan informasi terkait nilai suatu objek. Keputusan dalam penilaian tidak hanya bergantung pada hasil pengukuran, tetapi juga dapat diperoleh melalui observasi dan wawancara.

4) Evaluasi

Merupakan tahap penting dalam proses pendidikan yang bertujuan untuk menilai keefektifan pembelajaran serta untuk mengetahui sejauh mana tujuan pendidikan telah tercapai.

Proses evaluasi memberikan kesempatan kepada guru untuk memahami kelemahan dan kelebihan dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil evaluasi dapat berfungsi sebagai:

- a) Feedback (umpan balik): informasi yang diperoleh digunakan oleh guru untuk memperbaiki dan menyempurnakan rencana pembelajaran berikutnya

- b) Tolak ukur keberhasilan: menentukan apakah suatu program pembelajaran sudah mencapai target atau perlu penyesuaian lebih lanjut.

Proses evaluasi dilakukan secara:

- a) Sistematis: menggunakan langkah-langkah yang terencana dan metode yang terstruktur
- b) Berkelanjutan: dilakukan secara terus menerus untuk memantau perkembangan dan keberhasilan pembelajaran

Evaluasi melibatkan pengumpulan data, analisis, serta interpretasi informasi tentang suatu objek atau program. Data ini kemudian disajikan secara informatif sehingga menjadi dasar untuk membuat keputusan terkait keberhasilan program pembelajaran. Jika evaluasi menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran belum tercapai, maka diperlukan tindakan perbaikan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran di masa mendatang.

- b. Tujuan dan fungsi evaluasi hasil belajar

Evaluasi hasil belajar dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran telah berjalan secara efisiensi dan efektif, mencakup aspek tujuan pembelajaran, metode pengajaran, bahan

ajar, media, sumber belajar, suasana pembelajaran serta cara penilaian.³⁵ Evaluasi hasil belajar bertujuan untuk:³⁶

- 1) Membantu pendidik menilai pencapaian tujuan pembelajaran: evaluasi memberikan gambaran sejauh mana peserta didik berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan
- 2) Memberikan informasi tentang peserta didik: melalui evaluasi, pendidik dapat mengetahui karakteristik dan kebutuhan individu peserta didik
- 3) Menyempurnakan proses pembelajaran: evaluasi menjadi dasar untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan dalam pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, hasil evaluasi juga memberikan arahan dan bimbingan kepada peserta didik agar mereka dapat meningkatkan cara belajarnya.

Evaluasi hasil belajar secara umum memiliki tiga fungsi utama, yaitu mengukur kemajuan, membantu dalam perencanaan, dan melakukan perbaikan. Secara khusus evaluasi hasil belajar memiliki beberapa fungsi sebagai berikut:³⁷

- 1) Segi psikologis

Bagi peserta didik, evaluasi hasil belajar dapat mendapatkan panduan diri kepada peserta didik untuk mengetahui sejauhmana hasil yang diperoleh setelah melakukan proses pembelajaran.

³⁵ Arief Aulia Rahman and Cut Eva Nasryah, *Evaluasi Pembelajaran, Uwais Inspirasi Indonesia*, 2019, 8.

³⁶ Syaputra Artama and others, *Evaluasi Hasil Belajar*, 2023, 19.

³⁷ Artama and others, 20-21.

Untuk pendidik, evaluasi hasil belajar dapat membantu pendidik mengetahui kapasitas kemampuannya dalam menyampaikan bahan ajar kepada peserta didik dan menjadi acuan bagi pendidik dalam menentukan langkah-langkah yang akan dilakukan sehingga proses pelaksanaan pembelajaran terlaksana dengan efisien dan efektif.

2) Segi didaktik

Bagi peserta didik, evaluasi hasil belajar sebagai pemberian motivasi untuk peserta didik sehingga dapat dilakukan perbaikan, peningkatan, dan mempertahankan hasil belajarnya. Bagi pendidik, dapat berfungsi untuk memberikan pedoman dalam mengevaluasi peserta didik, pemberian informasi tentang posisi setiap peserta didik pada kelompok, memberikan bahan penting dalam pemilihan dan penetapan kedudukan peserta didik, sebagai acuan dalam menemukan cara dalam menyelesaikan masalah pada peserta didik, sebagai pedoman mengenai sejauhmana kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Segi administratif evaluasi hasil belajar berfungsi sebagai pemberian laporan, pemberian keterangan, pemberian gambaran.

c. Hasil belajar

Hasil belajar adalah salah satu alat ukur untuk melihat seberapa jauh capaian siswa dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru, mulai dari hasil ujian semester, ujian

kenaikan kelas, atau penilaian harian.³⁸ Hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang di dalamnya mencakup ranah (domain) kognitif, afektif, dan psikomotorik.³⁹ Menurut Benyamin S. Bloom hasil belajar ialah mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan rincian sebagai berikut:⁴⁰

a. Cognitive Domain (Ranah Kognitif)

Berisi tentang perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. Bloom membagi domain ini ke dalam 6 tingkatan, diantaranya :

- a) Knowledge (pengetahuan, ingatan)
- b) Comprehension (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh)
- c) Application (menerapkan)
- d) Analysis (menguraikan, menentukan hubungan)
- e) Synthesis (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan
- f) Evaluation (menilai).

³⁸ Yendri Wirda, Ikhya Ulumudin, and Widiputera Ferdi, *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*, 2020, 7-8.

³⁹ Homroul Fauhah and Brillian Rosy, 'Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9.2 (2020), 326-327. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>

⁴⁰ Ihwan Mahmudi and others, 'Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom', *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2.9 (2022), 3508-3511.

b. Affective Domain (Ranah afektif)

Berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri. Ranah afektif terdiri dari 5 ranah, diantaranya:

- a) Receiving (sikap menerima)
- b) Responding (memberikan tanggapan)
- c) Valuing (penghargaan)
- d) Organization (pengorganisasian)
- e) Characterization (karakteristik)

c. Psychomotor Domain (Ranah Psikomotorik)

Berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin, dan lain sebagainya.

Berikut pembagian dari ranah psikomotorik:

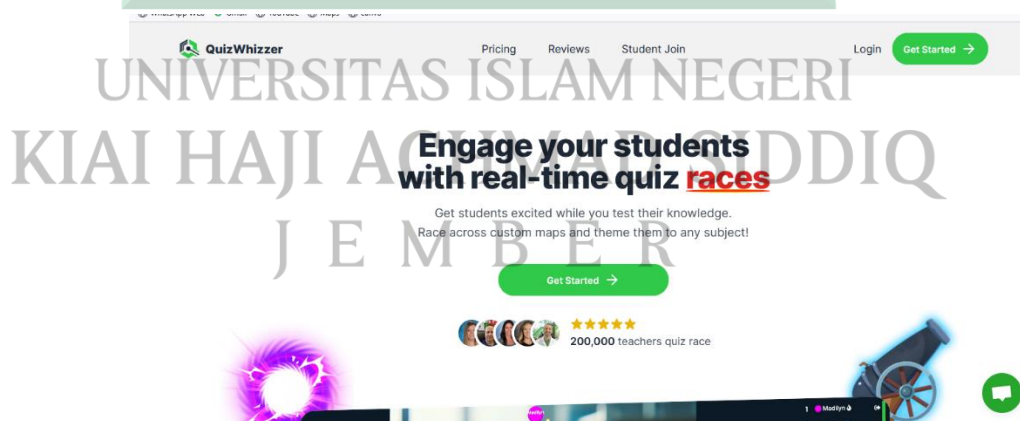
- a) Perception (persepsi)
- b) Set (kesiapan)
- c) Mechanism (mekanisme)
- d) Complex overt response (respon tampak kompleks)
- e) Adaptation (penyesuaian)
- f) Organization (penciptaan).

Dari uraian tadi, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan keberhasilan yang telah dicapai oleh siswa, baik dalam bentuk prestasi ataupun bentuk nilai. Hasil belajar

siswa tentunya berbeda-beda karena setiap siswa memiliki tingkat kecerdasan yang tidak sama

2. *Quizwhizzer*

Quizwhizzer merupakan media kuis yang mudah digunakan, dapat menambah papan permainan dan musik yang menarik sehingga dapat meningkatkan perhatian siswa, di dalam *Quizwhizzer* juga memuat berbagai macam bentuk tes seperti pilihan ganda, jawaban ganda, jawaban singkat, numerik, benar/salah, serta seret dan lepas ke dalam teks. Vinindiansyah (2021) menyatakan bahwa *Quizwhizzer* memiliki kelebihan yaitu, *Quizwhizzer* merupakan alat evaluasi yang menarik dalam pembelajaran, dapat diakses secara gratis dengan pilihan template yang menarik, dan dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi belajar selama pembelajaran berlangsung dengan bentuk soal yang beragam.⁴¹



Gambar 2. 1
Tampilan Awal *Quizwhizzer*

⁴¹ Lia Audina, Teti Rostikawati, and Resyi A. Gani, "Pengembangan Media Game Interaktif Elektronik Berbasis Quizwhizzer Pada Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan", *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11.6 (2022), 1998. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9212>

Penggunaan aplikasi *Quizwhizzer* tentunya memiliki langkah-langkah untuk dapat mengaksesnya. Berikut langkah-langkah penggunaan aplikasi *Quizwhizzer*:

- a. Pengguna dapat mengunjungi laman <https://quizwhizzer.com/> untuk mendaftar terlebih dahulu apabila belum memiliki akun.
- b. Jika pengguna belum memiliki akun maka pengguna harus mendaftar terlebih dahulu dengan mengisi email, password dan confirm password, lalu klik “Start 14 day free trial”.
- c. Pengguna akan diarahkan ke laman selanjutnya untuk mengisi nama, tujuan, tipe akun, dan informasi tentang *Quizwhizzer*.
- d. Kemudian di laman selanjutnya klik “Start tour” dan pengguna akan diarahkan ke fitur untuk menggunakan *Quizwhizzer* yaitu klik “New quiz”
- e. Kemudian muncul laman yang menampilkan 2 pilihan yaitu “Add Question” (tambahkan pertanyaan) dan “Add Slide” (tambahkan slide)
- f. Jika memilih Add Question maka akan diarahkan ke laman bagaimana cara membuat kuis, di dalamnya terdapat multiple choice (pilihan ganda), total points, time limit, dan item panah yang artinya pengguna dapat membuat kuis manual atau dapat mengimpor pertanyaan dari bank soal pengguna. Di sampingnya lagi terdapat 3 item yang artinya pengguna dapat menambahkan gambar, video, atau audio.

- g. Apabila pengguna sudah membuat game pembelajaran sesuai dengan yang dibutuhkan, pengguna dapat menentukan games pembelajaran tersebut digunakan secara Live Race (langsung) atau dijadikan Homework (tugas rumah)
- h. Selanjutnya pengguna bisa menyiapkan kode game atau link yang dapat dibagikan kepada pemain.
- i. Pemain dapat mengeklik link yang dibagikan oleh pengguna atau bisa masuk ke laman <https://app.quizwhizzer.cpm/play> lalu masukkan kode yang diberikan oleh pengguna.
- j. Masukkan 6 angka kode yang diberikan oleh pengguna
- k. Selanjutnya pemain menuliskan namanya, kemudian klik “Strart”
- l. Setelah menjawab semua pertanyaan, pemain dapat melihat skor yang diperoleh dan ranking yang menjawab kuis.
- m. Pemain bisa menggunakan laptop atau smartphone untuk memainkan game ini.⁴²

Quizwhizzer menjadi salah satu alat alternatif untuk menerapkan evaluasi pembelajaran. Beberapa kelebihan dari *quizwhizzer*, antara lain sebagai berikut:⁴³

- a. Memudahkan guru dalam membuat soal yang inovatif berbasis teknologi informasi

⁴² Anggita Septiani and Apri Utami Parta Santi, "Pengaruh Aplikasi Quizwhizzer Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Materi Sumber Energi", *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1.1 (2022), 3.

⁴³ Devinta Agung Susanto and Erik Aditia Ismaya, 'Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko', *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 5.1 (2022), 108. <https://doi.org/10.30605/cjpe.512022.1583>

- b. Mempermudah proses penilaian karena saat menjawab soal atau kuis dengan benar akan muncul secara otomatis poin dan peringkat
- c. Apabila siswa menjawab kuis dalam game tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar beserta pembahasannya sehingga dapat digunakan sebagai koreksi mandiri bagi siswa
- d. Pemilihan mode acak saat pengerjaan game dapat meminimalisir kecurangan juga melatih kejujuran siswa.

Selain kelebihan *Quizwhizzer* juga memiliki beberapa kekurangan, antara lain sebagai berikut:⁴⁴

- a. Permasalahan ketidak stabilan jaringan atau internet dapat menghambat pembelajaran
- b. Ketika mengerjakan, siswa dapat membuka tab baru untuk mencari jawaban di internet
- c. Siswa dapat mengalami penurunan peringkat karena tidak mampu memanfaatkan waktu secara tepat
- d. Kendala atau permasalahan tambahan, bila siswa terlambat bergabung.

3. Usaha dan Energi

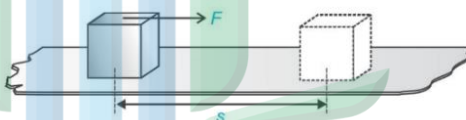
a. Usaha

Usaha dalam kehidupan sehari-hari ialah sebuah upaya yang dilakukan oleh manusia untuk melakukan sesuatu dengan tujuan

⁴⁴ Devinta Agung Susanto and Erik Aditia Ismaya, 'Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko', *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 5.1 (2022), 108. <https://doi.org/10.30605/cjpe.512022.1583>

tertentu.⁴⁵ Dalam fisika, usaha didefinisikan sebagai hasil kali antara besarnya gaya yang diberikan pada benda dengan besar perpindahan benda tersebut. Usaha merupakan besaran skalar karena tidak memiliki arah dan hanya memiliki besar. Usaha dalam fisika dikatakan bernilai jika usaha yang dilakukan menghasilkan perubahan kedudukan.⁴⁶

Dari pengertian gaya, usaha (W) dapat dituliskan dalam bentuk matematis, yaitu hasil kali antara gaya (F) dan perpindahan (s). Dalam hal ini, usaha searah dengan gaya, sehingga usaha merupakan besaran vektor.⁴⁷



Gambar 2. 2
Gambaran Usaha

Dari gambar diatas jika gaya sebesar F yang dapat

menyebabkan benda berpindah sejauh s maka besarnya usaha W dapat dirumuskan sebagai berikut:⁴⁸

$$W = F \cdot s$$

Keterangan:

W : Usaha (J)

⁴⁵ Wasis and Sugeng Yuli Irianto, *Ilmu Pengetahuan Alam SMP Dan MTs Kelas VIII (BSE)*, Pusat Perbukuan (Departemen Pendidikan Nasional), 2008, 172.

⁴⁶ H. Moch Agus Krisno and others, *Ilmu Pengetahuan Alam Untuk SMP/MTs Kelas VIII*, 2008, 210.

⁴⁷ Wasis and Sugeng Yuli Irianto, *Ilmu Pengetahuan Alam SMP Dan MTs Kelas VIII (BSE)*, Pusat Perbukuan (Departemen Pendidikan Nasional), 2008, 172.

⁴⁸ H. Moch Agus Krisno and others, *Ilmu Pengetahuan Alam Untuk SMP/MTs Kelas VIII*, 2008, 210.

F : Gaya (N)

s : Perpindahan (m)

b. Daya

Usaha dapat didefinisikan sebagai perubahan energi. Jika perubahan energi diukur setiap satu sekon maka akan didapatkan sebuah besaran baru yaitu perubahan usaha setiap satu sekon. Besaran tersebut disebut daya. Jadi, daya dapat didefinisikan sebagai perubahan energi dalam satu sekon. Dalam bahasa Inggris, daya adalah *power*, sehingga daya dilambangkan dengan P.⁴⁹ Daya merupakan perubahan energi potensial atau energi kinetik tiap satu satuan waktu.

$$P = \frac{\Delta E_p}{t} = \frac{\Delta E_k}{t}$$

Keterangan:

P = Daya (watt)

ΔE_p = Perubahan energi potensial (J)

ΔE_k = Perubahan energi kinetik (J)

t = Waktu (s)

Daya merupakan besaran fisika yang mempunyai satuan J/s

atau watt. Secara sistematis daya dapat dituliskan sebagai berikut:

$$P = \frac{W}{t}$$

⁴⁹ Wasis and Sugeng Yuli Irianto, *Ilmu Pengetahuan Alam SMP Dan MTs Kelas VIII (BSE)*, Pusat Perbukuan (Departemen Pendidikan Nasional), 2008, 175.

Keterangan:

P : Daya (J/s atau watt)

t : Waktu (s)

Semakin besar daya yang dimiliki oleh suatu benda, semakin besar pula kemampuan benda tersebut untuk mengubah suatu bentuk energi menjadi bentuk energi lain.⁵⁰

c. Energi

Energi adalah kemampuan untuk melakukan kerja atau usaha. Dalam kehidupan sehari-hari, energi sering kita sebut sebagai tenaga. Energi merupakan salah satu besaran penting dalam fisika, karena fisika adalah ilmu yang mempelajari tentang energi dan perubahannya. Energi dalam satuan SI ialah Joule (J). 1 joule setara dengan 1 Newtonmeter (Nm). Contoh dari sumber energi misalnya makanan, matahari, listrik, dan bahan bakar minyak bumi.

Berdasarkan ketersediannya, sumber energi dibagi menjadi 2 jenis, yaitu sumber energi terbarukan dan sumber energi yang tidak terbarukan. Sumber energi terbarukan ialah sumber energi yang tidak pernah habis seperti matahari, angin, dan air. Sumber energi yang tidak terbarukan ialah sumber energi yang hanya dapat digunakan sekali atau dapat habis seperti kayu, batu bara, minyak, dan gas alam. Berikut pembagian dari bentuk-bentuk energi:⁵¹

⁵⁰ H. Moch Agus Krisno and others, *Ilmu Pengetahuan Alam Untuk SMP/MTs Kelas VIII*, 2008, 212.

⁵¹ Wasis and Sugeng Yuli Irianto, *Ilmu Pengetahuan Alam SMP Dan MTs Kelas VIII (BSE)*, Pusat Perbukuan (Departemen Pendidikan Nasional), 2008, 166.

1) Energi Kimia, merupakan energi yang dilepaskan selama reaksi kimia. Contoh: makanan dan minuman yang kita konsumsi mengandung energi kimia. Zat-zat kimia yang terkandung dalam makanan dan minuman dapat menghasilkan energi kimia karena di dalam tubuh kita terjadi reaksi kimia yang bisa mengubah zat-zat yang terkandung dalam makanan menjadi energi. Contoh lainnya seperti gas, bensin, solar, batu bara, dan minyak tanah.⁵²

2) Energi Listrik, terjadi karena adanya muatan listrik yang bergerak dan menimbulkan arus listrik. Energi listrik banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Contoh: sebagai penerangan, untuk menggerakkan mesin-mesin. Energi listrik yang biasa digunakan dalam rumah tangga berasal dari pembangkit listrik yang menggunakan berbagai sumber energi, misalnya air terjun, reaktor nuklir, angin, atau matahari. Energi listrik yang dihasilkan oleh pembangkit listrik sangat besar. Kita dapat menggunakan aki, baterai, dan generator untuk menghasilkan sumber energi listrik yang lebih kecil.

3) Energi Bunyi, bunyi dihasilkan dari benda yang bergetar. Seperti bunyi guntur yang sangat keras, terkadang dapat membuat kaca jendela rumah akan ikut bergetar. Hal ini

⁵² Wasis and Sugeng Yuli Irianto, *Ilmu Pengetahuan Alam SMP Dan MTs Kelas VIII (BSE)*, Pusat Perbukuan (Departemen Pendidikan Nasional), 2008, 166.

disebabkan karena bunyi sebagai salah satu bentuk energi merambatkan energinya melalui udara.

4) Energi Kalor (panas), kalor merupakan salah satu bentuk energi yang dapat mengakibatkan perubahan suhu maupun perubahan wujud zat. Energi kalor dapat diperoleh dari energi kimia, misalnya pembakaran bahan bakar, juga dapat dihasilkan dari energi kinetik benda-benda yang bergesekan. Contoh: menggosok-gosokkan telapak tangan maka akan merasakan panas pada telapak tangan.

5) Energi Cahaya, diperoleh dari benda-benda yang dapat memancarkan cahaya, misalnya api dan lampu. Energi cahaya biasanya disertai dengan bentuk energi lain seperti energi kalor (panas). Bahkan dengan menggunakan sel surya, energi yang dipancarkan oleh matahari dapat diubah menjadi energi listrik.

6) Energi Pegas, terdapat pada benda yang elastis atau lentur. Contoh: pegas, per, busur panah, trampolin, dan ketapel. Ketika menekan, menggulung, atau meregangkan sebuah benda elastis, setelah kamu melepaskan gaya yang kamu berikan maka benda tersebut akan kembali ke bentuk semula. Jika benda tersebut di beri gaya maka benda memiliki energi potensial. Ketika gaya kamu lepaskan, energi potensial pada benda berubah menjadi energi kinetik.

7) Energi Nuklir, merupakan energi yang dihasilkan selama reaksi nuklir. Reaksi nuklir terjadi pada inti atom yang pecah atau bergabung menjadi inti atom yang lain dan partikel-partikel lain dengan melepaskan energi kalor. Reaksi nuklir terjadi pada matahari, reaktor nuklir, dan bom nuklir. Energi yang ditimbulkan dalam reaksi nuklir sangat besar, oleh karena itu energi nuklir dapat digunakan sebagai pembangkit listrik.⁵³

Energi merupakan sesuatu yang tidak dapat diciptakan dan dimusnahkan oleh manusia, karena energi hanya dapat berubah dari satu bentuk ke bentuk yang lainnya. Pernyataan tadi dikenal dengan Hukum Kekekalan Energi yang memiliki bunyi "*Energi tidak dapat diciptakan dan tidak dapat dimusnahkan, energi hanya dapat diubah dari satu bentuk ke bentuk lain*".⁵⁴ Berikut merupakan perubahan dari bentuk energi :

1) Energi Kinetik

Merupakan energi yang dimiliki benda karena gerakannya atau kelajuannya. Contoh: sebuah motor melaju dengan sangat cepat dibandingkan dengan truk yang mengangkut pasir. Mengapa demikian?, hal ini disebabkan karena massa motor lebih kecil dibandingkan massa truk, sehingga truk tersebut membutuhkan energi yang lebih besar untuk dapat melaju lebih cepat. Semakin

⁵³ H. Moch Agus Krisno and others, *Ilmu Pengetahuan Alam Untuk SMP/MTs Kelas VIII*, 2008, 202-203.

⁵⁴ Diana Puspita and Iip Rohima, 'IPA Terpadu Untuk SMP/MTs Kelas VIII', 2009, 163.

besar massa suatu benda maka energi kinetiknya semakin besar. Semakin cepat benda itu bergerak maka energi kinetiknya juga semakin besar.

Besarnya energi kinetik pada suatu benda ditentukan oleh besar massa benda dan kecepatan geraknya. Secara matematis rumus dari energi kinetik sebagai berikut:⁵⁵

$$Ek = \frac{1}{2} m \cdot v^2$$

Keterangan:

Ek : energi kinetik (J)

m : massa (kg)

v : kecepatan (m/s)

Karena benda bergerak akan berpindah posisi (s), maka energi kinetik benda akan sebanding dengan usaha benda tersebut. Keduanya memiliki satuan yang sama yaitu Joule.

Perubahan energi kinetik suatu benda sebanding dengan usaha benda bergerak yang rumusnya dapat di tulis sebagai berikut:⁵⁶

$$W = \Delta Ek = \frac{1}{2} m \cdot (\Delta v)^2$$

Keterangan :

W : usaha

ΔEk : perubahan energi kinetik (J)

⁵⁵ H. Moch Agus Krisno and others, *Ilmu Pengetahuan Alam Untuk SMP/MTs Kelas VIII*, 2008, 204-205.

⁵⁶ Okky Fajar Tri Maryana and others, *Ilmu Pengetahuan Alam SMP Kelas VIII*, 2021, 88-89.

m : massa (kg)

Δv : $V_2^2 - V_1^2$

2) Energi Potensial

Merupakan energi yang dimiliki oleh suatu benda karena kedudukannya terhadap tanah. Contoh: peristiwa pada jatuhnya buah mangga. Ketika buah mangga terjatuh, buah mangga tersebut memiliki energi kinetik karena geraknya. Akan tetapi ketika buah mangga masih berada di pohon, buah mangga tersebut memiliki energi potensial karena kedudukannya terhadap tanah. Sedangkan, saat buah mangga menyentuh tanah, energi potensialnya nol karena kedudukannya terhadap tanah nol.

Semakin besar massa benda maka semakin besar energi potensial yang dimilikinya. Semakin tinggi letaknya, energi potensial yang dimiliki juga semakin besar. Besarnya energi potensial dapat dirumuskan sebagai berikut:⁵⁷

$$E_p = m \cdot g \cdot h$$

Keterangan:

E_p : energi potensial (J)

m : massa (kg)

g : percepatan gravitasi (m/s^2), h : ketinggian (m)

⁵⁷ A H. Moch Agus Krisno and others, *Ilmu Pengetahuan Alam Untuk SMP/MTs Kelas VIII*, 2008, 206-207.

Karena energi potensial sebanding dengan jarak perpindahan benda, maka energi potensial juga sebanding dengan usaha benda tersebut. Secara matematis berikut rumusnya:⁵⁸

$$W = \Delta E_p = m \cdot g \cdot \Delta h$$

Keterangan:

W = Usaha (J), ΔE_p = Perubahan energi potensial (J)

m = Massa (kg), g = Percepatan gravitasi (m/s^2)

Δh = Perubahan ketinggian benda (m)

3) Energi Mekanik

Energi mekanik merupakan penjumlahan antara besarnya energi kinetik dengan energi potensial. Misalnya mobil yang sedang bergerak di jalan raya memiliki energi mekanik. Jika mobil berjalan di jalan datar maka energi potensialnya nol. Namun jika mobil berjalan di jalan menanjak atau ketinggian maka mobil tersebut memiliki energi potensial. Energi mekanik yang dimiliki suatu benda dapat ditulis secara matematis sebagai berikut.⁵⁹

$$E_m = E_k + E_p$$

Keterangan:

E_m : energi mekanik (J)

E_k : energi kinetik (J), E_p : energi potensial (J)

⁵⁸ Okky Fajar Tri Maryana and others, *Ilmu Pengetahuan Alam SMP Kelas VIII*, 2021, 90.

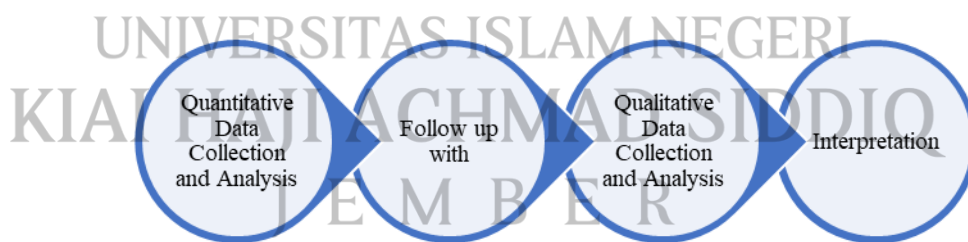
⁵⁹ Okky Fajar Tri Maryana and others, *Ilmu Pengetahuan Alam SMP Kelas VIII*, 2021, 90.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif-kualitatif (*mixed method*). Merupakan metode yang berfokus pada pengumpulan dan analisis data serta memadukan antara data kuantitatif dan kualitatif. Tujuan dari metode ini ialah untuk menemukan hasil penelitian yang lebih baik dibandingkan dengan hanya menggunakan salah satu pendekatan saja. Dengan menggunakan metode ini akan diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliabel dan objektif, sehingga dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik bila dibandingkan dengan satu metode.⁶⁰ Model *mixed method* yang digunakan adalah sekuensial eksplanatori (*sequential explanatory*) yaitu penelitian yang memiliki latar belakang dengan pendekatan kuantitatif yang lebih kuat daripada pendekatan kualitatif. Berikut gambaran dari desain sekuensial eksplanatori (*sequential explanatory*):⁶¹



Gambar 3.1
Desain Penelitian

Tahap pertama adalah peneliti mengumpulkan, menganalisis, dan menggunakan hasil dari penelitian kuantitatif untuk merencanakan tahap

⁶⁰ Pane Ismail and others, *Desain Penelitian Mixed Method (Metodologi Penelitian)*, Universitas Lampung, 2021, 2-3.

⁶¹ Ismail and others, 95.

penelitian berikutnya, yaitu melalui pendekatan kualitatif. Dari hasil data kuantitatif diambil data responden yang akan dipilih untuk diwawancarai. Desain penelitian ini bertujuan agar data kualitatif membantu menjelaskan secara lebih jelas dan lebih detail mengenai hasil data kuantitatif yang telah didapat dari tahap pertama penelitian.⁶²

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek/subyek serta memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi, populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu.⁶³ Maka, populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Rambipuji dengan jumlah populasi 76 siswa.

Tabel 3.1
Jumlah Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Rambipuji

Kelas	Jumlah Siswa
VIII A	26
VIII B	25
VIII C	25
Jumlah Total	76

⁶² Pane Ismail and others, *Desain Penelitian Mixed Method (Metodologi Penelitian)*, Universitas Lampung, 2021, 95.

⁶³ D. Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta), 2007, 61.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁶⁴ Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik *Non Probability Sampling*, merupakan teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel, jenis yang digunakan ialah *Purposive Sampling*, merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.⁶⁵ Pada penelitian ini guru merekomendasikan kelas yang dapat diajak bekerja sama dengan baik, antusias dan responsif, sehingga mempermudah proses penelitian. Kelas yang disarankan oleh guru IPA yaitu kelas VIII A.

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan bagian yang penting dan merupakan proses dalam sebuah penelitian. Agar hasil yang diraih sesuai dengan tujuan atau hipotesis awal yang telah ditentukan, maka teknik pengambilan data harus benar dan sesuai dengan metode. Kesalahan dalam pengumpulan data akan berakibat pada kesimpulan akhir, yaitu penelitian menjadi tidak relevan serta waktu dan tenaga yang dikeluarkan ketika pengumpulan data akan sia-sia.⁶⁶ Dalam penelitian ini menggunakan teknik

⁶⁴ D. Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta), 2007, 62.

⁶⁵ D. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*, 2013, 84-85.

⁶⁶ Syafrida Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian*, 2022, 28.

pengumpulan data dengan tes, wawancara, dan dokumentasi dengan rincian sebagai berikut:

a. Tes

Tes merupakan teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dan melihat hasil belajar siswa.⁶⁷ Selain itu, penelitian ini juga menggunakan soal *pretest* dan *posttest* yang akan diberikan kepada kelas eksperimen, yang mana kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media evaluasi pada soal *posttest* saja. *Pretest* diberikan sebelum pembelajaran guna untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum proses pembelajaran, *posttest* diberikan pada akhir pembelajaran guna untuk melihat hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah pembelajaran IPA.

b. Wawancara

Merupakan teknik pengumpulan data dengan memberi sejumlah pertanyaan yang berhubungan dengan penelitian kepada narasumber yang sudah ditentukan.⁶⁸ Dalam penelitian ini, wawancara digunakan untuk mengetahui segala informasi yang akan diteliti atau telah diteliti terkait hasil belajar atau tentang penerapan media evaluasi.

c. Dokumentasi

Merupakan suatu bentuk data tertulis berupa buku- buku relevan, laporan kegiatan, foto- foto, data-data relevan dan lain sebagainya yang

⁶⁷ Husnul Khaatimah and Restu Wibawa, 'Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition Terhadap Hasil Belajar', *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2.2 (2017), 78.

⁶⁸ Syafrida Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian*, 2022, 28-29.

dijadikan sebagai sumber informasi.⁶⁹ Dalam penelitian ini dokumentasi yang digunakan berupa data siswa yang menjadi subjek dalam penelitian.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur sesuatu yang diamati.⁷⁰ Instrumen pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu *pretest* dan *posttest* dan format dari masing-masing tes tersebut berupa pilihan ganda (a, b, c, d). Pemberian *pretest* dan *posttest* bertujuan agar peneliti mengetahui perbedaan dari hasil belajar siswa pada materi usaha dan energi. Berikut adalah kisi-kisi dari soal *pretest* dan *posttest*:

Tabel 3.2
Kisi-kisi Soal *Pretest* dan *Posttest*

No.	KD	Indikator	Level Kognitif	Butir Soal
1.	Memahami jenis-jenis energi	Menyebutkan energi yang dimiliki benda bergerak	C1	Energi yang dimiliki oleh benda yang bergerak disebut
2.	Memahami konsep energi kinetik	Menjelaskan kondisi energi kinetik benda saat diam	C2	Jika sebuah benda diam di atas tanah, energi kinetik yang dimilikinya adalah
3.	Memahami usaha dan energi	Menjelaskan syarat terjadinya usaha	C2	Dikatakan usaha jika terjadi
4.	Memahami jenis energi potensial	Menjelaskan energi yang disebabkan posisi atau ketinggian benda	C2	Energi yang disimpan karena posisi atau ketinggian benda disebut
5.	Menghitung usaha	Menghitung usaha berdasarkan gaya dan perpindahan	C3	Sebuah kotak ditarik dengan gaya 12 N dan dipindahkan sejauh 4 m. Tentukan usaha!
6.	Memahami energi kinetik	Menjelaskan faktor yang memengaruhi energi kinetik	C2	Energi kinetik akan bertambah jika

⁶⁹ Husnul Khaatimah and Restu Wibawa, 'Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition Terhadap Hasil Belajar', *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2.2 (2017), 80.

⁷⁰ Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D", 2013, 102.

No.	KD	Indikator	Level Kognitif	Butir Soal
7.	Menghitung energi kinetik	Menghitung energi kinetik benda dengan massa dan kecepatan tertentu	C3	Sebuah mobil bergerak dengan kecepatan 30 m/s dan massa 100 kg. Hitung energi kinetiknya!
8.	Menghitung energi potensial	Menghitung energi potensial benda berdasarkan ketinggian tertentu	C3	Sebuah benda bermassa 3 kg jatuh dari ketinggian 15 m. Berapa energi potensialnya saat ketinggian 10 m?
9.	Menghitung energi listrik	Menghitung energi listrik yang digunakan oleh alat	C3	Sebuah lampu 10 W menyala selama 10 menit. Hitung energi yang digunakan!
10.	Menghitung usaha	Menghitung usaha berdasarkan gaya dan perpindahan	C3	Usaha untuk mendorong benda 50 N sejauh 5 meter adalah
11.	Memahami energi kinetik	Menjelaskan kondisi energi kinetik benda akan bernilai nol	C2	Energi kinetik sebuah benda akan bernilai nol jika
12.	Memahami energi	Menjelaskan definisi energi	C1	Berikut merupakan pengertian dari energi adalah
13.	Menghitung daya listrik	Menghitung daya berdasarkan energi dan waktu	C3	Sebuah lampu menggunakan 3000 J energi dalam waktu 2 menit. Hitung dayanya!
14.	Memahami transformasi energi	Menyebutkan perubahan energi listrik menjadi energi lain	C1	Sebuah ketel listrik mengubah energi listrik menjadi energi
15.	Menghitung perpindahan	Menghitung perpindahan benda berdasarkan usaha dan gaya	C4	Sebuah balok ditarik dengan gaya 40 N menghasilkan usaha 680 J. Hitung perpindahan!
16.	Memahami perubahan energi	Menjelaskan contoh perubahan energi mekanik menjadi energi panas	C2	Contoh perubahan energi mekanik menjadi energi panas terjadi pada
17.	Memahami transformasi energi	Menjelaskan perubahan energi listrik menjadi energi lain	C2	Lampu neon menghasilkan cahaya dengan mengubah energi
18.	Menghitung usaha	Menghitung usaha yang dilakukan oleh dua gaya	C3	Dua gaya, $F_1 = 10$ N dan $F_2 = 5$ N, bekerja pada benda sejauh 5 meter. Hitung usaha total!
19.	Memahami hukum kekekalan energi	Menyebutkan isi hukum kekekalan energi	C1	Bunyi Hukum Kekekalan Energi adalah
20.	Memahami usaha	Menjelaskan usaha dalam konteks perpindahan nol	C2	Seorang anak membawa kotak dari A ke B dan kembali ke A. Usaha yang dilakukan adalah
21.	Menghitung usaha	Menghitung usaha berdasarkan gaya dan jarak	C3	Sebuah peti didorong dengan gaya 400 N sejauh 4 meter. Hitung usahanya!

No.	KD	Indikator	Level Kognitif	Butir Soal
22.	Menghitung daya	Menghitung daya berdasarkan usaha dan waktu	C3	Riski melakukan usaha 480 J dalam 60 s. Hitung daya yang dilakukan Riski!
23.	Memahami konsep usaha	Menjelaskan besarnya usaha menurut ilmu fisika	C2	Besarnya usaha menurut fisika adalah hasil perkalian antara
24.	Memahami sumber energi	Menyebutkan sumber energi terbesar di bumi	C1	Sumber energi terbesar di bumi adalah
25.	Memahami perubahan energi	Menjelaskan contoh perubahan energi kimia menjadi energi panas	C2	Contoh perubahan energi kimia menjadi energi panas terjadi pada

Untuk menghasilkan data yang benar maka instrumen yang hendak digunakan harus memenuhi standar validitas dan reliabilitas instrumen. Oleh karenanya, harus dipastikan bahwa instrumen tersebut adalah valid dan reliabel, sehingga perlu diadakan uji validitas dan reliabilitas instrumen.⁷¹

a. Uji Validitas

Validitas merupakan suatu pengukuran yang menunjukkan kevalidan suatu instrumen. Pengujian validitas mengacu pada sejauh mana suatu instrumen dalam menjalankan fungsi. Suatu alat pengukur dikatakan valid apabila alat itu mengukur apa yang perlu di ukur oleh alat itu sendiri, misalnya berat benda di ukur dengan timbangan.⁷²

Adapun uji validitas yang akan dilakukan oleh peneliti adalah validitas isi dan validitas konstruk.

⁷¹ Tim Penyusun, Pedoman Penulisan Karya Ilmiah, 2022. 26-27.

⁷² Slamet Widodo and others, *Buku Ajar Metode Penelitian*, 2023, 53.

1) Validitas Isi

Merupakan pengujian kelayakan instrumen penelitian oleh ahli.⁷³ Jadi uji ini dilakukan oleh peneliti dengan *judgment experts* (pendapat para ahli) serta dilakukan dengan menelaah perangkat pembelajaran dan soal yang akan digunakan oleh peneliti. Para ahli atau validator dimintai pendapat tentang instrumen yang telah disusun oleh peneliti, kemudian para ahli memberi keputusan: instrumen dapat digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan, atau dirombak total. Instrumen yang akan di validasi berupa modul ajar dan instrumen soal tes.

Validasi isi pada instrumen perangkat pembelajaran dan juga instrumen tes yang akan digunakan dalam penelitian harus dikonsultasikan dengan ahli atau dosen yang kompeten di bidangnya. Kriteria dosen yang akan menguji instrumen perangkat pembelajaran dan instrumen tes ialah dosen yang memiliki latar belakang keilmuan, berpengalaman di bidangnya, memiliki pengalaman penelitian serta mampu memberikan penilaian yang objektif. Berikut rincian hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli:

⁷³ Wahyu Dwi Puspitasari and Filda Febrinita, "Pengujian Validasi Isi (Content Validity) Angket Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Matakuliah Matematika Komputasi", *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4.1 (2021), 78. https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i1.3254

Tabel 3. 3
Hasil Uji Validitas Ahli

Nama	Keterangan	Kesimpulan
Dinar Maftukh Fajar, M.P.Fis	Perangkat Pembelajaran	Dapat digunakan dengan revisi sedikit
Dinar Maftukh Fajar, M.P.Fis	Instrumen Tes	Dapat digunakan dengan revisi sedikit

2) Validitas Konstruk

Merupakan pengujian kelayakan instrumen penelitian dengan menghubungkan hasil tes dengan teori yang digunakan.⁷⁴

Pengujian validitas data dengan menggunakan *Pearson Product Moment* dengan rumus :⁷⁵

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N\sum x^2 - (\sum x)^2)(N\sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antar variabel x dan y

N : Jumlah responden uji coba

x : Jumlah poin tiap soal

y : Jumlah poin seluruh soal

Tabel 3. 4
Kriteria Validitas Instrumen Tes

Nilai r	Interpretasi
0.81 – 1.00	Sangat Tinggi
0.61 – 0.80	Tinggi
0.41 – 0.60	Cukup
0.21 – 0.40	Rendah
0.00 – 0.20	Sangat Rendah

⁷⁴ Puspitasari and Febrinita, "Pengujian Validasi", 78.

⁷⁵ Widodo and others, *Buku Ajar Metode Penelitian*, 56.

Setelah harga koefisien validitas tiap butir soal diperoleh, kemudian hasil diatas dibandingkan dengan nilai r dari tabel pada taraf signifikansi 5% dan taraf signifikansi 1% dengan $df = N - 2$. Jika r hitung $>$ r tabel maka koefisien validitas butir soal pada taraf signifikansi yang dipakai.⁷⁶ Berikut tabel distribusi nilai r tabel signifikansi 5% dan 1%.⁷⁷

Tabel 3. 5
Nilai-Nilai r *Product Moment*

N	Taraf signifikan		N	Taraf signifikan		N	Taraf signifikan	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	100	0,195	0,256
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	125	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	150	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	175	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	200	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	300	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	400	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	500	0,088	0,115
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	600	0,080	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	1000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			

⁷⁶ Widodo and others, *Buku Ajar Metode Penelitian*, 56.

⁷⁷ D. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, 333.

b. Uji Reliabilitas

Merupakan tes guna untuk mengukur atau mengamati sesuatu yang menjadi objek ukur. Tes dikatakan mempunyai reliabilitas yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap sama (konsisten).⁷⁸

Untuk mengukur reliabilitas data penelitian yaitu dengan cara uji *Cronbach Alpha*. Berikut rumus dari *Cronbach Alpha* :⁷⁹

$$r_{11} = \frac{k}{(k-1)} \left(1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : Nilai Reliabilitas

k : Jumlah item

$\sum S_i$: Jumlah varian skor tiap-tiap item

S_t : Varian total

Kriteria dari uji *Cronbach Alpha* ialah, apabila nilai reliabilitas $> 0,6$ dapat dikatakan bahwa instrumen yang kita gunakan sudah reliabel.⁸⁰

D. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data ialah kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul.⁸¹

⁷⁸ Widodo and others, *Buku Ajar Metode Penelitian*, 60.

⁷⁹ Syafrida Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian*, 2022, 33.

⁸⁰ Ratna Wijayanti Dinar Paramita, Noviansyah Rizal, and Riza Bahtiar Sulistyian, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 2004, 123.

⁸¹ D. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, 102.

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Merupakan jenis uji yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana penyebaran data pada sebuah kelompok atau populasi. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan metode Uji *Shapiro Wilk* dengan bantuan software SPSS. Uji normalitas menggunakan SPSS mempunyai ketentuan sebagai berikut:

- 1) Jika nilai Sig. $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal
- 2) Jika nilai Sig. $\geq 0,05$ maka data berdistribusi normal.⁸²

b. Uji Homogenitas

Merupakan pengujian mengenai varian dan digunakan untuk mengetahui kedua kelompok sampel apakah mempunyai varian yang sama atau tidak. Perhitungan uji homogenitas menggunakan software SPSS adalah dengan Uji *Levene Statistic*, dengan ketentuan:

- 1) Jika nilai Levene Statistic $> 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa variasi data adalah homogen
- 2) Jika nilai Levene Statistic $\leq 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa variasi data tidak homogen.⁸³

2. Uji Hipotesis

Hipotesis statistik merupakan suatu anggapan atau pernyataan yang mungkin benar atau tidak mengenai suatu populasi atau lebih. Anggapan

⁸² Syafrida Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian*, 2022, 69.

⁸³ Linda Rosalina and others, *Buku Ajar STATISTIKA, FEBS Letters*, 2023, 65.

atau pernyataan dalam hipotesis statistik adalah anggapan atau pernyataan tentang parameter populasi. Hipotesis yang dirumuskan dengan harapan untuk ditolak disebut hipotesis nol (H_0), dan hipotesis yang diterima yaitu hipotesis alternatif (H_a).⁸⁴ Berikut adalah hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini:

H_0 : Media Evaluasi menggunakan *Quizwhizzer* tidak efektif terhadap hasil belajar pada materi usaha dan energi di SMP Negeri 3 Rambipuji

H_a : Media Evaluasi menggunakan *Quizwhizzer* efektif terhadap hasil belajar pada materi usaha dan energi di SMP Negeri 3 Rambipuji

Dalam pengujian hipotesis terdapat beberapa uji yang akan dilakukan diantaranya:

a. Paired Sample T-test

Uji-t berpasangan (*paired t-test*) merupakan salah satu pengujian hipotesis yang digunakan untuk 1 sampel berpasangan, artinya satu sampel yang digunakan dikenai 2 perlakuan yang berbeda sehingga peneliti memperoleh 2 macam data sampel. Berikut rumusnya:

$$t_{hit} = \frac{\bar{D}}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:

t = Nilai t hitung

\bar{D} = Rata-rata selisih pengukuran 1 dan 2

⁸⁴ Perak Samosir, Wilson Rajagukguk, and Ratnawati, *Dasar-Dasar Statistika Inferensi Dalam Penelitian*, 2022, 91.

SD = Standar deviasi selisih pengukuran 1 dan 2

n = Jumlah sampel

Uji ini memiliki interpretasi jika hitung $>$ t tabel maka H_0 ditolak dan jika t hitung $<$ t tabel maka H_0 diterima dengan taraf signifikansi 0,05.⁸⁵

b. Uji *Wilcoxon*

Merupakan uji nonparametrik yang memiliki fungsi sebagai uji alternatif dari uji *paired sample t-test*. Uji *wilcoxon* bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel yang berpasangan guna untuk menguji perbedaan median dua sampel berpasangan. Uji ini memiliki kriteria pengujian sebagai berikut: H_0 diterima jika t hitung $>$ t tabel, dan H_0 ditolak jika t hitung $<$ t tabel.⁸⁶

Berikut rumusnya:⁸⁷

$$Z_T = \frac{T - \mu T}{\sigma T}$$

Keterangan :

Z_T = Nilai z- skor

T = Nilai observasi atau data aktual

μT = Jumlah mean peringkat

σT = Standar deviasi

⁸⁵ Nuryadi and others, *Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, Sibuku Media, 2017, hlm 101-102.

⁸⁶ Trimawatinah Trimawartinah, 'Bahan Ajar Statistik Non Parametrik', *Uhamka*, 1, 2020, 16. <http://repository.uhamka.ac.id/id/eprint/3880/1/BahanAjarStatistikNonParametrikFINAL.pdf>

⁸⁷ Sugiyarto, 'Pengantar Biostatistika', *Program Studi Matematika Fakultas Sains Dan Teknologi Terapan Universitas Ahmad Dahlan*, 2021, 112.

c. Uji *N-Gain*

Uji *N-Gain* merupakan metode yang umum digunakan untuk mengukur efektivitas suatu pembelajaran atau intervensi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berikut rumus yang dapat digunakan untuk menghitung skor *N-Gain*:

$$N-Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Berikut hasil uji *N-Gain* yang diperoleh dari excel:

Tabel 3. 6
***N-Gain* Excel**

Responden	Pretest	Posttest	Posttest - Pretest	S-Ideal - Pretest	N - Gain Score	% N - Gain Score
1	40	92	52	60	0,87	86,67
2	30	80	50	70	0,71	71,43
3	50	96	46	50	0,92	92,00
4	30	92	62	70	0,89	88,57
5	30	92	62	70	0,89	88,57
6	50	92	42	50	0,84	84,00
7	40	96	56	60	0,93	93,33
8	30	84	54	70	0,77	77,14
9	40	92	52	60	0,87	86,67
10	40	84	44	60	0,73	73,33
11	50	96	46	50	0,92	92,00
12	50	92	42	50	0,84	84,00
13	30	84	54	70	0,77	77,14
14	50	88	38	50	0,76	76,00
15	50	92	42	50	0,84	84,00
16	30	84	54	70	0,77	77,14
17	50	88	38	50	0,76	76,00
18	40	96	56	60	0,93	93,33
19	40	88	48	60	0,80	80,00
20	50	84	34	50	0,68	68,00
21	50	88	38	50	0,76	76,00
22	30	80	50	70	0,71	71,43

Responden	Pretest	Posttest	Posttest - Pretest	S-Ideal - Pretest	N - Gain Score	% N - Gain Score
23	50	92	42	50	0,84	84,00
24	40	84	44	60	0,73	73,33
25	40	84	44	60	0,73	73,33
26	50	96	46	50	0,92	92,00
Mean	41,54	89,08	47,54	58,46	0,82	81,52

Untuk melihat kategori besarnya peningkatan skor *N-Gain*, dapat mengacu pada kriteria Gain ternormalisasi pada tabel berikut:

Tabel 3. 7
Kriteria Gain Ternormalisasi

Nilai N-Gain	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

Untuk menentukan tingkat keefektifan penerapan intervensi dapat mengacu pada tabel berikut:

Tabel 3. 8
Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan⁸⁸

Presentase (%)	Interpretasi
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

E. Analisis Data Kualitatif

Analisa data pada penelitian kualitatif berbeda dengan analisa data pada penelitian kuantitatif. Data pada penelitian kualitatif berupa hasil wawancara, observasi partisipan, catatan lapangan (field note) atau hasil

⁸⁸ Moh. Irma Sukarelawan, Tono Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu, *N-Gain vs Stacking*, 2024, 10-11.

diskusi kelompok terarah (focus group discussion) yang merupakan data yang berbentuk narasi atau pernyataan. Sehingga analisa data penelitian kualitatif tidak memerlukan uji statistik.⁸⁹ Miles dan Huberman menyatakan bahwa aktivitas analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas sehingga datanya sudah jenuh. Kegiatan dalam analisis data adalah reduksi data, *display* data dan kesimpulan atau verifikasi:⁹⁰

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan. Reduksi data dapat dibantu dengan peralatan elektronik seperti

komputer mini, dengan memberikan kode pada aspek-aspek tertentu..

Reduksi data merupakan proses berpikir sensitif yang memerlukan kecerdasan dan keluesan serta kedalaman wawasan yang tinggi. Dalam bidang pendidikan, setelah peneliti memasuki setting sekolah sebagai tempat penelitian, maka dalam mereduksi data peneliti akan memfokuskan pada, murid-murid yang memiliki kecerdasan tinggi

⁸⁹ Pane Ismail and others, *Desain Penelitian Mixed Method (Metodologi Penelitian)*, Universitas Lampung, 2021, 138.

⁹⁰ D. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, 2013, 246-253.

dengan mengkategorikan pada aspek, gaya belajar, perilaku sosial, interaksi dengan keluarga dan lingkungan, dan perilaku di kelas.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Kalau dalam penelitian kuantitatif penyajian data ini dapat dilakukan dalam bentuk tabel, grafik, pie chart, pictogram dan sejenisnya. Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah difahami. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya. Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah difahami tersebut.

3. *Verification*

Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel. Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena seperti telah

dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah peneliti berada di lapangan. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori.

F. Tahap-Tahap Penelitian

Berikut adalah tahapan-tahapan yang dilakukan oleh peneliti selama proses penelitian:

1. Pra Penelitian

- a. Melakukan observasi lokasi penelitian yaitu sekolah SMP Negeri 3 Rambipuji
- b. Berkonsultasi kepada dosen pembimbing mengenai judul yang telah disetujui oleh ketua prodi
- c. Melakukan pengakjian terhadap jurnal, artikel, atau buku-buku yang memiliki keterkaitan dengan judul penelitian
- d. Berkonsultasi kepada guru mapel terkait kelas yang akan digunakan untuk penelitian
- e. Menyusun proposal penelitian yang di mulai dari latar belakang, kajian pustaka, serta metode penelitian

- f. Menyiapkan segala kebutuhan yang akan digunakan saat penelitian, misalnya RPP, Instrumen Tes, media yang akan digunakan dalam penelitian

2. Pelaksanaan Penelitian

- a. Menyiapkan surat izin penelitian dari kampus untuk diberikan kepada pihak sekolah SMP Negeri 3 Rambipuji
- b. Memberikan soal yang akan digunakan penelitian kepada kelas 9 sebagai uji coba untuk melihat kevalidan dari soal tersebut
- c. Melakukan kegiatan penelitian di kelas 8 A dimulai dari pengerjaan *pretest*
- d. Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran yang telah ditentukan
- e. Setelah pembelajaran hari kedua telah selesai, di lanjut dengan pengerjaan *posstest* yang menggunakan *Quizwhizzer*
- f. Setiap proses pembelajaran terdapat dokumentasi
- g. Melakukan wawancara kepada beberapa siswa dan juga kepada guru mapel untuk mengetahui bagaimana penerapan media *Quizwhizzer*
- h. Peneliti mengolah data dan melakukan analisis data sesuai dengan prosedur penelitian

3. Pasca Penelitian

- a. Menuliskan hasil penelitian yang telah diperoleh dari data-data yang telah terkumpul
- b. Berkonsultasi kepada dosen pembimbing untuk ACC ujian skripsi

BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Obyek Penelitian

SMP Negeri 3 Rambipuji merupakan sekolah menengah pertama negeri yang terletak di Kecamatan Rambipuji, Kabupaten Jember, Jawa Timur. Sekolah ini telah terakreditasi A serta memiliki fasilitas yang lengkap seperti ruang kelas yang nyaman, laboratorium, perpustakaan, dan sarana olahraga, SMPN 3 Rambipuji mendukung kegiatan belajar mengajar secara optimal. Sekolah ini juga memanfaatkan teknologi dengan menyediakan akses internet sebagai bagian dari pembelajaran modern. Berlokasi di kawasan strategis, sekolah ini menjadi salah satu pilihan utama masyarakat setempat untuk pendidikan tingkat SMP. Berikut rincian seputar sekolah SMP Negeri 3 Rambipuji:

1. Identitas Sekolah

Tabel 4. 1
Identitas Sekolah

Nama	SMP Negeri 3 Rambipuji
NPSN	20548924
Alamat	Jl. Balai Desa No. 06
Dusun	Gumuksari
Desa / Kelurahan	Nogosari
Kecamatan	Rambipuji
Kabupaten / Kota	Kabupaten Jember
Provinsi	Jawa Timur
Kode Pos	68152
Status Sekolah	Negeri
Waktu Penyelenggaraan	06.00
Jenjang Pendidikan	SMP
Akreditasi	A
Telepon	081235880906
E-mail	Smpn3rambipuji@gmail.com
Situs Web	-

2. Visi Misi dan Tujuan Sekolah

a. Visi

“Terwujudnya insan agamis, berakarakter, cerdas, terampil, berwawasan ilmu pengetahuan dan teknologi mencerminkan profil pelajar pancasila”

b. Misi

- 1) Menciptakan profil pelajar yang berakhlak mulia dan rajin beribadah
- 2) Menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan berakarakter yang mampu memfasilitasi pelajar sesuai bakat dan minatnya
- 3) Meningkatkan manajemen satuan pendidikan yang adaktif, berakarakter, dan menjamin mutu
- 4) Menciptakan lingkungan sekolah sebagai tempat perkembangan intelektual, sosial, emosional, keterampilan, dan pengembangan budaya lokal dalam kebhinekaan global
- 5) Menciptakan profil pelajar yang berakhlak mulia, mandiri, bernalar kritis dan kreatif sehingga mampu mengkreasi ide dan keterampilan yang inovatif
- 6) Menjamin hak belajar setiap anak tanpa terkecuali termasuk anak yang berkebutuhan khusus (inklusi) dalam proses pembelajaran yang menjunjung tinggi nilai gotong-royong

- 7) Menciptakan partisipasi aktif orang tua dan masyarakat dalam keberagaman yang mewadahi kreatifitas pelajar yang berjiwa kompetitif.

c. Tujuan

1) Jangka Pendek (1 tahun)

- a) Membentuk peserta didik yang beriman dan berakhlak mulia melalui kegiatan keagamaan
- b) Mendorong peserta didik untuk mampu mengkreasikan ide yang dituangkan dalam tulisan atau tindakan yang berakar pada budaya lokal
- c) Menyelenggarakan proses pembelajaran yang memacu peserta didik bernalar kritis, kreatif, dan inovatif dalam mengembangkan ide dan gagasan yang berpusat pada peserta didik
- d) Mengoptimalkan perkembangan intelektual, sosial, emosional, keterampilan yang menunjang peserta didik dalam mengkreasikan ide atau gagasan yang berakar pada nilai budaya lokal melalui kegiatan ekstrakurikuler
- e) Menciptakan peserta didik yang mampu bernalar kritis dalam pelaksanaan kegiatan berbasis proyek yang mengedepankan jiwa kegotong-royongan melalui kegiatan P5
- f) Pemerataan pembelajaran bagi semua peserta didik tanpa terkecuali termasuk peserta didik kebutuhan khusus

g) Mengikutsertakan orang tua peserta didik dalam setiap kegiatan di sekolah untuk mendukung pembelajaran

2) Jangka Panjang (4 tahun)

a) Merancang pembelajaran yang mengedepankan ciri khas sekolah daerah dalam nuansa kebhinekaan global yang harmonis

b) Membentuk peserta didik yang memiliki kemampuan daya saing, berkarakter, berprestasi dan memiliki pribadi yang beriman, rajin dan taat beribadah serta saling menghargai perbedaan dan mencintai lingkungan dan bangsanya.

c) Menghasilkan lulusan yang mampu mengimplementasikan Profil Pelajar Pancasila dalam kehidupan nyata

d) Menjadi pimpinan bagi diri dan temannya untuk menjadi pribadi yang bernalar kritis, tangguh, percaya diri dan bangga dalam kegotong-royongan

e) Menguasai kecakapan dalam berkomunikasi sosial dan berjiwa kompetitif, kreatif dan mandiri yang tetap menjunjung budaya lokal

f) Mempunyai *life skill* yang mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman

g) Mampu mengkreasikan ide atau gagasan yang dituangkan dalam tindakan atau karya yang berakar dari budaya lokal dalam kebhinekaan global

- h) Mempunyai karakter yang sopan, santun dan mandiri, kreatif yang mampu bersaing sesuai perkembangan zaman
- i) Menjadi sekolah sebagai tempat untuk mengembangkan proses perkembangan intelektual, emosional, sosial, keterampilan dan tumbuh kembang peserta didik sesuai tingkat kemampuan dan kondisi masing-masing peserta didik yang mengedepankan nilai gotong-royong
- j) Menjadikan masyarakat dan orang tua sebagai mitra bersama dalam menjalankan penyelenggaraan pendidikan sekolah.

3. Data Siswa

a) Data Siswa

Berikut merupakan data siswa di SMP Negeri 3 Rambipuji:

Tabel 4. 2
Data Siswa

Kelas	Jumlah Siswa		
	L	P	Total
7A	18	14	32
7B	18	14	32
7C	19	13	32
8A	13	13	26
8B	11	14	25
8C	13	12	25
9A	19	15	34
9B	17	18	35
9C	19	17	36
Total	147	130	277

4. Sarana dan Prasarana

a) Sarana

Berikut merupakan data sarana di SMP Negeri 3 Rambipuji:

Tabel 4. 3
Sarana

Nama	Jumlah	Nama	Jumlah
Meja Siswa	139	Gayung	4
Kursi Siswa	277	Perlengkapan Kebersihan	27
Meja Guru	9	Lemari	1
Kursi Guru	9	Tempat Tidur UKS	1
Papan Tulis	9	Tandu	1
Tempat Sampah	9	Selimut	1
Jam Dinding	9	Tensi Meter	1
Komputer	5	Tempat Cuci Tangan	6
Printer	4	Proyektor	2

b) Prasarana

Berikut merupakan data siswa di SMP Negeri 3 Rambipuji:

Tabel 4. 4
Prasarana

Nama	Jumlah	Nama	Jumlah
Ruang BK	1	Musholla	1
Ruang Guru	1	Ruang OSIS	1
Kelas 7	3	Perpustakaan	1
Kelas 8	3	TU	1
Kelas 9	3	UKS	1
Ruang Kepala Sekolah	1	Kamar Mandi Laki	2
Ruang Lab IPA	1	Kamar Mandi Perempuan	3
Ruang Lab Komputer	1		

B. Penyajian Data Kuantitatif

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah *Quizwhizzer* efektif diterapkan sebagai media evaluasi hasil belajar siswa pada materi usaha dan energi kelas VIII di SMP Negeri 3 Rambipuji. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental* jenis *One Group Pretest-Posttest*, yaitu penelitian yang menggunakan 1 kelas eksperimen yang nantinya akan diberikan *Pretest* sebelum pembelajaran dan diberikan *Posttest* setelah pembelajaran dengan menggunakan *Quizwhizzer*, guna untuk mengukur peningkatan hasil belajar dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest*.

Sampel yang digunakan oleh peneliti yaitu kelas VIII A sebanyak 26 siswa dengan populasi siswa kelas VIII sebanyak 76 siswa tahun pelajaran 2024/2025 yang memiliki rincian sebagai berikut:

Tabel 4. 5
Populasi Kelas VIII

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	L	P	
8A	13	13	26
8B	11	14	25
8C	13	12	25
Jumlah	37	39	76

Penelitian dimulai pada hari sabtu tanggal 26 Oktober 2024 dengan penyebaran soal uji coba yang diberikan kepada kelas yang telah menempuh materi usaha dan energi, yaitu kelas IX A dengan jumlah 34 siswa. Setelah memperoleh hasil dari soal yang diperoleh kelas uji coba, peneliti menginput hasil yang diperoleh ke IBM SPSS 26 untuk dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas, peneliti menggunakan soal yang dinyatakan valid dan reliabel untuk digunakan sebagai *pretest* dan *posttes* di kelas VIII.

Pretest diberikan pada hari pertama pembelajaran dan dilaksanakan sebelum penyampaian materi sedangkan *posttest* diberikan pada pembelajaran hari ke dua setelah penyampaian materi selesai dengan menggunakan media *Quizwhizzer*.

1. Hasil Uji Coba Instrumen Tes

a. Hasil Uji Validitas

Uji coba soal *pretest* dan *posttest* diberikan kepada kelas yang telah menempuh materi usaha dan energi yaitu kelas IX A yang berjumlah 34

siswa. Jumlah soal yang diberikan kepada kelas uji coba ialah sebanyak 30 soal yang berbentuk pilihan ganda. Setelah uji coba dilakukan maka data diolah dengan bantuan IBM SPSS 26 menggunakan *pearson correlation* yang memiliki kriteria valid jika r hitung $>$ r tabel, dan jika r hitung $<$ r tabel, maka instrumen atau item soal tidak valid. Dari pengujian yang telah dilakukan, diperoleh 25 soal yang memiliki validitas lebih besar dari r tabel (0,339) dan 5 soal memiliki validitas kecil dari r tabel, dapat dilihat pada tabel 4.6:

Tabel 4. 6
Hasil Uji Validitas Soal *Pretest* dan *Posttest*

No Soal	r hitung	r tabel 5% N = 34	Keterangan
1.	0,633**	0,339	VALID
2.	0,379*	0,339	VALID
3.	0,635**	0,339	VALID
4.	- 0,177	0,339	TIDAK VALID
5.	0,483**	0,339	VALID
6.	0,624**	0,339	VALID
7.	- 0,229	0,339	TIDAK VALID
8.	0,389*	0,339	VALID
9.	0,474**	0,339	VALID
10.	0,699**	0,339	VALID
11.	0,345*	0,339	VALID
12.	0,552**	0,339	VALID
13.	0,454**	0,339	VALID
14.	0,520**	0,339	VALID
15.	- 0,336	0,339	TIDAK VALID
16.	0,522**	0,339	VALID
17.	0,348**	0,339	VALID
18.	0,412*	0,339	VALID
19.	- 0,285	0,339	TIDAK VALID
20.	0,370*	0,339	VALID
21.	0,431*	0,339	VALID
22.	0,456**	0,339	VALID
23.	0,421*	0,339	VALID
24.	0,356*	0,339	VALID
25.	0,344*	0,339	VALID
26.	- 0,337	0,339	TIDAK VALID
27.	0,405*	0,339	VALID
28.	0,421*	0,339	VALID
29.	0,438**	0,339	VALID
30.	0,442**	0,339	VALID

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed)

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed)

b. Hasil Uji Reliabilitas

Setelah melakukan uji validitas, langkah selanjutnya ialah uji reliabilitas. Uji reliabilitas dilakukan dengan bantuan IBM SPSS 26 dan uji reliabilitas hanya dilakukan pada item soal yang valid. Berikut merupakan hasil uji reliabilitas 25 soal.

Tabel 4. 7
Hasil Output Uji Reliabilitas *Pretest* dan *Posttest*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,859	25

Berdasarkan hasil output IBM SPSS 26 diatas diperoleh nilai reliabilitas *Cronbach's Alpha* sebesar $0,859 > 0,60$ artinya, instrumen yang digunakan sudah reliabel.⁹¹

c. Hasil Belajar Siswa

Dalam penelitian ini, Hasil penelitian yang diperoleh ialah hasil nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas VIII A SMP Negeri 3 Rambipuji yang digunakan sebagai kelas eksperimen. Berikut data *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dari penelitian di SMP Negeri 3 Rambipuji:

Tael 4. 8
Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No	Responden	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1.	Agha Rafif Al Ghani	40	92
2.	Ahmad Sholeh Saputro	30	80
3.	Alfia Najwa Ramadhani	50	96
4.	Andika Ramadhani Pratama	30	92
5.	Aprilia Diah Pitaloka	30	92

⁹¹ Ratna Wijayanti Dinar Paramita, Noviansyah Rizal, and Riza Bahtiar Sulistyan, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 2004, 123.

No	Responden	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
6.	Bimasena Kusuma Nagari	50	92
7.	Dwi Nur Aeni	40	96
8.	Edy Ratnanda	30	84
9.	Fitri Ning Aisyah	40	92
10.	Gilang Okta Wijaya	40	84
11.	Indana Tria Fuji Andini	50	96
12.	Mely Putri Wulandari	50	92
13.	Moh. Adi Sofyan	30	84
14.	Moh. Rois Hakim	50	88
15.	Mohammad Rafi Ramadhani	50	92
16.	Mohammad Sem Firdaus	30	84
17.	Muhamad Qiano Desta F	50	88
18.	Muhammad Rafa Taufiqur Rahman	40	96
19.	Muhammad Sajidun Billa	40	88
20.	Naviza Aprilyna	50	84
21.	Qyara Candra Maharani	50	88
22.	Sherly Sesilia Cahyani	30	80
23.	Siti Husnul Hotimah	50	92
24.	Utami Sinta Adelia	40	84
25.	Winda Fitriani	40	84
26.	Yulia Syafitri	50	96
	Jumlah	1080	2316
	Mean	41,5	89,08

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan dari rata-rata hasil *pretest* sebesar 41,5 menjadi hasil *posttest* sebesar 89,8. Hal ini

menunjukkan bahwa media evaluasi menggunakan *Quizwhizzer*

membantu siswa dalam memahami materi usaha dan energi.

2. Analisis dan Pengujian Hipotesis

a. Uji Prasyarat Analisis

1) Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah data yang digunakan dapat berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini data diuji menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk*

dengan bantuan IBM SPSS 26. Pada uji normalitas, data dikatakan normal jika nilai (sig) > 0,05. Berikut hasil uji normalitas data:

Tabel 4. 9
Hasil Uji Normalitas
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,268	26	,000	,782	26	,000
Posttest	,216	26	,003	,895	26	,012

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas data yang diperoleh ialah 0,000 (*pretest*) < 0,05 dan 0,012 (*posttest*) > 0,05. Dapat diketahui bahwa data yang tidak berdistribusi normal ialah data *pretest*.

2) Uji Hipotesis

Ho : Media evaluasi menggunakan *Quizwhizzer* tidak efektif terhadap hasil belajar pada materi usaha dan energi kelas VIII di SMPN 3 Rambipuji

Ha : Media evaluasi menggunakan *Quizwhizzer* efektif terhadap hasil belajar pada materi usaha dan energi kelas VIII di SMPN 3 Rambipuji

Karena pada uji prasyarat terdapat salah satu data yang tidak berdistribusi normal, maka pengujian selanjutnya menggunakan uji nonparametrik sebagai berikut:

a. Uji *Wilcoxon*

Karena data tidak berdistribusi normal maka uji yang dilakukan berikutnya adalah uji *wilcoxon* dengan kriteria: Jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05, maka H₀ ditolak dan H_a diterima. Sebaliknya, jika nilai sig. (2-tailed) > 0,05, maka H₀ diterima dan H_a ditolak

Tabel 4. 10
Hasil Uji *Wilcoxon*

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0 ^a	,00	,00
	Positive Ranks	26 ^b	13,50	351,00
	Ties	0 ^c		
	Total	26		

a. Posttest < Pretest

b. Posttest > Pretest

c. Posttest = Pretest

Test Statistics^a

		Posttest - Pretest
Z		-4,463 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)		,000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari uji *wilcoxon* yang telah dilakukan, bahwa diperoleh nilai asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Artinya H₀ ditolak dan H_a diterima. Oleh sebab itu peneliti dapat menyimpulkan bahwa, media evaluasi

menggunakan *Quizwhizzer* efektif terhadap hasil belajar pada materi usaha dan energi di SMPN 3 Rambipuji.

b. *N-Gain*

Perolehan nilai *N-Gain* dapat ditentukan berdasarkan kategori nilai *N-Gain* atau dari nilai *N-Gain* dalam bentuk presentase (%). Berikut hasil dari uji *N-Gain* dengan bantuan IBM SPSS 26:

Tabel 4. 11
Hasil Uji *N-Gain*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	26	,68	,93	,8152	,07809
Ngain_Persen	26	68,00	93,33	81,5165	7,80859
Valid N (listwise)	26				

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari uji *N-Gain* yang dapat dilihat pada hasil diatas bahwa diperoleh nilai mean *N-Gain score* sebesar $0,8152 > 0,70$ dengan kriteria tinggi, artinya efektivitasnya tinggi. Untuk perolehan mean dari *N-Gain* persen ialah sebesar $81,5165 > 76$ dengan kriteria efektif.

C. Penyajian Data Kualitatif

Setelah selesai menerapkan evaluasi pembelajaran menggunakan *Quizwhizzer*, peneliti mewawancarai beberapa siswa dan juga guru IPA terkait penggunaan *Quizwhizzer* sebagai media evaluasi. Berikut adalah hasil wawancara dari beberapa siswa VIII A:

Pertanyaan 1, Bagaimana perasaanmu setelah mengerjakan kuis yang menggunakan *Quizwhizzer*?

Jawab Najwa: “senang, aplikasinya menarik dan mudah digunakan. Awalnya agak bingung, tapi setelah agak lama jadi mengerti”

Pertanyaan 2, Lebih mudah mana mengerjakan soal menggunakan *Quizwhizzer* dibandingkan dengan ujian biasa (seperti ujian tertulis) ?

Jawab Andin :“Lebih enak *Quizwhizzer*, karena lebih mudah mengerjakannya, bisa langsung melihat hasilnya dan ada pemberitahuan salah atau benar setelah menjawab pertanyaan”

Pertanyaan 3, Apakah kamu tertarik atau mengikuti kuis ini dibandingkan dengan metode evaluasi yang biasa digunakan?

Jawab Sherly :“Tertarik kak, Karena bisa memilih karakter hewan yang lucu dan gamenya sangat asik, mangkanya saya semangat mengerjakan kuis, tampilannya juga menarik dan tidak membosankan”

Pertanyaan 4, Apakah kuis ini membuat kamu lebih memahami konsep-konsep penting dalam materi usaha dan energi?

Jawab April :“Iya kak. Setelah pengerjaan kuis, saya jadi lebih paham dengan rumus-rumus dalam materi usaha dan energi, karena dalam pengerjaannya terdapat pengulangan soal yang membuat saya dapat memahami lebih dalam sehingga mendapatkan jawaban benar”

Pertanyaan 5, Bagaimana pendapatmu tentang tampilan dari media evaluasi *Quizwhizzer*? Apakah mudah digunakan?

Jawab Adi :“tampilannya sangat menarik, mudah dipahami dan juga ada navigasi yang simpel untuk mengetahui sampai mana nomor yang dikerjakan. Menurut saya tidak ada kesulitan dalam menggunakan aplikasinya”

Pertanyaan 6, Fitur apakah yang kamu sukai dalam *Quizwhizzer*? Apa saja?

Jawab Qiano :“fitur memilih karakter, fitur penjelasan benar atau salah setelah mengerjakan soal, karena dari fitur salah atau benar membantu saya mengerti mana yang salah dan membuat saya berpikir bagaimana cara memperbaikinya”

Pertanyaan 7, Bagaimana pendapatmu jika *Quizwhizzer* digunakan lebih sering dalam evaluasi pembelajaran?

Jawab Husnul :“Iya tidak apa-apa, bisa makin seru jika sering menggunakan *Quizwhizzer*, karena lebih menarik dan bisa meningkatkan pemahaman dalam memahami materi yang dipelajari”

Selain mewawancarai beberapa siswa, peneliti juga mewawancarai guru mapel dengan rincian sebagai berikut:

Pertanyaan 1, Bagaimana pendapat Ibu tentang penggunaan *Quizwhizzer* dalam evaluasi materi usaha dan energi?, Apakah menurut Ibu efektif?

Jawab guru mapel:“Iya mbak, Menurut Ibu *Quizwhizzer* sangat efektif karena bisa memberikan feedback langsung kepada siswa dan membantu mereka belajar lebih interaktif. Tidak hanya itu juga mbak, Quizwhizzer juga memberi data langsung tentang tingkat pemahaman siswa yang dapat diketahui dari perolehan skornya”

Pertanyaan 2, Bagaimana tanggapan Ibu terhadap partisipasi siswa dalam kuis ini? Apakah mereka lebih antusias dibandingkan dengan ujian biasa?

Jawab guru mapel:“Iya mbak, siswa tampak lebih antusias dan terlibat. Mereka lebih aktif dalam menjawab soal dan menunjukkan minat yang lebih besar dibandingkan dengan ujian evaluasi menggunakan kertas.”

Pertanyaan 3, Menurut Ibu, apakah siswa menjadi lebih termotivasi atau terlibat setelah menggunakan *Quizwhizzer*? Apa yang Ibu amati dari sikap mereka selama kuis berlangsung?

Jawab guru mapel:“saya melihat siswa lebih terlibat dan termotivasi, mereka terlihat lebih senang dan lebih bersemangat untuk menyelesaikan kuis. Mungkin karena formatnya menyenangkan dan langsung menunjukkan hasilnya.”

Pertanyaan 4, Keuntungan apa yang Ibu lihat pada penggunaan media evaluasi *Quizwhizzer* dibandingkan dengan metode evaluasi konvensional?

Jawab guru mapel:“Keuntungannya jelas, siswa mendapatkan umpan balik langsung, dan mereka bisa belajar dari kesalahan mereka tanpa

harus menunggu lama seperti di ujian konvensional. Hal ini juga mengurangi tekanan siswa karena formatnya lebih interaktif."

D. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah *Quizwhizzer* efektif diterapkan sebagai media evaluasi hasil belajar siswa pada materi usaha dan energi. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Rambipuji dimulai dari pembagian soal yang akan digunakan untuk penelitian kepada kelas uji coba yaitu kelas IX, tepatnya pada tanggal 26 Oktober 2024. Kelas yang digunakan dalam penelitian ialah kelas VIII A dengan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*. Berikut beberapa hasil penelitian yang akan dibahas:

1. Efektivitas Evaluasi Hasil Belajar Siswa Menggunakan *Quizwhizzer* Pada Materi Usaha dan Energi Kelas VIII di SMP Negeri 3 Rambipuji

Hasil nilai yang diperoleh dari pengerjaan *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan oleh siswa di uji menggunakan uji *wilcoxon* (uji nonparametrik) karena pada uji normalitas data terbukti data tidak berdistribusi normal. Pada uji *wilcoxon* diperoleh nilai *asympt. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh sebab itu peneliti dapat menyimpulkan bahwa, media evaluasi menggunakan *Quizwhizzer* efektif terhadap hasil belajar pada materi usaha dan energi di SMPN 3 Rambipuji.

Dapat dilihat juga pada uji *N-Gain Score* bahwa hasil yang diperoleh nilai mean *N-Gain score* sebesar $0,8152 > 0,70$ dengan kriteria tinggi, artinya efektivitasnya tinggi. Untuk perolehan mean dari *N-Gain* persen ialah sebesar $81,5165 > 76$ dengan kriteria efektif. Maka dapat disimpulkan

bahwa media evaluasi menggunakan *Quizwhizzer* efektif terhadap hasil belajar pada materi usaha dan energi di SMPN 3 Rambipuji.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Nuthfah Fajjah, dkk (2022). Hasil analisis data yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi berbantuan *Quizwhizzer* lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa. Hal ini dikarenakan game edukasi berbantuan *Quizwhizzer* membimbing siswa agar menyelesaikan masalah dengan memahami konsepnya terlebih dahulu. Didukung dengan hasil analisis data yang diperoleh, berdasarkan uji independent sample t-test menunjukkan sig. (2-tailed) < sig. α (0,000 < 0,05), artinya penggunaan game edukasi berbantuan *Quizwhizzer* lebih efektif daripada kelas yang tidak menggunakan game edukasi berbantuan *Quizwhizzer*. Uji rata-rata juga menunjukkan adanya peningkatan rata-rata pada kelas eksperimen dibandingkan rata-rata kelas kontrol (9,19 > 7,06).⁹²

2. Penerapan Evaluasi Hasil Belajar Siswa Menggunakan *Quizwhizzer* pada Materi Usaha dan Energi Kelas VIII di SMP Negeri 3 Rambipuji


Pada penelitian ini *Quizwhizzer* digunakan sebagai media evaluasi hasil belajar siswa guna untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa terhadap materi usaha dan energi dan mengukur keefektifan penggunaan dari *Quizwhizzer*. Penggunaan platform *Quizwhizzer* membantu siswa untuk mengukur kemampuannya serta siswa tidak merasa

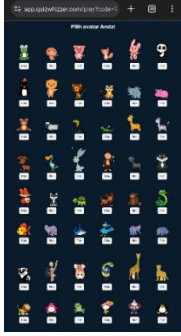
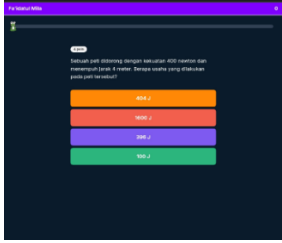


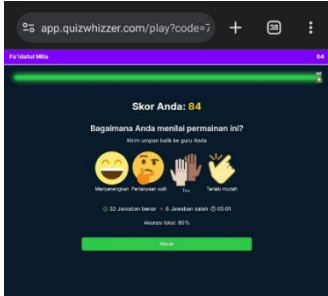
⁹² Nuthfah Fajjah, Nuryadi, dan Nafida Hetty, "EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GAME EDUKASI QUIZWHIZZER UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP TEOREMA PHYTAGORAS", *Jurnal Pendidikan Matematika*. 6.1 (2022), 117.

jenuh atau bosan saat mengerjakannya, karena sebelum pengerjaan soal siswa bisa memilih karakter hewan yang telah diprogram oleh peneliti serta siswa juga dapat melihat temannya sampai di nomor berapa dari bantuan proyektor. Gambar bisa dilihat di lampiran.

Penerapan *Quizwhizzer* sebagai evaluasi hasil belajar dimulai dengan pemberian *pretest* sebelum pembelajaran hingga diakhiri dengan *posttest* sebagai evaluasi hasil belajar dengan menggunakan *Quizwhizzer*. Kemudian hasil dari *pretest* dan *posttest* dianalisis guna untuk melihat perbedaan pemahaman siswa sebelum dan sesudah penyampaian materi usaha dan energi. Berikut tahapan penggunaan *Quizwhizzer* pada kelas penelitian :

Tabel 4. 12
Penggunaan Media Evaluasi *Quizwhizzer*

Langkah-Langkah Penggunaan	Tampilan pada Android
Memiliki android dan kuota	
Bergabung dengan link yang disebar oleh peneliti : https://app.quizwhizzer.com/play?code=77239	
Mengisi nama	

Langkah-Langkah Penggunaan	Tampilan pada Android
<p>Memilih karakter</p>	
<p>Mengerjakan soal</p>	
<p>Maju 1 langkah jika menjawab benar</p>	
<p>Mundur 1 langkah jika menjawab salah</p>	
<p>Setelah selesai, peserta didik bisa melihat skor nilai yang di peroleh sebelum meninggalkan room.</p>	

Penerapan evaluasi hasil belajar siswa menggunakan *Quizwhizzer* pada materi usaha dan energi menunjukkan keterlibatan siswa dalam proses pengerjaan kuis sehingga siswa mampu memahami materi usaha dan energi.

Hasil wawancara yang telah dilakukan dengan beberapa siswa membuktikan bahwa penggunaan *Quizwhizzer* sebagai media evaluasi pembelajaran memberikan pengalaman yang positif bagi siswa, karena mayoritas responden mengatakan bahwa media *Quizwhizzer* menarik, mudah digunakan, dan memberikan suasana evaluasi yang menyenangkan. Fitur-fitur seperti pemilihan karakter, pemberian umpan balik langsung (benar atau salah), dan tampilan yang interaktif menjadi daya tarik utama.

Siswa merasa lebih antusias dan termotivasi dalam mengerjakan kuis karena aspek gamifikasi yang menyenangkan, seperti memilih karakter hewan yang lucu dan navigasi yang jelas. Mereka juga mengakui bahwa fitur umpan balik membantu meningkatkan pemahaman, terutama dalam materi yang membutuhkan penguasaan konsep, seperti usaha dan energi. Pengulangan soal dalam *Quizwhizzer* dianggap efektif untuk memperdalam pemahaman.

Para siswa lebih menyukai *Quizwhizzer* dibandingkan dengan evaluasi konvensional (ujian tertulis), karena aplikasi ini memberikan pengalaman langsung melihat hasil dan koreksi secara instan. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga meningkatkan efisiensi proses evaluasi. Responden juga mendukung penggunaan *Quizwhizzer*

secara rutin dalam evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman materi dengan cara yang lebih seru dan interaktif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang telah dilaksanakan oleh Yusfringka Adhi Sanjaya Putra, dkk (2023) menyatakan bahwa sebagian besar siswa bersemangat dalam mengerjakan soal menggunakan *Quizwhizzer*, siswa juga lebih antusias, kegiatan evaluasi menjadi lebih menyenangkan. Pelaksanaan evaluasi menggunakan media *Quizwhizzer* juga memunculkan rasa persaingan siswa dengan teman yang lain, sehingga mereka lebih bersungguh-sungguh dalam mengerjakan soal.⁹³

Hasil wawancara dengan guru mapel menunjukkan bahwa *Quizwhizzer* merupakan media evaluasi yang sangat efektif dalam mendukung pembelajaran. Guru mapel menilai bahwa fitur umpan balik langsung yang diberikan oleh *Quizwhizzer* membantu siswa belajar lebih interaktif dan cepat memahami kesalahan mereka. Hal ini memberikan keunggulan dibandingkan metode evaluasi konvensional yang membutuhkan waktu lebih lama untuk memberikan hasil.

Guru mengamati bahwa siswa terlihat lebih antusias dan termotivasi ketika mengikuti kuis menggunakan *Quizwhizzer* dibandingkan dengan evaluasi tertulis. Selain itu, siswa tampak lebih aktif menjawab pertanyaan dan menikmati pengalaman belajar yang tidak membosankan. Evaluasi berbasis game ini memberikan suasana yang lebih santai dan mendukung

⁹³ Yusfringka Adhi, Vivi Rulviana, and Apri Kartikasari, 'Efektivitas Penggunaan Game *Quizwhizzer* Sebagai Media Evaluasi Terhadap Antusiasme Siswa Sekolah Dasar', *Konferensi Ilmiah Dasar*, 4 (2023), 641-642.

pembelajaran secara informal. Guru juga melihat manfaat dari segi efisiensi, di mana *Quizwhizzer* memudahkan dalam tingkat pemahaman siswa melalui skor yang langsung diperoleh, sehingga membantu guru mengevaluasi kebutuhan siswa secara lebih akurat. Secara keseluruhan, *Quizwhizzer* dianggap sebagai alat yang inovatif, menyenangkan, dan efektif untuk meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa dalam pembelajaran.

Diperkuat dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Fitriyani, dkk (2024). Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa *Quizwhizzer* merupakan media evaluasi pembelajaran yang memiliki berbagai fitur permainan interaktif, termasuk permainan ular tangga. Siswa sangat tertarik untuk mengikuti kuis yang diselenggarakan menggunakan *Quizwhizzer*, yang menjadikannya metode evaluasi yang menyenangkan dan menarik. Mereka juga dapat berpartisipasi secara aktif dan interaktif dalam menjawab soal kuis. Dari sembilan siswa yang mengisi survei, 88,9% menyatakan bahwa penggunaan *Quizwhizzer* sangat menyenangkan dan membantu mereka lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, sebagian besar siswa (77,8%) mengatakan bahwa *Quizwhizzer* mudah digunakan dan mudah diakses. Secara keseluruhan, menunjukkan bahwa *Quizwhizzer* sebagai media evaluasi berbasis game edukasi meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan juga meningkatkan pemahaman mereka tentang materi yang dipelajari.⁹⁴

⁹⁴ Fitriyani Fitriyani, Alfiah Fajriani, and Zila Razilu, 'Implementasi Quizwhizzer Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Matapelajaran Informatika Di Sekolah Menengah Pertama Kelas VII', *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7.9 (2024), 10959. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5494>

Penggunaan *Quizwhizzer* sebagai media evaluasi terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan adanya elemen-elemen yang menarik, *Quizwhizzer* juga membuat siswa menjadi aktif dan antusias dalam proses evaluasi pembelajaran karena pengerjaannya tidak membosankan sehingga siswa bisa fokus untuk menyelesaikan pertanyaan yang tercantum. Selain itu, penggunaan *Quizwhizzer* dalam evaluasi pembelajaran sangat membantu guru jika guru tidak bisa melaksanakan evaluasi pembelajaran secara langsung. Penggunaan *Quizwhizzer* dapat dilaksanakan dimanapun dan kapanpun baik di sekolah maupun di rumah. Dengan demikian, penerapan *Quizwhizzer* tidak hanya memberikan hasil yang signifikan dalam pembelajaran tetapi juga mendorong penggunaan teknologi dalam pendidikan secara efektif dan efisien.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

1. Analisis hasil uji hipotesis menggunakan uji *wilcoxon* yang dibantu oleh IBM SPSS 26, menunjukkan bahwa sig. (2-tailed) = 0,000. Dengan artian, jika $0,000 < \text{taraf signifikansi } 0,005$ ($0,000 < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media evaluasi berbasis *Quizwhizzer* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi usaha dan energi di kelas VIII SMP Negeri 3 Rambipuji.
2. Analisis hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan signifikan, di mana rata-rata hasil *pretest* sebesar 41,54 meningkat menjadi 89,08 pada hasil *posttest*. Selain itu, hasil analisis *N-Gain Score* menunjukkan bahwa nilai mean *N-Gain score* = 0,8152 > 0,70 dengan kriteria tinggi, artinya efektivitasnya tinggi. Untuk perolehan mean dari *N-Gain* persen ialah sebesar $81,5165 > 76$ dengan kriteria efektif. Sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa media evaluasi menggunakan *Quizwhizzer* efektif terhadap hasil belajar materi usaha dan energi di kelas VIII SMPN 3 Rambipuji.
3. Penerapan *Quizwhizzer* dalam evaluasi hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Rambipuji memberikan pengalaman yang positif dan interaktif. Media ini membuat siswa untuk lebih antusias dalam mengerjakan soal dengan fitur-fitur seperti pemilihan karakter dan umpan balik langsung yang membantu memperbaiki kesalahan secara instan. Guru juga menilai bahwa

Quizwhizzer efektif dalam meningkatkan motivasi siswa dan memberikan data evaluasi secara cepat serta akurat. Dibandingkan metode konvensional, *Quizwhizzer* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mengurangi tekanan, dan mendorong pemahaman konsep secara lebih mendalam melalui pengulangan soal. Hal ini menunjukkan bahwa *Quizwhizzer* adalah media inovatif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan efisiensi pembelajaran.

B. Saran-saran

Setelah penelitian yang telah dilakukan, peneliti akan mencantumkan beberapa saran diantaranya:

1. Untuk guru: diharapkan agar dapat menerapkan media evaluasi seperti *Quizwhizzer* untuk menumbuhkan keantusiasan dan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi hasil belajar.
2. Untuk siswa: diharapkan selalu semangat serta aktif dalam kegiatan pembelajaran baik pelajaran IPA atau pelajaran lainnya.
3. Peneliti selanjutnya: diharapkan dapat mengelola waktu serta mempersiapkan alat-alat yang dibutuhkan untuk proses penelitian sehingga penelitian dapat terlaksana dengan waktu yang telah disesuaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhi, Yusfringka, Vivi Rulviana, and Apri Kartikasari, 'Efektivitas Penggunaan Game Quizwhizzer Sebagai Media Evaluasi Terhadap Antusiasme Siswa Sekolah Dasar', *Konferensi Ilmiah Dasar*, 4 (2023), 637–43 <<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>>.
- Agus Krisno, H. Moch, Tri Tjandra Mucharam, Mampuono, and Imam Suhada, *Ilmu Pengetahuan Alam Untuk SMP/MTs Kelas VIII*, 2008.
- Agusti, Nurul Maulia, and Aslam Aslam, 'Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6.4 (2022), 5794–5800 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>>.
- Alfianistiawati, Rohmatin, Nurmalita Istifayza, Maria Apolonia Prakris, Fresty Kartika Fitri, and Deny Wahyu Apriyadi, 'Implementasi Quizwhizzer Sebagai Media Belajar Digital Dalam Pembelajaran Sosiologi Kelas X Dan XI SMAN 8 Malang', *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHIS)*, 2.7 (2022), 698–706 <<https://doi.org/10.17977/um063v2i7p698-706>>.
- Artama, Syaputra, Andi Fitriani Djollong, Ismail, Leli Hasanah Lubis, Kalbi, Riska Yulianti, and others, *Evaluasi Hasil Belajar*, 2023.
- Audina, Lia, Teti Rostikawati, and Resyi A. Gani, 'Pengembangan Media Game Interaktif Elektronik Berbasis Quizwhizzer Pada Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan', *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11.6 (2022), 1996 <<https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9212>>.
- Djamaluddin, Ahdar, and Wardana, *Belajar Dan Pembelajaran, CV Kaaffah Learning Center*, 2019.
- Faijah, Nuthfah, Nuryadi, and Nafida Hetty Marhaeni, 'Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Phytagoras', *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6.1 (2022), 117–23.
- Fajar, Dinar Maftukh, *Menggapai Hikmah Dalam Pembelajaran Sains*, 2019.
- Fajar Tri Maryana, Okky, Victoriani Inabuy, Cece Sutia, Budiyantri Dwi Hardanie, and Sri Handayani Lestari, *Ilmu Pengetahuan Alam SMP Kelas VIII*, 2021.
- Fauhah, Homroul, and Brilliant Rosy, 'Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9.2 (2020), 321–34 <<https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>>.
- Fitriyani, Fitriyani, Alfiah Fajriani, and Zila Razilu, 'Implementasi Quizwhizzer Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Matapelajaran Informatika Di Sekolah Menengah Pertama Kelas VII', *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7.9 (2024), 10953–60 <<https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5494>>.
- Hambali, Fatwa, Muhammad Nawir, and Nasir, 'Pengaruh Media Pembelajaran

- Berbasis Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smp Unismuh Makassar’, *Jurnal Kependidikan Media*, 11.1 (2022), 33–38 <<https://doi.org/10.26618/jkm.v11i1.8000>>.
- Haryadi, Rudi, and Riza Nurmala, ‘Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Fisika’, *Academy of Education Journal*, 14.1 (2023), 133–41 <<https://doi.org/10.47200/aoej.v14i1.1371>>.
- Hosnia, and Laila Khusnah, ‘Pengaruh Model Pembelajaran Sains Teknologi Masyarakat (STM) Terhadap Sikap Peduli Lingkungan Dan Hasil Belajar’, 4.2 (2023), 62–72.
- Hunaepi, Taufik Samsuri, Muhammad Asy’ari, and Roniati Sukaisih, ‘Sains Teknologi Masyarakat “Strategi, Pendekatan, Dan Model Pembelajaran”’, 2004.
- Ismail, Pane, Vidya Avianti Hadju, Lilis Maghfuroh, Hairil Akbar, Rotua Suriyany Simamora, Zubaedah Wiji Lestari, and others, *Desain Penelitian Mixed Method (Metodologi Penelitian)*, Universitas Lampung, 2021.
- Ismail, Sri Dinda Lestari, Abdul Haris Odja, and Linda Suronoto, ‘Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Alat Optik’, *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 3.2 (2023), 140–46 <<https://doi.org/10.21154/jtii.v3i2.2246>>.
- Khaatimah, Husnul, and Restu Wibawa, ‘Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition Terhadap Hasil Belajar’, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2.2 (2017), 76–87.
- Khusnah, Laila, ‘Laporan Penelitian’, 22.2 (2009), 184–206.
- Kurniawan, Rivo Alfarizi, and Rafiatul Hasanah, ‘Bioeduca: Journal of Biology Education’, *Bioeduca: Journal of Biology Education*, 4.2 (2022), 1–11.
- Mahmudi, Ihwan, Muh Zidni Athoillah, Eko Bowo Wicaksono, and Amir Reza Kusumua, ‘Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom’, *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2.9 (2022), 3507–14.
- Moto, Maklonia Meling, ‘Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan’, 3.1 (2019), 20–28.
- Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, and M. Budiantara, *Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, Sibuku Media, 2017.
- Paramita, Ratna Wijayanti Dinar, Noviansyah Rizal, and Riza Bahtiar Sulistyan, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 2004.
- Pertiwi, Ragil Elva, Zen Zelhendri, and Amilia Winanda, ‘Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Berbantuan Quizwhizzer Pada Mata Pelajaran Informatika Di SMP’, *Jurnal Pendidikan Mandala*, 8.3 (2023), 817 <<https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JUPE/article/view/5870%0Aht>>

<tps://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JUPE/article/download/5870/4234>
>

- Presiden Republik Indonesia, 'Standar Nasional Pendidikan', 102501, 2021.
- Puspita, Diana, and Iip Rohima, 'IPA Terpadu Untuk SMP/MTs Kelas VIII, 2009, 6.
- Puspitasari, Rina, Suparman, and Fahrunnisa, 'Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4.6 (2023), 8211–20 <<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4382>>.
- Puspitasari, Wahyu Dwi, and Filda Febrinita, 'Pengujian Validasi Isi (Content Validity) Angket Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Matakuliah Matematika Komputasi', *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4.1 (2021), 77–90 <https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i1.3254>.
- Rahayu, P, S Mulyani, and S S Miswadi, 'Pengembangan Pembelajaran IPA Terpadu Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Base Melalui Lesson Study', *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1.1 (2012), 63–70.
- Rahman, Abd, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, Yuyun Karlina, and Yumriani, 'Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan', *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2.1 (2022), 1–8.
- Rahman, Arief Aulia, and Cut Eva Nasryah, *Evaluasi Pembelajaran, Uwais Inspirasi Indonesia*, 2019.
- Rasikh, Yusuf, 'Efektivitas Aplikasi Geschool Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Pada Siswa Kelas XI MIPA di MAN 1 Yogyakarta Skripsi', *Skripsi*, 2020, 118.
- Rosalina, Linda, Rahmi Oktarina, Rahmiati, and Indra Saputra, *Buku Ajar Statistika, FEBS Letters*, 2023.
- Rubiantica, Risca, 'Pesat Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran', *Pendidikan*, 7.3 (2021), 98–104 <<http://ejournal.paradigma.web.id/index.php/pesat>>.
- Sahir, Syafrida Hafni, *Metodologi Penelitian*, 2022.
- Samosir, Perak, Wilson Rajagukguk, and Ratnawati, *Dasar-Dasar Statistika Inferensi Dalam Penelitian*, 2022.
- SARI, F, 'Efektivitas Penggunaan Media Game Quizwhizzer Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas Viii Di Uptd Smpn 7 Sinjai', 2023 <<http://repository.uiad.ac.id/id/eprint/1503/1/SKRIPSIFAHMITASARI.pdf>>.
- Septiani, Anggita, and Apri Utami Parta Santi, 'Pengaruh Aplikasi Quizwhizzer Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Materi Sumber Energi', *Seminar*

- Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1.1 (2022), 1–9.
- Sugiyarto, ‘Pengantar Biostatistika’, *Program Studi Matematika Fakultas Sains Dan Teknologi Terapan Universitas Ahmad Dahlan*, 2021, 5–24.
- Sugiyono, D., ‘Statistika Untuk Penelitian’, *Statistika Untuk Penelitian / Sugiyono*, 2007, pp. 1–99 <free-contents/index.php/buku/detail/statistika-untuk-penelitian-sugiyono-39732.html>.
- Sugiyono, D., *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*, 2013.
- Suhardi, Andi, Sevie Safitri Rosalina, and Nina Sutrisno, ‘Efektivitas Multimedia IPA Interaktif Berbasis Presentasi Aurora 3D Terhadap Hasil Belajar Siswa’, 3.2 (2020), 110–19.
- Sukarelawan, Moh. Irma, Tono Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu, *N-Gain vs Stacking*, 2024.
- Susanto, Devinta Agung, and Erik Aditia Ismaya, ‘Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko’, *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 5.1 (2022), 104–10 <<https://doi.org/10.30605/cjpe.512022.1583>>.
- Trimawartinah, Trimawatinah, ‘Bahan Ajar Statistik Non Parametrik’, *Uhamka*, 1, 2020, 35 <http://repository.uhamka.ac.id/id/eprint/3880/1/Bahan_Ajar_Statistik_Non_Parametrik_FINAL.pdf>.
- Uliana Hidayatika, and Didah Nurhamidah, ‘Quizwhizzer as A Innovative Evaluation Learning Media Bahasa Indonesia’, *Aksis : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8.1 (2024), 79–90 <<https://doi.org/10.21009/aksis.080106>>.
- Ummah, Masfi Sya’fiatul, ‘Kementerian Agama Al-Qur’an Dan Terjemahnya’, *Sustainability (Switzerland)*, 11.1 (2019), 1–14 <http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI>.
- Wasis, and Sugeng Yuli Irianto, *Ilmu Pengetahuan Alam SMP Dan MTs Kelas VIII (BSE)*, Pusat Perbukuan (Departemen Pendidikan Nasional), 2008.
- Widodo, Slamet, Festy Ladyani, La Ode Asrianto, Rusdi, Khairunnisa, Sri Maria Puji Lestari, and others, *Buku Ajar Metode Penelitian*, 2023.
- Wirda, Yendri, Ikhya Ulumudin, and Ferdi Widiputera, *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*, 2020.
- Yani, Imelda Meri, Dian Ernaningsih, and Fitriah, ‘Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Quizwhizzer Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di SMA Sint. Gabriel Maumere’, *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 9.2 (2023), 165–77.

Lampiran 1 – Pernyataan keaslian tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

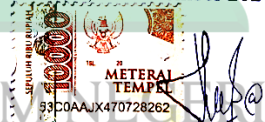
Nama : Fa'idatul Mila
NIM : 205101100009
Program Studi : Tadris IPA
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian yang berjudul **“Efektivitas Evaluasi Hasil Belajar Siswa Menggunakan Quizwhizzer pada Materi Usaha dan Energi Kelas VIII di SMP Negeri 3 Rambipuji”** tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutip dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari siapapun.

Jember, 21 November 2024



Fa'idatul Mila

NIM. 205101100009

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 2 – Matrik penelitian

MATRIK PENELITIAN

JUDUL	FOKUS PENELITIAN	TUJUAN PENELITIAN	SUMBER	METODE
Penerapan Evaluasi Hasil Belajar Siswa Menggunakan <i>Quizwhizzer</i> pada Materi Usaha dan Energi Kelas VIII di SMP Negeri 3 Rambipuji	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah <i>Quizwhizzer</i> efektif diterapkan sebagai media evaluasi hasil belajar siswa pada materi usaha dan energi kelas VIII di SMP Negeri 3 Rambipuji? 2. Bagaimana penerapan evaluasi hasil belajar siswa menggunakan <i>Quizwhizzer</i> pada materi usaha dan energi kelas VIII di SMP Negeri 3 Rambipuji? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk mengetahui keefektifan <i>Quizwhizzer</i> sebagai media evaluasi hasil belajar siswa pada materi usaha dan energi kelas VIII di SMP Negeri 3 Rambipuji 2. Untuk mengetahui bagaimana penerapan evaluasi hasil belajar siswa menggunakan <i>Quizwhizzer</i> pada materi usaha dan energi kelas VIII di SMP Negeri 3 Rambipuji 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Informan : <ol style="list-style-type: none"> a. Guru IPA b. Siswa-siswi kelas VIII dan IX SMP Negeri 3 Rambipuji 2. Tes (<i>pretest</i> dan <i>posttest</i>) 3. Wawancara 4. Dokumentasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendekatan Mixed Method 2. Model <i>mixed method</i> yang digunakan adalah sekuensial eksplanatori (<i>sequential explanatory</i>) 3. Teknik sampling : <i>purposive sampling</i> 4. Lokasi penelitian : SMP Negeri 3 Rambipuji 5. Pengumpulan data : <ol style="list-style-type: none"> a. Instrumen Tes (<i>pretest</i> dan <i>posttest</i>) b. Wawancara c. Dokumentasi 6. Teknik analisis data: <ol style="list-style-type: none"> a. Uji validitas b. Uji reliabilitas c. Uji normalitas d. Uji hipotesis

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 3 – Surat observasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2676/In.20/3.a/PP.009/05/2024
 Sifat : Biasa
 Perihal : **Observasi untuk Memenuhi Tugas**
Mata Kuliah Magang I

Yth. Kepala SMP Negeri 3 Rambipuji
 Jl. Balai Desa No.6 Nogosari, Kecamatan Rambipuji, Kode pos, Limo, Nogosari, Kec. Rambipu

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 205101100009
 Nama : FAIDATUL MILA
 Semester : Semester sepuluh
 Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN ALAM

untuk mengadakan Observasi selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Sri Utami, S. Pd

Adapun pihak-pihak yang dituju adalah sebagai berikut:

1. Kepala Sekolah
2. Guru Mata Pelajaran IPA
3. Siswa Kelas VIII

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 14 Mei 2024

Dekan,

Kiai Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Lampiran 4 – Data Hasil Ulangan Harian 2 Tahun Terakhir

Tahun Ajaran 2022-2023

NOMOR	NAMA SISWA	NILAI UH
1	AFANDI SAPUTRA	55 / 100
2	AHMAD HAFIFUDIN	61 / 100
3	AKBAR RAMADANI	38 / 100
4	ALFIATUS SHOLEHA	37 / 100
5	ALVIS HAIDAR AJI MAHESWORO	19 / 100
6	AMELLIA EKA PUTRI	25 / 100
7	ANDHARA RAMESHA ADKY	40 / 100
8	ANDIK MAULID PURNOMO	26 / 100
9	ARINDA GITA CAHYANI	52 / 100
10	ASROFI MUSTOFA	31 / 100
11	DINDA KUMALA SAFITRI	67 / 100
12	DINI ISLAMI KAMILA	49 / 100
13	DITA AYU PUSPITA SARI	54 / 100
14	FAIS FATUR ROHMA	64 / 100
15	FATMA APRILIA PERTIWI	37 / 100
16	FEBRI MAULANA ISHAK	42 / 100
17	FERDI SUSANTO	61 / 100
18	LILIANA ANGGUN WAHYUNINGTIYAS	55 / 100
19	MANISA YULIA PUTRI	71 / 100
20	MOCHAMAD FARHAN RAMADHANI	52 / 100
21	MOCHAMMAD RADIT IRAWAN	25 / 100
22	MOH. YUSUF FAHRIZI	38 / 100
23	MOHAMMAD EGAR JULIANTO	67 / 100
24	MUHAMMAD AFIS FAUZI	25 / 100
25	NATASYA FIRMA AURELLA	67 / 100
26	NODE RAHMAT AGUSTIN	71 / 100
27	RACHMAD ARIEF PRASETYO	39 / 100
28	RIO HARGIANTO	48 / 100
29	RISKI ADI PRANOTO	66 / 100
30	RISKI HIDAYAT	25 / 100
31	SATRIO WAHYU MULIYANTO	63 / 100
32	SEFFIYA RAMADANI	54 / 100
33	SEPTIAN EKA RAMADHANI	50 / 100
34	SITI NUR DIYAH	70 / 100
35	SYAFAATUL SYEFIANA PUTRI	67 / 100
36	TEGAR HARDIANSAH MAULANA	25 / 100
Nilai rata-rata		48,22

Tahun Ajaran 2023-2024

NOMOR	NAMA SISWA	NILAI UH
1	ABDUL AJIS	40 / 100
2	ABDUL HALIM	27 / 100
3	AHMAD ALFAS SALAM	26 / 100
4	AHMAD DANI	39 / 100
5	ALDIANSYAH PURNAMA	42 / 100
6	BAGAS PUTRA PERDANA	35 / 100
7	BALQIS DWI SEPTIANI	25 / 100
8	DAVID ARIS MAULANA	43 / 100
9	DIMAS ARITONANG	69 / 100
10	DIMAS MAULANA PUTRA	62 / 100
11	DWI SISWANTORO	39 / 100
12	EL VINDA RAHMA WATI	18 / 100
13	EVA YULIANTI	54 / 100
14	FAHIR ALI RIDHO	77 / 100
15	FEBRI ALFIANSYAH	21 / 100
16	FIRMANUL ARIFIN	41 / 100
17	KIKY RAMADANI	33 / 100
18	M.ANDIKA PRATAMA	21 / 100
19	M.ANDREAN SYAH AL JAILANI	53 / 100
20	MAULIDYA SUGIANI	65 / 100
21	MITA WULAN AGUSTIN	45 / 100
22	MOH. SIGIT	47 / 100
23	MUHAMMAD DHANI PRATAMA	43 / 100
24	MUHAMMAD ZAKI MUBAROK	35 / 100
25	NATASYA	32 / 100
26	NATASYA FIRDA AULIA	32 / 100
27	NERISA TITA AYKO	61 / 100
28	RIA AGUSTIN	51 / 100
29	RISKA HILMIATUS SHOLEHA	40 / 100
30	RISMA DWI WULANDARI	55 / 100
31	SAFIRA FRISKALANI	36 / 100
32	SANDY ARDIE PRATAMA	56 / 100
33	SEPTI NUR AZIZAH	43 / 100
34	TEGAR SAPUTRA	64 / 100
Nilai rata-rata		43,24

Lampiran 5 – Modul ajar

1. INFORMASI UMUM

Nama Penyusun	: Fa'idatul Mila
Institusi	: SMP Negeri 3 Rambipuji
Tahun	: 2024
Jenjang Sekolah	: SMP/MTs Sederajat
Kelas/Fase	: VII/D
Alokasi Waktu	: 2 JP (2 x 35 Menit) tiap 1 pertemuan

<p>Kompetensi Awal</p> <p>Siswa memiliki keinginan yang kuat untuk mempelajari materi Usaha dan Energi</p>
<p>Profil Pelajar Pancasila</p> <ol style="list-style-type: none"> Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia Peserta didik selalu memulai dan mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan bersyukur serta selalu menunjukkan sikap santun selama pembelajaran Mandiri Peserta didik mampu mengatasi masalahnya sendiri selama proses pembelajaran terkait tugas individu Gotong-royong Peserta didik memiliki kemampuan berkolaborasi, bekerja sama dan menyelesaikan masalah dalam diskusi kelompok Bernalar kritis Peserta didik diharapkan memiliki kemampuan memecahkan masalah, hal ini berhubungan dengan kemampuan kognitif
<p>Sarana dan Prasarana</p> <p>Materi : Reguler, Pengayaan, Remedial</p> <p>Media/alat bahan : LCD/proyektor, Laptop, LKPD, Papan Tulis, Spidol</p> <p>Sumber belajar : Buku, Video pembelajaran, Youtube</p>
<p>Target</p> <ol style="list-style-type: none"> Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. Peserta didik dengan kesulitan belajar: memiliki gaya belajar yang terbatas hanya satu gaya. Misalnya, dengan audio. Memiliki kesulitan dengan bahasa dan pemahaman

<p>materi ajar, kurang percaya diri, kesulitan berkonsentrasi jangka panjang, dsb.</p> <p>3. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir tingkat tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin</p>
<p>Metode Pembelajaran</p> <p>Pendekatan : Saintifik</p> <p>Model : Discovery Learning</p> <p>Metode : Pengamatan, Diskusi kelompok, Tanya jawab, Penugasan</p>

2. KOMPETENSI INTI

<p>Capaian Pembelajaran</p> <p>Peserta didik mampu memahami materi usaha dan energi yang sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari.</p>
<p>Tujuan Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat menjelaskan variabel-variabel yang mempengaruhi efektivitas usaha 2. Siswa dapat mengetahui jenis-jenis energi 3. Siswa dapat menjelaskan hubungan antara usaha dan energi 4. Siswa dapat menjelaskan cara energi dikonversikan sesuai kebutuhan 5. Siswa dapat menyajikan informasi mengenai sumber energi terbarukan yang dapat digunakan di Indonesia
<p>Pemahaman Bermakna</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami hubungan antara usaha dan energi 2. Memahami bagaimana energi dapat dikonversikan sesuai kebutuhan 3. Memahami sumber energi terbarukan yang dapat digunakan di Indonesia
<p>Pertanyaan Pemantik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah kalian pernah mendorong benda yang memiliki berat ? 2. Apa ciri yang dapat kalian lihat setelah kita mendorong suatu benda ? 3. Mengapa tembok tidak bergerak ? 4. Apakah usaha yang kalian keluarkan sama, saat mendorong benda yang memiliki berat yang berbeda? Mengapa ?

3. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN I (USAHA)	
TAHAPAN PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN
Pendahuluan (5 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka kelas dengan salam dan di lanjutkan berdoa bersama yang di pimpin oleh ketua kelas 2. Guru melakukan presensi kehadiran siswa 3. Guru memberikan ice breaking terhadap siswa 4. Guru Guru membuka pelajaran dengan mengulas materi pada pertemuan kemarin : <ul style="list-style-type: none"> - Apakah kalian masih ingat apa yang kemaren kita pelajari ? coba angkat tangan siapa yang masih ingat dengan materi yang kita pelajari kemaren !
Inti (50 menit)	<ol style="list-style-type: none"> a. Stimulation <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan gambaran tentang usaha <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik dapat memperhatikan, mengamati, dan mendengarkan penyampaian dari guru b. Problem Statement <ol style="list-style-type: none"> 2. Guru memperlihatkan video tentang usaha https://youtu.be/k0bdmgyng7c?si=LVUF0sjVP3SwndOH <ul style="list-style-type: none"> - Siswa dapat memperhatikan, mengamati serta fokus pada video yang diberikan oleh guru c. Data Collection <ol style="list-style-type: none"> 3. Guru membagi siswa dalam membentuk beberapa kelompok dengan jumlah anggota 4-5 siswa dan membagikan LKPD kepada masing-masing kelompok 4. Guru memberikan LKPD untuk di kerjakan oleh siswa secara berkelompok. 5. Guru menjelaskan prosedur kegiatan yang akan dilakukan sesuai dengan langkah- langkah pada LKPD. <ul style="list-style-type: none"> - Siswa membentuk kelompok dengan jumlah anggota 4-5 siswa. - Siswa menerima LKPD yang akan dikerjakan secara berkelompok.

	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa menyimak prosedur kegiatan yang akan dilakukan <p>d. Data Processing</p> <p>6. Guru memberi petunjuk kepada siswa untuk dapat menganalisa apa yang ada pada LKPD</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melalui berkelompok ,siswa dapat mencatat hasil yang sudah didiskusikan bersama-sama <p>e. Verification</p> <p>7. Guru memberikan kesempatan kepada tiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Masing-masing dapat menyampaikan hasil diskusinya
Penutup (15 menit)	<p>f. Generalization</p> <p>8. Guru memberikan tugas yang dikerjakan secara individu</p> <p>9. Guru dan siswa berdiskusi untuk menyimpulkan materi pembelajaran</p> <p>10. Guru memberikan Pekerjaan Rumah (PR)</p> <p>11. Guru menutup pembelajaran dengan berdo'a dan salam</p>
Penilaian	<ul style="list-style-type: none"> - Sikap: Penilaian terhadap sikap tanggung jawab siswa dalam ketepatan pengumpulan tugas sesuai dengan waktu yang telah ditentukan - Pengetahuan: Menunjukkan kemampuan untuk menganalisis materi yang telah disampaikan - Keterampilan: Membuat produk atau menyajikan hasil diskusi kerja kelompok

PERTEMUAN II (ENERGI)

TAHAPAN PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN
Pendahuluan (5 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka kelas dengan salam dan di lanjutkan berdo'a bersama yang di pimpin oleh ketua kelas 2. Guru melakukan presensi kehadiran siswa 3. Guru memberikan ice breaking terhadap siswa

	<p>4. Guru Guru membuka pelajaran dengan mengulas materi pada pertemuan kemarin :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apakah kalian masih ingat apa yang kemaren kita pelajari ? coba angkat tangan siapa yang masih ingat dengan materi yang kita pelajari kemaren !
Inti (50 menit)	<p>a. Stimulation</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan gambaran tentang usaha - Peserta didik dapat memperhatikan, mengamati, dan mendengarkan penyampaian dari guru <p>b. Problem Statement</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Guru memperlihatkan video tentang energi https://youtu.be/UwEn14wnsBU?si=Sk5GI211KfBYpINW - Siswa dapat memperhatikan, mengamati serta fokus pada video yang diberikan oleh guru <p>c. Data Collection</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Guru membagi siswa dalam membentuk beberapa kelompok dengan jumlah anggota 4-5 siswa dan membagikan LKPD kepada masing-masing kelompok 4. Guru memberikan LKPD untuk di kerjakan oleh siswa secara berkelompok. 5. Guru menjelaskan prosedur kegiatan yang akan dilakukan sesuai dengan langkah- langkah pada LKPD. <ul style="list-style-type: none"> - Siswa membentuk kelompok dengan jumlah anggota 4-5 siswa. - Siswa menerima LKPD yang akan dikerjakan secara berkelompok. - Siswa menyimak prosedur kegiatan yang akan dilakukan <p>d. Data Procesing</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Guru memberi petunjuk kepada siswa untuk dapat menganalisa apa yang ada pada LKPD - Melalui berkelompok ,siswa dapat mencatat hasil yang sudah didiskusikan bersama-sama

	<p>e. Verification</p> <p>7. Guru memberikan kesempatan kepada tiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Masing-masing dapat menyampaikan hasil diskusinya
Penutup (15 menit)	<p>f. Generalization</p> <p>8. Guru memberikan tugas yang dikerjakan secara individu</p> <p>9. Guru dan siswa berdiskusi untuk menyimpulkan materi pembelajaran</p> <p>10. Guru memberikan Pekerjaan Rumah (PR)</p> <p>11. Guru menutup pembelajaran dengan berdo'a dan salam</p>
Penilaian	<ul style="list-style-type: none"> - Sikap: Penilaian terhadap sikap tanggung jawab siswa dalam ketepatan pengumpulan tugas sesuai dengan waktu yang telah ditentukan - Pengetahuan: Menunjukkan kemampuan untuk menganalisis materi yang telah disampaikan - Keterampilan: Membuat produk atau menyajikan hasil diskusi kerja kelompok

Asesmen

1. Asesmen Diagnostik (sebelum pembelajaran) : Terlampir
2. Asesmen Formatif (Selama pembelajaran) : Terlampir
3. Asesmen Sumatif (akhir pembelajaran) : Terlampir

Lampiran-lampiran

1. Bahan ajar, Terlampir
2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), Terlampir
3. Penilaian - penilaian, Terlampir
4. Soal evaluasi, Terlampir

Pengayaan

1. Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai capaian pembelajaran.
2. Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan

dengan peserta didik.

3. Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan atau pendalaman materi.

Remedial

1. Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang capaian pembelajarannya belum tuntas.
2. Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum tuntas.
3. Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas dalam bentuk pembelajaran ulang, bimbingan perorangan, belajar kelompok, pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian.

Refleksi Guru

1. Apakah semua siswa terlibat dalam diskusi? Apa yang bisa dilakukan untuk membuat siswa aktif bertanya dan berpendapat?
2. Apakah siswa dapat mengisi lembar pengamatan dengan lancar? Apa tantangan yang mereka hadapi?
3. Apakah hasil pengamatan siswa dapat menggambarkan pemahaman mereka tentang usaha dan energi?
4. Apakah 100% siswa mencapai Tujuan pembelajaran? jika tidak, berapa persen kira-kira yang tidak mencapai Tujuan belajar?
4. Apakah kesulitan yang dialami siswa yang tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan dilakukan guru untuk membantu mereka?

Refleksi peserta didik

1. Bagian mana yang menurutmu paling sulit dari pelajaran ini?
2. Apa yang akan kamu lakukan untuk memperbaiki hasil belajarmu?
3. Kepada siapa kamu akan meminta bantuan untuk memahami pelajaran ini?
4. Bagian mana dari pembelajaran ini yang menurut kamu menyenangkan?
5. Sebutkan 2 hal yang sudah dipelajari!
6. Sebutkan 2 hal yang dianggap menarik!

Referensi

- Buku Siswa IPA Kelas VII
- Buku Guru IPA Kelas VII

- Video Youtube

<https://youtu.be/k0bdmgyng7c?si=LVUF0sjVP3SwndOH>

<https://youtu.be/UwEn14wnsBU?si=Sk5GI211KfBYpINW>

Glosarium

- Daya : besar energi yang digunakan dalam setiap detik
- Energi : kemampuan suatu benda untuk melakukan suatu usaha
- Perpindahan : perubahan posisi benda dari awal ke posisi akhir
- Usaha : gaya yang dilakukan untuk memindahkan kedudukan suatu benda
- Hukum Kekekalan energi : energi tidak dapat diciptakan dan tidak dapat dimusnahkan

Daftar Pustaka

- Okky Fajar Tri Maryana, dkk., *Ilmu Pengetahuan Alam Untuk SMP Kelas VIII*, Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan teknologi, Jakarta, 2021.
- Sri Handayani Lestari, dkk., *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Untuk SMP Kelas VIII*, Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan teknologi, Jakarta, 2021.
- Youtube : <https://youtu.be/k0bdmgyng7c?si=LVUF0sjVP3SwndOH>
<https://youtu.be/UwEn14wnsBU?si=Sk5GI211KfBYpINW>

Mengetahui,

Guru Mapel

Asfiah, S. Pd.

NIP. 197807122002122006

Jember, 4 November 2024

Praktikan,

Fa'idatul Mila

NIM. 205101100009

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 6 - Pretest

Assesment Diagnostik (pretest)

(USAHA DAN ENERGI)

Instruksi : Jawablah pertanyaan berikut dengan tepat !

1. Dalam fisika, usaha didefinisikan apa ?
 - a. Hasil kali antara gaya dan perpindahan
 - b. energi yang dimiliki suatu benda
 - c. perubahan posisi suatu benda
 - d. gaya yang diberikan pada benda
2. Berikut merupakan rumus untuk menghitung usaha adalah?
 - a. $W = F \div s$
 - b. $W = F \times s$
 - c. $W = F + s$
 - d. $W = F - s$
3. Seorang anak mendorong tembok, maka usaha yang dilakukan anak tersebut adalah?
 - a. Usaha tidak dapat dihitung
 - b. Usaha akan bertambah
 - c. Usaha yang dilakukan sama dengan nol
 - d. Usaha tetap dilakukan
4. Dalam usaha, gaya yang diberikan harus searah dengan?
 - a. Arah massa
 - b. Arah gravitasi
 - c. Arah perpindahan
 - d. Arah waktu
5. Rumus untuk menghitung daya adalah?
 - a. $P = W \times t$
 - b. $P = F \times s$
 - c. $P = W \div t$
 - d. $P = F \times t$
6. Ketika kamu menggosokkan kedua telapak tanganmu, energi yang dihasilkan adalah
 - a. Energi kimia
 - b. Energi kinetik
 - c. Energi potensial
 - d. Energi panas
7. Energi yang tersimpan di dalam makanan merupakan contoh dari energi apa ?
 - a. Energi kinetik
 - b. Energi panas
 - c. Energi kimia
 - d. Energi potensial
8. Bunyi hukum kekekalan energi adalah?
 - a. Energi bisa diciptakan dan dimusnahkan
 - b. Energi bisa diubah bentuk tetapi tidak bisa diciptakan dan dimusnahkan
 - c. Energi tidak bisa diubah bentuknya
 - d. Energi akan selalu berkurang dalam setiap prosesnya
9. Mobil yang bergerak karena bahan bakar merupakan contoh perubahan energi
 - a. Kimia menjadi gerak
 - b. Listrik menjadi gerak
 - c. Kimia menjadi cahaya
 - d. Kimia menjadi panas
10. Buah yang jatuh dari pohonnya merupakan salah satu contoh dari energi
 - a. Energi mekanik
 - b. Energi kimia
 - c. Energi kinetik
 - d. Energi potensial

Kunci Jawaban
Assesment Diagnostik (pretest)
(USAHA DAN DAYA)

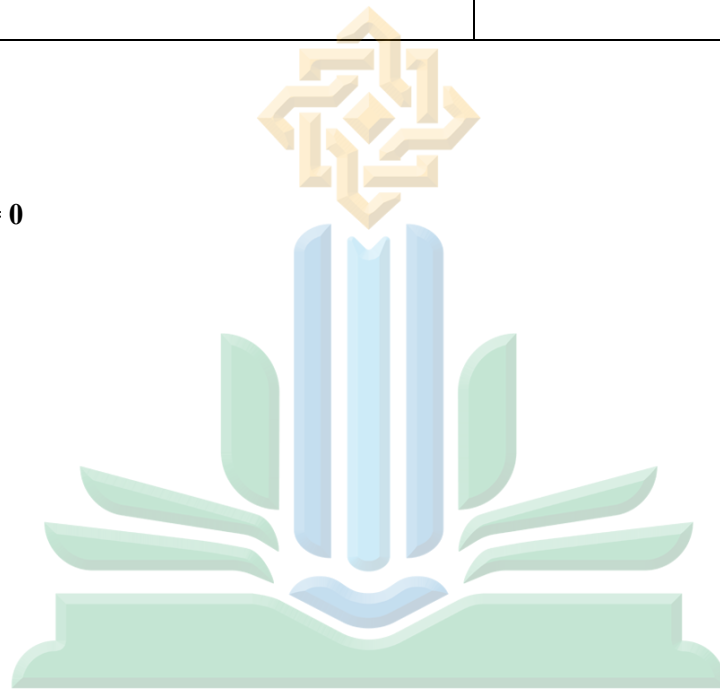
Kunci Jawaban		Perhitungan Skor	Kriteria Penilaian
1. A	6. D	$\text{Skor akhir} = \frac{\text{Jumlah Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal (100)}} \times 100$	0 – 25 = Kurang (K)
2. B	7. C		26 – 50 = Cukup (C)
3. C	8. B		51 – 75 = Baik (B)
4. C	9. A		76 – 100 = Sangat Baik (SB)
5. C	10. D		

Keterangan :

Benar = 10

Salah = 0 poin

Tidak menjawab = 0



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Lampiran 7 - Posttest

Assesment Sumatif (posttest)

(ENERGI DAN USAHA)

Pilihlah salah satu jawaban yang benar dan tepat !

1. Energi yang dimiliki oleh benda yang bergerak disebut
 - a. Energi potensial
 - b. Energi kinetik**
 - c. Energi panas
 - d. Energi listrik
2. Jika sebuah benda diam diatas tanah, energi kinetik yang dimilikinya adalah
 - a. Maksimum
 - b. Tidak dapat dihitung
 - c. Nol**
 - d. Sama dengan energi potensial
3. Dikatakan usaha jika terjadi
 - a. Gaya dan perpindahan**
 - b. Kecepatan benda dan gaya
 - c. Massa benda dan percepatan
 - d. Panjang lintasan dan massa benda
4. Energi yang disimpan karena posisi atau ketinggian benda disebut
 - a. Energi panas
 - b. Energi kinetik
 - c. Energi listrik
 - d. Energi potensial**
5. Perhatikan gambar berikut, sebuah kotak ditarik dengan gaya F sebesar 12 Newton. Kotak dipindahkan 4 meter ke kanan dari posisi semula. Tentukan usaha yang dilakukan gaya pada kotak tersebut!
 - a. 38 Joule
 - b. 48 Joule**
 - c. 50 Joule
 - d. 60 Joule
6. Energi kinetik akan bertambah jika
 - a. Kecepatan benda bertambah**
 - b. Ketinggian benda bertambah
 - c. Massa benda berkurang
 - d. Waktu bergerak benda berkurang
7. Sebuah mobil bergerak dengan kecepatan 30 m/s. Jika massanya 100 kg, maka energi kinetik mobil tersebut adalah
 - a. 10000 J
 - b. 45000 J**
 - c. 28000 J
 - d. 25000 J
8. Sebuah benda bermassa 3 kg jatuh dari ketinggian 15 meter. Energi potensial benda saat ketinggian 10 meter adalah ($g = 10 \text{ m/s}^2$)
 - a. 100 J
 - b. 200 J
 - c. 300 J**
 - d. 400 J
9. Sebuah lampu memiliki daya 10 watt dan menyala selama 10 menit. Energi yang digunakan oleh lampu tersebut adalah
 - a. 6000 J**
 - b. 7000 J
 - c. 5000 J
 - d. 2000 J
10. Usaha yang dilakukan oleh seorang untuk mendorong benda sebesar 50 N sejauh 5 meter adalah
 - a. 100 J
 - b. 150 J
 - c. 200 J
 - d. 250 J**
11. Energi kinetik sebuah benda akan bernilai nol jika
 - a. Bola diperlambat
 - b. Bola diam**
 - c. Bola sedang dipercepat
 - d. Bola dilempar
12. Berikut merupakan pengertian dari energi adalah
 - a. sesuatu yang dapat diciptakan
 - b. sesuatu yang dapat dimusnahkan
 - c. kecepatan dalam melakukan usaha atau kerja
 - d. kemampuan untuk melakukan usaha atau kerja**
13. Sebuah lampu menggunakan energi listrik sebanyak 3000 joule dalam waktu 2 menit. Berapakah daya lampu tersebut
 - a. 20 Watt

- b. **25 Watt**
 c. 35 Watt
 d. 50 Watt
14. Sebuah ketel listrik mengubah energi listrik menjadi energi
- Mekanik
 - Kimia
 - Panas**
 - Cahaya
15. Sebuah balok berada di lantai licin dan ditarik oleh gaya $F = 40$ Newton. Jika usaha yang dilakukan dengan gaya pada balok adalah 680 joule, hitunglah besar perpindahan balok!
- 10 meter
 - 17 meter**
 - 26 meter
 - 50 meter
16. Contoh perubahan energi mekanik menjadi energi panas terjadi pada
- Air mengalir yang memutar turbin
 - Gesekan antara kedua telapak tangan yang digosokkan**
 - Sinar matahari yang mengeringkan pakaian
 - Televisi yang dinyalakan
17. Lampu neon menghasilkan cahaya dengan mengubah energi
- Energi listrik menjadi energi bunyi
 - Energi kimia menjadi energi panas
 - Energi mekanik menjadi energi listrik
 - Energi listrik menjadi energi cahaya**
18. Dua buah gaya masing-masing $F_1 = 10$ N dan $F_2 = 5$ N bekerja pada sebuah benda yang terletak di suatu permukaan lantai. Jika benda bergerak ke kanan sejauh 5 meter, berapakah usaha yang dilakukan pada benda oleh kedua gaya tersebut!
- 75 joule**
 - 50 joule
 - 40 joule
 - 60 joule
19. Bunyi Hukum Kekekalan Energi adalah...
- Energi dapat diciptakan dan dihancurkan
 - Energi tidak dapat diciptakan atau dimusnahkan, tetapi hanya dapat berubah bentuk**
 - Energi hanya dapat diciptakan oleh manusia
 - Energi dapat hilang dan muncul kembali dengan sendirinya
20. Seorang anak membawa kotak yang beratnya 50 Newton dari titik A menuju B, kemudian kembali ke A. Menurut fisika, berapakah usaha yang dilakukan anak tersebut?
- 50 N
 - 0**
 - 20 N
 - 10 N
21. Sebuah peti didorong dengan kekuatan 400 newton dan menempuh jarak 4 meter. Berapa usaha yang dilakukan pada peti tersebut?
- 100 J
 - 396 J
 - 404 J
 - 1600 J**
22. Riski memindahkan pasir menggunakan gerobak. Dalam waktu 60 s, Riski telah melakukan usaha sebesar 480 Joule. Besar daya Riski adalah ... watt
- 10 watt
 - 8 watt**
 - 30 watt
 - 100 watt
23. Besarnya usaha menurut ilmu fisika adalah hasil perkalian antara
- Percepatan dan perpindahan
 - Kecepatan dan perpindahan
 - Gaya dan perpindahan**
 - Gaya dan percepatan
24. Sumber energi terbesar yang terdapat pada bumi yang kita tempati adalah
- Minyak bumi
 - Bulan
 - Batu bara
 - Matahari**
25. Contoh perubahan energi kimia menjadi energi panas terjadi pada
- Kompas gas saat digunakan memasak**
 - Kipas angin yang berputar
 - Lampu pijar yang dinyalakan
 - Panel surya yang terkena matahari

Lampiran 8 – Surat validator



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2370/In.20/3.a/PP.009/10/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Dinar Maftukh Fajar, M.P.Fis
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Dinar Maftukh Fajar, M.P.Fis untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : 205101100009
Nama : FAIDATUL MILA
Semester : Semester sembilan
Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN ALAM
Judul Skripsi : Efektivitas Evaluasi Hasil Belajar Siswa Menggunakan Quizwhizzer Pada Materi Usaha Dan Energi Kelas VIII Di SMP Negeri 3 Rambipuji

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 29 Oktober 2024

an. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTISUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
KELAS EKSPERIMEN

A. PENGANTAR

Berkaitan dengan adanya penelitian tentang “Efektivitas Evaluasi Hasil Belajar Siswa Menggunakan Quizwhizzer Pada Materi Usaha Dan Energi Kelas VIII di SMP Negeri 3 Rambipuji”. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang akan digunakan dalam penelitian. Peneliti berharap kesediaan Bapak/Ibu validator untuk mengisi lembar validasi ini.

B. IDENTITAS

Nama : Dinar Mafhkh Fajar, M.Pd.
 NIP : 199109282018011001
 Jenis Kelamin : Laki - Laki
 Pekerjaan : Dosen IPA
 Instansi Kerja : UIN KHAS JEMBER
 Riwayat Pendidikan : -
 Email : -
 No HP : -

C. PETUNJUK PENGISIAN

1. Penilaian RPP ditinjau dari beberapa aspek, beri tanda ceklist (V) pada kolom skala penilaian sesuai dengan penilaian yang Bapak/Ibu berikan.

Keterangan skala penilaian:

- 1 = Tidak Baik
- 2 = Kurang Baik
- 3 = Cukup Baik
- 4 = Baik
- 5 = Sangat Baik

2. Jika menurut Bapak/Ibu validator RPP ini perlu adanya revisi, mohon ditulis pada bagian kritik dan saran

D. PENILAIAN

NO	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
I.	Perumusan Tujuan Pembelajaran					
	1. Kejelasan standar kompetensi dan kompetensi dasar					✓
	2. Kesesuaian standar kompetensi dan kompetensi dasar dengan tujuan pembelajaran					✓
	3. Ketepatan penjabaran kompetensi dasar kedalam indikator					✓
	4. Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran					✓
	5. Kesesuaian indikator dengan tingkat perkembangan siswa					✓
II.	Isi yang Disajikan					
	1. Sistematika penyusunan RPP					✓
	2. Kesesuaian urutan kegiatan pembelajaran IPA terpadu dengan model pembelajaran yang disajikan					✓
	3. Kesesuaian uraian kegiatan peserta didik dengan guru untuk setiap tahap pembelajaran dengan aktifitas pembelajaran IPA terpadu dengan model pembelajaran yang disajikan					✓
	4. Kejelasan skenario pembelajaran (tahap-tahap kegiatan pembelajaran: pendahuluan, inti dan penutup)					✓
	5. Kelengkapan instrumen evaluasi (soal, kunci, pedoman penskoran)					
III.	Bahasa					
	1. Penggunaan bahasa sesuai EYD					✓
	2. Bahasa yang digunakan komunikatif					✓
	3. Kesederhanaan struktur kalimat					✓
IV.	Waktu					
	1. Kesesuaian dengan alokasi waktu yang digunakan					✓
	2. Rincian waktu untuk setiap tahap pembelajaran					✓

E. KRITIK DAN SARAN

Sesuai dg apa yg saya sampaikan

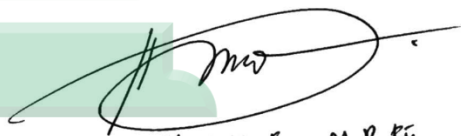
F. KESIMPULAN

Penilaian soal RPP secara keseluruhan (lingkari salah satu):

- a. Dapat digunakan tanpa ada revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi sedikit
- c. Dapat digunakan dengan revisi banyak
- d. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi.

Jember, 30 Oktober 2024

Penilai Ahli,


Diker Mawkiyah Fajar, M.P., F.P.
NIP. 199109282018011001

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LEMBAR VALIDASI TES

A. PENGANTAR

Berkaitan dengan adanya penelitian tentang "Efektivitas Evaluasi Hasil Belajar Siswa Menggunakan Quizwhizzer Pada Materi Usaha dan Energi Kelas VIII di SMP Negeri 3 Rambipuji". Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan soal tes yang akan digunakan dalam penelitian. Peneliti berharap kesediaan Bapak/Ibu validator untuk mengisi lembar validasi ini.

B. IDENTITAS

Nama : Dinar Mafkuk Fajar, M.P.Fis
 NIP : 199109282018011001
 Jabatan : ~~Dan~~ Kaprodi Tadris IPA
 Instansi Kerja : UIN KHAS JEMBER
 Tanggal Pengisian : 30 Oktober 2024

C. PETUNJUK PENGISIAN

1. Penilaian soal tes ditinjau dari beberapa aspek, beri tanda ceklist (V) pada kolom skala penilaian sesuai dengan penilaian yang Bapak/Ibu berikan.

Keterangan skala penilaian:

- 1 = Tidak Baik
- 2 = Kurang Baik
- 3 = Cukup Baik
- 4 = Baik
- 5 = Sangat Baik

2. Jika menurut Bapak/Ibu validator soal tes ini perlu adanya revisi, mohon ditulis pada bagian kritik dan saran

D. PENILAIAN

NO	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
I.	Kejelasan					
	1. Kejelasan setiap butir soal					✓
	2. Kejelasan petunjuk pengisian soal					✓
II.	Ketetapan Isi					
	1. Ketetapan bentuk soal dengan KI KD					✓

III. Relevansi									
1. Butir soal berkaitan dengan materi									✓
IV. Kevalidan Isi									
1. Tingkat kebenaran soal dan jawaban								✓	✗
V. Tidak Ada Bias									
1. Butir soal berisi satu gagasan yang lengkap								✓	
2. Kata-kata yang digunakan tidak bermakna ganda									✓
VI. Ketetapan Bahasa									
1. Penggunaan bahasa sesuai EYD									✓
2. Bahasa yang digunakan efektif									✓
3. Kesederhanaan struktur kalimat									✓

E. KRITIK DAN SARAN

Sesuai yg ada di catatan soal / jawaban lisan saya

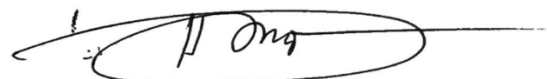
F. KESIMPULAN

Penilaian soal tes secara keseluruhan (lingkari salah satu):

- Dapat digunakan tanpa ada revisi
- Dapat digunakan dengan revisi sedikit
- Dapat digunakan dengan revisi banyak
- Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

Jember, 30 Oktober 2024

Penilai Ahli,



(Dinar Mafukh Fajar, M.P.Fis
NIP. 199109282018011001

Lampiran 9 – Surat izin penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-8873/In.20/3.a/PP.009/11/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMP Negeri 3 Rambipuji

Jl. Balai Desa No.6, Nogosari, Kec. Rambipuji, Kabupaten Jember, Jawa Timur, Kode Pos 6811

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 205101100009
 Nama : FAIDATUL MILA
 Semester : Semester sembilan
 Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN ALAM

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Efektivitas Evaluasi Hasil Belajar Siswa Menggunakan Quizwhizzer Pada Materi Usaha dan Energi Kelas VIII Di SMP Negeri 3 Rambipuji" selama 7 (tujuh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Sri Utami, S. Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 01 November 2024

Dekan,

Yakni Dekan Bidang Akademik,



HOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Lampiran 10 – Dokumentasi

Pengerjaan Soal Uji Coba Kelas IX



Pengerjaan *Pretest* Kelas Eksperimen



Pengerjaan *Posttest* Kelas Eksperimen



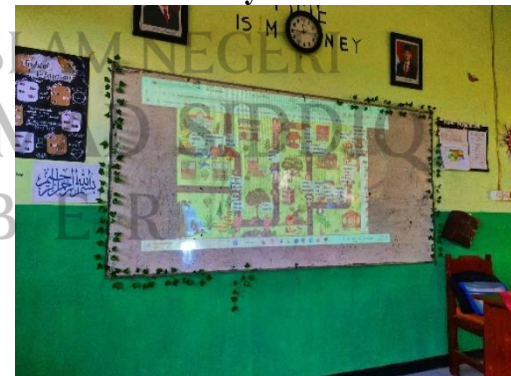
Wawancara Pasca Penelitian (siswa)



Wawancara Pasca Penelitian (guru)



Tampilan *Quizwhizzer* dengan Proyektor



Hasil Pengerjaan Soal Kelas Uji Coba

Dina 19
IX 23

Soal Uji Coba Materi Usaha dan Energi Kelas VIII

- Energi yang dimiliki oleh benda yang bergerak disebut
a. Energi potensial
b. Energi kinetik
c. Energi panas
d. Energi listrik
 b.
- Jika sebuah benda diam di atas tanah, energi kinetik yang dimilikinya adalah
a. Maksimum
b. Tidak dapat dihitung
c. Nol
d. Sama dengan energi potensial
 c.
- Dikatakan usaha jika terjadi
a. Gaya dan perpindahan
b. Kecepatan benda
c. Massa benda
d. Panjang lintasan
 a.
- Satuan energi potensial gravitasi adalah
a. Joule
b. Newton
c. Watt
d. Pascal
 a.
- Energi yang disimpan karena posisi atau ketinggian benda disebut
a. Energi panas
b. Energi kinetik
c. Energi potensial
d. Energi listrik
 c.
- Pertanyaan gambar berikut, sebuah kotak ditarik dengan gaya F sebesar 12 Newton. Kotak dipindahkan 4 meter ke kanan dari posisi semula. Temukan usaha yang dilakukan gaya pada kotak tersebut!
a. 38 Joule
b. 48 Joule
c. 50 Joule
d. 60 Joule
 b.
- Apakah yang dimaksud dengan daya
a. Gaya per satuan waktu
b. Energi yang diserap oleh benda
c. Kecepatan pergerakan benda
d. Waktu bergerak benda
 a.
- Energi kinetik akan bertambah jika
a. Kecepatan benda bertambah
b. Ketetapan benda bertambah
c. Massa benda berkurang
d. Waktu bergerak benda berkurang
 a.
- Sebuah mobil bergerak dengan kecepatan 30 m/s. Jika massanya 100 kg, maka energi kinetik mobil tersebut adalah
a. 1000 J
b. 1500 J
c. 2000 J
d. 2500 J
 c.
- Sebuah benda bermassa 3 kg jatuh dari ketinggian 15 meter. Energi potensial benda saat ketinggian 10 meter adalah ($g = 10 \text{ m/s}^2$)
a. 100 J
b. 200 J
c. 300 J
d. 400 J
 b.
- Sebuah lampu memiliki daya 10 watt dan menyala selama 10 menit. Energi yang digunakan oleh lampu tersebut adalah
a. 6000 J
b. 7000 J
c. 5000 J
d. 2000 J
 a.
- Usaha yang dilakukan oleh seorang untuk mendorong benda sebesar 50 N sejauh 5 meter adalah
a. 100 J
b. 150 J
c. 250 J
d. 200 J
 a.
- Energi kinetik sebuah benda akan bernilai nol jika
a. Bola diperlambat
b. Bola diam
c. Bola sedang dipercepat
d. Bola dilempar
 b.
- Berikut merupakan pengertian dari energi adalah
a. sesuatu yang dapat diciptakan
b. sesuatu yang dapat dimanfaatkan
c. kecapatan dalam melakukan usaha / kerja
d. kemampuan untuk melakukan usaha / kerja
 b.
- Berapakah daya lampu pijar jika energi yang diserap 1500 J selama 100 sekon
a. 15 Watt
b. 100 Watt
c. 1400 Watt
d. 1500 Watt
 a.
- Sebuah lampu menggunakan energi listrik sebanyak 3600 joule dalam waktu 2 menit. Berapakah daya lampu tersebut
a. 20 Watt
b. 150 J
c. 25 Watt
d. 50 Watt
 a.
- Sebuah pemanas air listrik mengubah energi listrik menjadi energi
a. Mekanik
b. Kimia
c. Panas
d. Cahaya
 c.
- Sarung, kain, makanan, tubuh kita mengubah energi kimia dari makanan menjadi
a. Listrik
b. Gravitasi
c. Cahaya
d. Gerak
 c.

Dina 19
IX 23

Soal Uji Coba Materi Usaha dan Energi Kelas VIII

- Energi yang dimiliki oleh benda yang bergerak disebut
a. Energi potensial
b. Energi kinetik
c. Energi panas
d. Energi listrik
 b.
- Jika sebuah benda diam di atas tanah, energi kinetik yang dimilikinya adalah
a. Maksimum
b. Tidak dapat dihitung
c. Nol
d. Sama dengan energi potensial
 c.
- Dikatakan usaha jika terjadi
a. Gaya dan perpindahan
b. Kecepatan benda
c. Massa benda
d. Panjang lintasan
 a.
- Satuan energi potensial gravitasi adalah
a. Joule
b. Newton
c. Watt
d. Pascal
 a.
- Energi yang disimpan karena posisi atau ketinggian benda disebut
a. Energi panas
b. Energi kinetik
c. Energi potensial
d. Energi listrik
 c.
- Pertanyaan gambar berikut, sebuah kotak ditarik dengan gaya F sebesar 12 Newton. Kotak dipindahkan 4 meter ke kanan dari posisi semula. Temukan usaha yang dilakukan gaya pada kotak tersebut!
a. 38 Joule
b. 48 Joule
c. 50 Joule
d. 60 Joule
 b.
- Apakah yang dimaksud dengan daya
a. Gaya per satuan waktu
b. Energi yang diserap oleh benda
c. Kecepatan pergerakan benda
d. Waktu bergerak benda
 a.
- Energi kinetik akan bertambah jika
a. Kecepatan benda bertambah
b. Ketetapan benda bertambah
c. Massa benda berkurang
d. Waktu bergerak benda berkurang
 a.
- Sebuah mobil bergerak dengan kecepatan 30 m/s. Jika massanya 100 kg, maka energi kinetik mobil tersebut adalah
a. 1000 J
b. 1500 J
c. 2000 J
d. 2500 J
 c.
- Sebuah benda bermassa 3 kg jatuh dari ketinggian 15 meter. Energi potensial benda saat ketinggian 10 meter adalah ($g = 10 \text{ m/s}^2$)
a. 100 J
b. 200 J
c. 300 J
d. 400 J
 b.
- Sebuah lampu memiliki daya 10 watt dan menyala selama 10 menit. Energi yang digunakan oleh lampu tersebut adalah
a. 6000 J
b. 7000 J
c. 5000 J
d. 2000 J
 a.
- Usaha yang dilakukan oleh seorang untuk mendorong benda sebesar 50 N sejauh 5 meter adalah
a. 100 J
b. 150 J
c. 250 J
d. 200 J
 a.
- Energi kinetik sebuah benda akan bernilai nol jika
a. Bola diperlambat
b. Bola diam
c. Bola sedang dipercepat
d. Bola dilempar
 b.
- Berikut merupakan pengertian dari energi adalah
a. sesuatu yang dapat diciptakan
b. sesuatu yang dapat dimanfaatkan
c. kecapatan dalam melakukan usaha / kerja
d. kemampuan untuk melakukan usaha / kerja
 b.
- Berapakah daya lampu pijar jika energi yang diserap 1500 J selama 100 sekon
a. 15 Watt
b. 100 Watt
c. 1400 Watt
d. 1500 Watt
 a.
- Sebuah lampu menggunakan energi listrik sebanyak 3600 joule dalam waktu 2 menit. Berapakah daya lampu tersebut
a. 20 Watt
b. 150 J
c. 25 Watt
d. 50 Watt
 a.
- Sebuah pemanas air listrik mengubah energi listrik menjadi energi
a. Mekanik
b. Kimia
c. Panas
d. Cahaya
 c.
- Sarung, kain, makanan, tubuh kita mengubah energi kimia dari makanan menjadi
a. Listrik
b. Gravitasi
c. Cahaya
d. Gerak
 c.

- Sebuah balok berada di lantai licin dan ditarik oleh gaya $F = 40 \text{ Newton}$. Jika usaha yang dilakukan dengan gaya pada balok adalah 680 joule, hitunglah besar perpindahan balok!
a. 10 meter
b. 17 meter
c. 26 meter
d. 50 meter
 b.
- Catatan perubahan energi mekanik menjadi energi panas terjadi pada
a. Air mengalir yang memutar turbin
b. Gesekan antara kedua telapak tangan yang digosokkan
c. Sinar matahari yang mengeringkan pakaian
d. Televisi yang dinyalakan
 b.
- Lampu neon menghasilkan cahaya dengan membebaskan energi
a. Energi listrik menjadi energi bunyi
b. Energi kimia menjadi energi panas
c. Energi mekanik menjadi energi listrik
d. Energi listrik menjadi energi cahaya
 d.
- Dua buah gaya masing-masing $F_1 = 10 \text{ N}$ dan $F_2 = 5 \text{ N}$ bekerja pada sebuah benda yang terletak di satu permukaan lantai. Jika benda bergerak ke kanan sejauh 5 meter, berapakah usaha yang dilakukan pada benda oleh kedua gaya tersebut!
a. 75 Joule
b. 50 Joule
c. 40 Joule
d. 60 Joule
 b.
- Bunyi Hukun Kekalakan Energi adalah
a. Energi dapat diciptakan dan dihilangkan
b. Energi tidak dapat diciptakan atau dimusnahkan, tetapi hanya dapat berubah bentuk
c. Energi hanya dapat diciptakan oleh manusia
d. Energi dapat hilang dan muncul kembali dengan sendirinya
 b.
- Seorang anak membiawa kotak yang beratnya 50 Newton dari titik A menuju B, kemudian kembali lagi ke A. Menurut fisika, berapakah usaha yang dilakukan anak tersebut?
a. 50 Newton
b. 0
c. 20 N
d. 10 N
 b.
- Sebuah peti didorong dengan kekuatan 400 newton dan menempuh jarak 4 meter. mencoba usaha yang dilakukan pada peti tersebut?
a. 100 J
b. 396 J
c. 404 J
d. 1600 J
 d.

- Setiap meninya Andi mampu memindahkan sebuah batu kecil, sedangkan Bayu mampu memindahkan 5 buah batu kecil. Kesimpulan dari pernyataan tersebut adalah
a. Andi memiliki daya lebih besar daripada Bayu
b. Bayu melakukan usaha lebih besar daripada Andi
c. Andi dan Bayu melakukan usaha yang sama
d. Andi lebih cepat memindahkan batu daripada Bayu
 b.
- Riski memindahkan pasir menggunakan gerobak. Dalam waktu 60 s, Riski telah melakukan usaha sebesar 480 Joule. Besar daya Riski adalah ... watt
a. 10 Watt
b. 8 Watt
c. 30 Watt
d. 100 Watt
 b.
- Besarnya usaha menurut ilmu fisika adalah hasil perkalian antara
a. Percepatan dan perpindahan
b. Kecepatan dan perpindahan
c. Gaya dan perpindahan
d. Gaya dan percepatan
 c.
- Sumber energi terbesar yang terdapat pada bumi yang kita tempati adalah
a. Minyak bumi
b. Batu bara
c. Batu bara
d. Matahari
 d.
- Catatan perubahan energi kimia menjadi energi panas terjadi pada
a. Kompor gas saat digunakan memasak
b. Kipas angin yang berputar
c. Lampu pijar yang dinyalakan
d. Panel surya yang terkena matahari
 a.

- Sebuah balok berada di lantai licin dan ditarik oleh gaya $F = 40 \text{ Newton}$. Jika usaha yang dilakukan dengan gaya pada balok adalah 680 joule, hitunglah besar perpindahan balok!
a. 10 meter
b. 17 meter
c. 26 meter
d. 50 meter
 b.
- Catatan perubahan energi mekanik menjadi energi panas terjadi pada
a. Air mengalir yang memutar turbin
b. Gesekan antara kedua telapak tangan yang digosokkan
c. Sinar matahari yang mengeringkan pakaian
d. Televisi yang dinyalakan
 b.
- Lampu neon menghasilkan cahaya dengan mengubah energi
a. Energi listrik menjadi energi bunyi
b. Energi kimia menjadi energi panas
c. Energi mekanik menjadi energi listrik
d. Energi listrik menjadi energi cahaya
 d.
- Dua buah gaya masing-masing $F_1 = 10 \text{ N}$ dan $F_2 = 5 \text{ N}$ bekerja pada sebuah benda yang terletak di satu permukaan lantai. Jika benda bergerak ke kanan sejauh 5 meter, berapakah usaha yang dilakukan pada benda oleh kedua gaya tersebut!
a. 75 Joule
b. 50 Joule
c. 40 Joule
d. 60 Joule
 b.
- Bunyi Hukun Kekalakan Energi adalah
a. Energi dapat diciptakan dan dihilangkan
b. Energi tidak dapat diciptakan atau dimusnahkan, tetapi hanya dapat berubah bentuk
c. Energi hanya dapat diciptakan oleh manusia
d. Energi dapat hilang dan muncul kembali dengan sendirinya
 b.
- Seorang anak membiawa kotak yang beratnya 50 Newton dari titik A menuju B, kemudian kembali lagi ke A. Menurut fisika, berapakah usaha yang dilakukan anak tersebut?
a. 50 Newton
b. 0
c. 20 N
d. 10 N
 b.
- Sebuah peti didorong dengan kekuatan 400 newton dan menempuh jarak 4 meter. mencoba usaha yang dilakukan pada peti tersebut?
a. 100 J
b. 396 J
c. 404 J
d. 1600 J
 d.

- Setiap meninya Andi mampu memindahkan sebuah batu kecil, sedangkan Bayu mampu memindahkan 5 buah batu kecil. Kesimpulan dari pernyataan tersebut adalah
a. Andi memiliki daya lebih besar daripada Bayu
b. Bayu melakukan usaha lebih besar daripada Andi
c. Andi dan Bayu melakukan usaha yang sama
d. Andi lebih cepat memindahkan batu daripada Bayu
 b.
- Riski memindahkan pasir menggunakan gerobak. Dalam waktu 60 s, Riski telah melakukan usaha sebesar 480 Joule. Besar daya Riski adalah ... watt
a. 10 Watt
b. 8 Watt
c. 30 Watt
d. 100 Watt
 b.
- Besarnya usaha menurut ilmu fisika adalah hasil perkalian antara
a. Percepatan dan perpindahan
b. Kecepatan dan perpindahan
c. Gaya dan perpindahan
d. Gaya dan percepatan
 c.
- Sumber energi terbesar yang terdapat pada bumi yang kita tempati adalah
a. Minyak bumi
b. Batu bara
c. Batu bara
d. Matahari
 d.
- Catatan perubahan energi kimia menjadi energi panas terjadi pada
a. Kompor gas saat digunakan memasak
b. Kipas angin yang berputar
c. Lampu pijar yang dinyalakan
d. Panel surya yang terkena matahari
 a.

Hasil Pengerjaan Soal Pretest

Nama: ~~...~~ Gilang Oktowibaya

Assesment Diagnostik (USAHA DAN ENERGI)

90

Instruksi : Jawablah pertanyaan berikut dengan tepat !

- Dalam fisika, usaha didefinisikan apa ?
 - Hasil kali antara gaya dan perpindahan
 - energi yang dimiliki suatu benda
 - perubahan posisi suatu benda
 - gaya yang diberikan pada benda
- Berikut merupakan rumus untuk menghitung usaha adalah?
 - $W = F \cdot s$
 - $W = F \cdot x \cdot s$
 - $W = F + s$
 - $W = F \cdot s$
- Seorang anak mendorong tembok, maka usaha yang dilakukan anak tersebut adalah?
 - Usaha tidak dapat dihitung
 - Usaha akan bertambah
 - Usaha yang dilakukan sama dengan nol
 - Usaha tetap dilakukan
- Dalam usaha, gaya yang diberikan harus searah dengan?
 - Arah massa
 - Arah gravitasi
 - Arah perpindahan
 - Arah waktu
- Rumus untuk menghitung daya adalah?
 - $P = W \cdot t$
 - $P = F \cdot x \cdot s$
 - $P = W \cdot t$
 - $P = F \cdot x \cdot t$
- Ketika kamu menggosokkan kedua telapak tanganmu, energi yang dihasilkan adalah
 - Energi kimia
 - Energi kinetik
 - Energi potensial
 - Energi panas
- Energi yang tersimpan di dalam makanan merupakan contoh dari energi apa ?
 - Energi kinetik
 - Energi panas
 - Energi kimia
 - Energi potensial
- Bunyi hukum kekekalan energi adalah?
 - Energi bisa diciptakan dan dimusnahkan
 - Energi bisa diubah bentuk tetapi tidak bisa diciptakan dan dimusnahkan
 - Energi tidak bisa diubah bentuknya
 - Energi akan selalu berkurang dalam setiap prosesnya
- Mobil yang bergerak karena bahan bakar merupakan contoh perubahan energi
 - Kimia menjadi gerak
 - Listrik menjadi gerak
 - Kimia menjadi cahaya
 - Kimia menjadi panas
- Buah yang jatuh dari pohonnya merupakan salah satu contoh dari energi
 - Energi mekanik
 - Energi kimia
 - Energi kinetik
 - Energi potensial

NAMA: AD
KLS: VII(A)

Assesment Diagnostik (USAHA DAN ENERGI)

90

Instruksi : Jawablah pertanyaan berikut dengan tepat !

- Dalam fisika, usaha didefinisikan apa ?
 - Hasil kali antara gaya dan perpindahan
 - energi yang dimiliki suatu benda
 - perubahan posisi suatu benda
 - gaya yang diberikan pada benda
- Berikut merupakan rumus untuk menghitung usaha adalah?
 - $W = F \cdot s$
 - $W = F \cdot x \cdot s$
 - $W = F + s$
 - $W = F \cdot s$
- Seorang anak mendorong tembok, maka usaha yang dilakukan anak tersebut adalah?
 - Usaha tidak dapat dihitung
 - Usaha akan bertambah
 - Usaha yang dilakukan sama dengan nol
 - Usaha tetap dilakukan
- Dalam usaha, gaya yang diberikan harus searah dengan?
 - Arah massa
 - Arah gravitasi
 - Arah perpindahan
 - Arah waktu
- Rumus untuk menghitung daya adalah?
 - $P = W \cdot t$
 - $P = F \cdot x \cdot s$
 - $P = W \cdot t$
 - $P = F \cdot x \cdot t$
- Ketika kamu menggosokkan kedua telapak tanganmu, energi yang dihasilkan adalah
 - Energi kimia
 - Energi kinetik
 - Energi potensial
 - Energi panas
- Energi yang tersimpan di dalam makanan merupakan contoh dari energi apa ?
 - Energi kinetik
 - Energi panas
 - Energi kimia
 - Energi potensial
- Bunyi hukum kekekalan energi adalah?
 - Energi bisa diciptakan dan dimusnahkan
 - Energi bisa diubah bentuk tetapi tidak bisa diciptakan dan dimusnahkan
 - Energi tidak bisa diubah bentuknya
 - Energi akan selalu berkurang dalam setiap prosesnya
- Mobil yang bergerak karena bahan bakar merupakan contoh perubahan energi
 - Kimia menjadi gerak
 - Listrik menjadi gerak
 - Kimia menjadi cahaya
 - Kimia menjadi panas
- Buah yang jatuh dari pohonnya merupakan salah satu contoh dari energi
 - Energi mekanik
 - Energi kimia
 - Energi kinetik
 - Energi potensial

Hasil Pengerjaan Soal Posttest

Player	Question score	Time taken	Questions																								
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Aprilia Diah Pitaloka	92	14:39	Energi kinetik	Not	Gaya dan perpindahan	Energi potensial	48 Joule	Kecepatan benda bertambah	45000 J	400 J	6000 J	250 J	Bola diam	Kecepatan dalam melakukan usaha atau kerja	25 watt	Panas	17 meter	Gesekan antara kedua telapak tangan yang digosokkan	Energi listrik menjadi energi cahaya	75 Joule	Energi tidak dapat diciptakan atau dimusnahkan, hanya dapat berubah bentuk	0	1600 J	8 watt	Gaya dan perpindahan	Matahari	Kompur gas saat digunakan memasak
Oyara candra maharani	88	16:39	Energi kinetik	Not	Gaya dan perpindahan	Energi potensial	48 Joule	Kecepatan benda bertambah	45000 J	400 J	6000 J	250 J	Bola diam	Kemampuan untuk melakukan usaha atau kerja	50 watt	Panas	17 meter	Gesekan antara kedua telapak tangan yang digosokkan	Energi listrik menjadi energi cahaya	75 Joule	Energi tidak dapat diciptakan atau dimusnahkan, hanya dapat berubah bentuk	0	1600 J	8 watt	Gaya dan perpindahan	Matahari	Lampu pijar yang dinyalakan
Muhamad qiano Desta Febrinasyah	88	17:55	Energi kinetik	Not	Gaya dan perpindahan	Energi potensial	48 Joule	Kecepatan benda bertambah	45000 J	300 J	6000 J	250 J	Bola diam	Kemampuan untuk melakukan usaha atau kerja	25 watt	Panas	17 meter	Gesekan antara kedua telapak tangan yang digosokkan	Energi listrik menjadi energi cahaya	40 Joule	Energi tidak dapat diciptakan atau dimusnahkan, hanya dapat berubah bentuk	50 N	1600 J	8 watt	Gaya dan perpindahan	Matahari	Lampu pijar yang dinyalakan
Muhammad sajudun bilah	88	08:34	Energi kinetik	Not	Gaya dan perpindahan	Energi kinetik	48 Joule	Kecepatan benda bertambah	45000 J	300 J	6000 J	250 J	Bola diam	Kemampuan untuk melakukan usaha atau kerja	25 watt	Panas	17 meter	Gesekan antara kedua telapak tangan yang digosokkan	Energi listrik menjadi energi cahaya	75 Joule	Energi dapat diciptakan dan di hancurkan	10 N	1600 J	8 watt	Gaya dan perpindahan	Matahari	Kompur gas saat digunakan memasak
M.Rafi Ramadhani	92	22:59	Energi kinetik	Not	Gaya dan perpindahan	Energi potensial	48 Joule	Kecepatan benda bertambah	45000 J	100 J	6000 J	250 J	Bola diam	Kemampuan untuk melakukan usaha atau kerja	20 watt	Panas	17 meter	Gesekan antara kedua telapak tangan yang digosokkan	Energi listrik menjadi energi cahaya	75 Joule	Energi tidak dapat diciptakan atau dimusnahkan, hanya dapat berubah bentuk	0	1600 J	8 watt	Gaya dan perpindahan	Matahari	Kompur gas saat digunakan memasak
Bimzzz	92	20:57	Energi potensial	Not	Gaya dan perpindahan	Energi potensial	48 Joule	Kecepatan benda bertambah	45000 J	100 J	6000 J	250 J	Bola diam	Kemampuan untuk melakukan usaha atau kerja	25 watt	Panas	17 meter	Gesekan antara kedua telapak tangan yang digosokkan	Energi listrik menjadi energi cahaya	75 Joule	Energi tidak dapat diciptakan atau dimusnahkan, hanya dapat berubah bentuk	0	1600 J	8 watt	Gaya dan perpindahan	Matahari	Kompur gas saat digunakan memasak
Siti Husnul Hotimah	92	23:32	Energi kinetik	Not	Panjang lintasan dan massa benda	Energi potensial	48 Joule	Ketinggian benda bertambah	45000 J	300 J	6000 J	250 J	Bola diam	Kemampuan untuk melakukan usaha atau kerja	22 watt	Panas	17 meter	Gesekan antara kedua telapak tangan yang digosokkan	Energi listrik menjadi energi cahaya	75 Joule	Energi tidak dapat diciptakan atau dimusnahkan, hanya dapat berubah bentuk	0	1600 J	8 watt	Gaya dan perpindahan	Matahari	Kompur gas saat digunakan memasak
Mely putri wulandari	92	26:34	Energi kinetik	Not	Gaya dan perpindahan	Energi potensial	48 Joule	Kecepatan benda bertambah	10000 J	300 J	6000 J	250 J	Bola diam	Kemampuan untuk melakukan usaha atau kerja	25 watt	Panas	17 meter	Gesekan antara kedua telapak tangan yang digosokkan	Energi listrik menjadi energi cahaya	75 Joule	Energi tidak dapat diciptakan atau dimusnahkan, hanya dapat berubah bentuk	0	1600 J	8 watt	Gaya dan perpindahan	Matahari	Kompur gas saat digunakan memasak
Alfia Najwa Ramadhani	96	26:46	Energi kinetik	Not	Gaya dan perpindahan	Energi potensial	48 Joule	Kecepatan benda bertambah	45000 J	300 J	6000 J	250 J	Bola diam	Kemampuan untuk melakukan usaha atau kerja	25 watt	Panas	17 meter	Gesekan antara kedua telapak tangan yang digosokkan	Energi listrik menjadi energi cahaya	75 Joule	Energi tidak dapat diciptakan atau dimusnahkan, hanya dapat berubah bentuk	0	1600 J	8 watt	Kecepatan dan perpindahan	Matahari	Kompur gas saat digunakan memasak

Lampiran 11 – Hasil Pengujian SPSS

Mentahan uji validitas

d. Urut Sisu	Butir Soal																														Total	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	16
2	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	12
3	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	22
4	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	22
5	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
6	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	16
7	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26
8	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	21
9	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	10
10	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	24
11	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	17
12	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	25
13	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	16
14	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	24
15	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	21
16	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	18
17	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	11
18	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	16
19	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	23
20	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	24
21	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	13
22	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	20
23	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	20
24	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	25
25	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	12
26	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	16
27	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	15	
28	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	22	
29	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	19
30	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	19
31	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	24
32	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	12
33	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17
34	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	17

Opuit IBM SPSS 26 uji validitas

		Correlations																														Total	
		Soal_1	Soal_2	Soal_3	Soal_4	Soal_5	Soal_6	Soal_7	Soal_8	Soal_9	Soal_10	Soal_11	Soal_12	Soal_13	Soal_14	Soal_15	Soal_16	Soal_17	Soal_18	Soal_19	Soal_20	Soal_21	Soal_22	Soal_23	Soal_24	Soal_25	Soal_26	Soal_27	Soal_28	Soal_29	Soal_30		
Soal_1	Pearson Correlation	1	.925*	-.345*	.416*	.205	-.182	.862**	.240	.438**	.061	.311	.214	.353**	.214	.171	-.130	.461**	-.081	-.075	.277	.134	.561**	-.019	-.255	.000	.561**	.471**	.453**	.633**			
	Sig. (2-tailed)		.034	.000	.046	.104	.244	.002	.001	.171	.010	.734	.074	.225	.440	.225	.334	.434	.006	.732	.674	.112	.449	.001	.914	.001	.162	1.000	.001	.005	.007		
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34		
Soal_2	Pearson Correlation	.139	1	-.633*	.059	.296	-.239	.304	.000	.303	.073	.471**	-.296	.178	.246	.000	.000	-.069	.164	.294	.182	.311	-.277	.366*	-.354*	.176	.104	.000	-.067	.379*			
	Sig. (2-tailed)	.434		.257	.005	.741	.089	.173	.724	1.000	.082	.683	.009	.315	.312	.160	1.000	1.000	.724	.384	.091	.304	.073	.112	.032	.040	.318	.559	1.000	.708	.027		
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34		
Soal_3	Pearson Correlation	.925*	.200	1	-.272	.333	.138	-.231	.625*	.311	.472*	.199	.369*	.265	.268	-.295	.115	-.150	.394*	-.013	-.103	.200	.077	.619*	-.018	-.025	-.165	.067	.518*	.422*	.396*	.639**	
	Sig. (2-tailed)	.000	.257		.119	.054	.436	.189	.000	.074	.005	.284	.132	.130	.130	.130	.518	.397	.021	.643	.257	.067	.000	.917	.890	.351	.708	.002	.013	.021	.000		
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	
Soal_4	Pearson Correlation	-.345*	-.535*	-.272	1	-.059	-.165	.262	-.154	.021	-.212	.159	-.230	-.193	-.193	.193	-.097	-.222	-.335	.019	-.055	-.178	-.032	-.350*	-.066	.036	.244	-.178	-.141	-.055	-.138	-.177	
	Sig. (2-tailed)	.046	.001	.119		.734	.351	.134	.384	.805	.230	.369	.180	.274	.274	.274	.623	.307	.052	.917	.706	.315	.856	.042	.712	.838	.164	.315	.426	.758	.436	.316	
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	
Soal_5	Pearson Correlation	.416*	.059	.333	-.059	1	.296	-.239	.001	.239	.303	.218	.000	.296	.296	-.296	.369*	.250	.123	-.189	.309	.176	.303	.104	.000	.000	-.236	.176	.311	.309	.067	.463*	
	Sig. (2-tailed)	.046	.741	.054	.739		.089	.173	.724	.173	.082	.215	1.000	.089	.089	.089	.032	.154	.488	.285	.076	.318	.082	.559	1.000	1.000	.180	.318	.073	.076	.708	.004	
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	
Soal_6	Pearson Correlation	.208	.296	.138	-.165	.296	1	-.262	.184	.219	.672**	-.013	.349	.452*	.001	-.312	.499	.281	.211	-.272	.210	.296	.398*	.141	.299	.097	-.244	.415	.350*	.058	.138	.624*	
	Sig. (2-tailed)	.244	.089	.436	.351	.089		.134	.384	.212	.000	.942	.043	.011	.001	.072	.006	.107	.230	.233	.089	.020	.425	.244	.623	.164	.042	.016	.042	.756	.436	.000	
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	
Soal_7	Pearson Correlation	-.182	-.239	-.231	-.262	-.239	-.262	1	-.289	-.093	-.448**	-.130	-.430	-.219	-.440**	-.219	-.243	.045	.007	.323	.083	-.359	-.289	-.050	.099	.099	.408	-.239	-.260	-.074	.040	-.229	
	Sig. (2-tailed)	.302	.173	.189	.134	.173	.134		.087	.601	.000	.048	.011	.212	.008	.212	.178	.967	.061	.667	.062	.887	.067	.861	.876	.867	.016	.173	.137	.678	.182		
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	
Soal_8	Pearson Correlation	.061	.625*	-.184	.061	1	.328	.348	.048	.128	.090	.212	.080	-.212	.179	.081	.179	.445	.232	.047	.203	.253	.047	.203	.253	.047	.203	.253	.047	.203	.253	.047	
	Sig. (2-tailed)	.001	.734	.000	.384	.384	.086	.162	.786	.184	.230	.054	.230	.312	.734	.312	.734	.312	.734	.312	.734	.312	.734	.312	.734	.312	.734	.312	.734	.312	.734	.312	
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
Soal_9	Pearson Correlation	.171	1.000	.074	.905	.173	-.212	.601	.060	-.347	.351	.342	.342	.342	.342	.342	.342	.342	.342	.342	.342	.342	.342	.342	.342	.342	.342	.342	.342	.342	.342	.342	
	Sig. (2-tailed)	.014		.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34	.34
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
Soal_10	Pearson Correlation	.438**	.303	.472**	-.212	.303	1	.672**	.245	.161	1	.101	.613*	.386*	.748**	-.276	.454**	.197	.201	.285	.047	.585**	.370*	.245	.151	.201	.671**	.303	.245	.047	.188	.699**	
	Sig. (2-tailed)	.010	.092	.005	.230	.082	.000	.008	.162	.347	1	.569	.000	.020	.000	.114	.007	.265	.254	.102	.793	.001	.031	.163	.394	.254	.005	.082	.163	.793	.242	.000	
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	
Soal_11	Pearson Correlation	.001	.061	.001	-.013	.169	.218	-.081	.160	.101	1	-.018	.160	.101	.160	.101	.160	.101	.160	.101	.160	.101	.160	.101	.160	.101	.160	.101	.160	.101	.160	.101	
	Sig. (2-tailed)	.734	.693	.284	.368	.215	.942	.462	.786	.351	.569	.942	.368	.942	.368	.942	.368	.942	.368	.942	.368	.942	.368	.942	.368	.942	.368	.942	.368	.942	.368	.942	.368
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
Soal_12	Pearson Correlation	.311	.471*	.364	.000	.200	.043	.011	.194	.782	.000	.810	.1	.479	.000	.479	.000	.479	.000	.479	.000	.479	.000	.479	.000	.479	.000	.479	.000	.479	.000	.479	.000
	Sig. (2-tailed)	.074	.005	.002	.190	.100	.843	.911	.194	.782	.000	.810	.1	.479	.000	.479	.000	.479	.000	.479	.000	.479	.000	.479	.000	.479	.000	.479	.000	.479	.000	.479	.000
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
Soal_13	Pearson Correlation	.234	.200	.234	.200	.234	.200	1	.336	.583*	.300*	.159	.138	1	.169	.888**	.288	.336	.336	.336	.336	.336	.336	.336	.336	.336	.336	.336	.336	.336	.336	.336	
	Sig. (2-tailed)	.225	.089	.130	.274	.089	.111	.212	.230	.002	.368	.479	.342	.342	.342	.342	.342	.342	.342	.342	.342	.342	.342	.342	.342	.342	.342	.342	.342	.342	.342	.342	
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
Soal_14	Pearson Correlation	.364	.315	.130	.274	.089	.001	.006	.614	.677	.000	.942	.000	.351	.103	.103	.207	.365	.543	.572	.015	.230	.114	.678	.838	.043	.315	.114	.572	.982	.002	.34	
	Sig. (2-tailed)	.040	.315	.130	.274	.089	.001	.006	.614	.677	.000	.942	.000	.351	.103	.103	.207	.365															

Uji Reliabilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	34	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	34	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,859	25

Uji Normalitas

Descriptives

		Statistic	Std. Error	
Pretest	Mean	41,54	1,635	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	38,17	
		Upper Bound	44,91	
	5% Trimmed Mean	41,71		
	Median	40,00		
	Variance	69,538		
	Std. Deviation	8,339		
	Minimum	30		
	Maximum	50		
	Range	20		
Interquartile Range	20			
Posttest	Mean	89,08	1,006	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	87,00	
		Upper Bound	91,15	
	5% Trimmed Mean	89,20		
	Median	90,00		
	Variance	26,314		
	Std. Deviation	5,130		
	Minimum	80		
	Maximum	96		
	Range	16		
Interquartile Range	8			
Skewness	-,308	,456		
Kurtosis	-1,498	,887		
Posttest	Mean	89,08	1,006	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	87,00	
		Upper Bound	91,15	
	5% Trimmed Mean	89,20		
	Median	90,00		
	Variance	26,314		
	Std. Deviation	5,130		
	Minimum	80		
	Maximum	96		
	Range	16		
Interquartile Range	8			
Skewness	-,179	,456		
Kurtosis	-1,171	,887		

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,268	26	,000	,782	26	,000
Posttest	,216	26	,003	,895	26	,012

a. Lilliefors Significance Correction

Uji wilcoxon

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0 ^a	,00	,00
	Positive Ranks	26 ^b	13,50	351,00
	Ties	0 ^c		
	Total	26		

a. Posttest < Pretest

b. Posttest > Pretest

c. Posttest = Pretest

Test Statistics^a

	Posttest - Pretest
Z	-4,463 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Uji N-Gain

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	26	,68	,93	,8152	,07809
Ngain_Persen	26	68,00	93,33	81,5165	7,80859
Valid N (listwise)	26				

Lampiran 12 – Hasil Wawancara Siswa dan Guru

PEDOMAN WAWANCARA SISWA








No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana perasaanmu setelah mengerjakan kuis yang menggunakan Quizwhizzer?	Ulaya: "Senang, aplikasinya menarik dan mudah digunakan. Awalnya agak bingung, tapi setelah agak lama jadi mengerti"
2.	Lebih mudah mana mengerjakan soal menggunakan Quizwhizzer dibandingkan dengan ujian biasa (seperti ujian tertulis)?	Andini: "lebih enak Quizwhizzer, karena mudah mengerjakannya, bisa langsung melihat hasilnya dan ada pembentahan salah/benar setelah menjawab pertanyaan."
3.	Apakah kamu tertarik atau mengikuti kuis ini dibandingkan dengan metode evaluasi yang biasa digunakan?	Sherly: "Tertarik kok, karena bisa memilih karakter yang lucu dan gamenya sangat asik, mengerjakannya saya semangat mengerjakan kuis, tampilannya juga menarik dan tidak membosankan."
4.	Apakah kuis ini membuat kamu lebih memahami konsep-konsep penting dalam materi usaha dan energi?	April: "ya iya, setelah mengerjakan kuis, saya jadi lebih paham dengan rumus-rumus dalam materi usaha dan energi, karena dalam pengerjakannya terdapat pengulangan soal yg membuat saya dapat memahami."
5.	Bagaimana pendapatmu tentang tampilan dari media evaluasi Quizwhizzer? Apakah mudah digunakan?	Ali: "tampilannya sangat menarik, mudah dipahami dan juga ada navigasi yg simpel untuk mengetahui sampai mana nomor yg dikerjakan. Menurut saya tidak ada kesulitan dalam mengerjakan aplikasinya."
6.	Fitur apakah yang kamu sukai dalam Quizwhizzer? Apa saja?	Siama: "fitur memilih karakter, fitur pemelasan benar/salah setelah mengerjakan soal, karena oleh fitur itu saya seperti mana yang salah dan membuat saya berfikir bagaimana cara memperbaikinya."
7.	Bagaimana pendapatmu jika Quizwhizzer digunakan lebih sering dalam evaluasi pembelajaran?	Husnul: "iya tidak apa", bisa makin seru jika sering menggunakan Quizwhizzer, karena lebih menarik dan bisa meningkatkan pemahaman dalam memahami materi yg di pelajari"

PEDOMAN WAWANCARA GURU

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pendapat Ibu tentang penggunaan Quizwhizzer dalam evaluasi materi usaha dan energi? Apakah menurut Ibu efektif?	Iya mbak, menurut Ibu Quizwhizzer sangat efektif karena bisa memberikan feedback langsung kepada siswa dan membantu mereka belajar lebih interaktif. Selain hanya itu, Quizwhizzer juga memberikan data langsung tentang tingkat pemahaman siswa yg dapat diketahui dari perolehan skor nya.
2.	Bagaimana tanggapan Ibu terhadap partisipasi siswa dalam kuis ini? Apakah mereka lebih antusias dibandingkan dengan ujian biasa?	Iya mbak, siswa tampak lebih antusias dan terlibat. mereka lebih aktif dalam menjawab soal dan menunjukkan minat lebih besar & dibandingkan dengan ujian evaluasi menggunakan kertas.
3.	Menurut Ibu, apakah siswa menjadi lebih termotivasi atau terlibat setelah menggunakan Quizwhizzer? Apa yang Ibu amati dari sikap mereka selama kuis berlangsung?	Saya melihat siswa lebih terlibat dan termotivasi, mereka terlihat lebih senang dan lebih bersemangat untuk menyelesaikan kuis. Mungkin karena formatnya menyenangkan dan langsung menunjukkan hasilnya.
4.	Keuntungan apa yang Ibu lihat pada penggunaan media evaluasi Quizwhizzer dibandingkan dengan metode evaluasi konvensional?	Keuntungannya jelas, siswa dapat melihat umpan balik langsung, dan mereka bisa belajar dari kesalahan mereka tanpa harus menunggu lama seperti di ujian konvensional. Hal ini juga mengurangi ketegangan siswa karena formatnya lebih interaktif.


Lampiran 13 – Jurnal Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN MAHASISWA UIN KHAS JEMBER

No	Tanggal	Kegiatan	Paraf
1.	15 Mei 2024	Penyerahan surat observasi	
2.	15 Mei 2024	Observasi dan wawancara	
3.	26 Oktober 2024	Uji coba soal penelitian di kelas 9A	
4.	1 November 2024	Penyerahan surat izin penelitian	
5.	4 November 2024	Pertemuan 1 kelas eksperimen (<i>pretest</i>)	
6.	7 November 2024	Pertemuan 2 kelas eksperimen (<i>posttest</i>)	
7.	13 November 2024	Pengambilan surat selesai penelitian	

Jember, 13 November 2024

Kepala Sekolah



S. Pd.
NIP. 197207132008012012

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 14 – Surat selesai penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
SMP NEGERI 3 RAMBIPUJI

Jl. Balai Desa No. 06 Nogosari, Rambipuji, Jember, Jawa Timur 68152
e_mail : smpn3rambipuji@gmail.com



SURAT KETERANGAN

Nomor : 400.3.5/ 176 / 35.09.310.20.20548924/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMP Negeri 3 Rambipuji :

N A M A : SRI UTAMI,S.Pd
N I P : 19720713 200801 2 012
Pangkat/ Gol. : Penata Tk. I / III d
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya nama tersebut dibawah ini :

N A M A : FA'IDATUL MILA
N I M : 205101100009
Program Studi : Tadris IPA
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Perguruan Tinggi : UIN KHAS Jember

Telah menyelesaikan kegiatan penelitian pada siswa SMP Negeri 3 Rambipuji dengan judul **“Efektivitas Evaluasi Hasil Belajar Siswa Menggunakan Quizwhizzer pada Materi Usaha dan Energi kelas VIII di SMP Negeri 3 Rambipuji ”** yang dilaksanakan dari tanggal 26 Oktober 2024 sampai dengan 7 November 2024.

Demikian surat keterangan penelitian ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagai mestinya dengan rasa tanggungjawab.

Rambipuji, 13 November 2024
Kepala Sekolah



SRI UTAMI, S.Pd
Penata Tk. I / III d
NIP. 19720713 200801 2 012

Lampiran 15 – Biodata Penulis

BIODATA PENULIS



A. Identitas Penulis

Nama : Fa'idatul Mila
 Nim : 205101100009
 Fakultas / Prodi : FTIK / Tadris IPA
 Tempat, Tanggal Lahir : Lumajang, 27 Januari 2002
 Agama : Islam
 Alamat : Dusun Sumber Rejo RT 09 / RW 04, Desa
 Kaliwungu, Kecamatan Tempeh, Kabupaten
 Lumajang
 Telepon / HP : 085971873898
 e-mail : faidatulmila4@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. TK Ainul Hikmah
2. SD Islam Al-Firdaus
3. MTs Miftahul Midad
4. MA Miftahul Midad