

Kelayakan asesmen berbasis game digital Quizalize di fase B Sekolah Dasar

Milah Nur Zaqi¹, Erwin Rahayu Saputra², Asep Nuryadin³

^{1,2,3} Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dadaha No. 18 Kota Tasikmalaya, Indonesia

¹milahnurzaqi@upi.edu, ²erwinsaputra@upi.edu, ³asep.nuryadin@upi.edu

Abstract

This study was motivated by the lack of assessment innovation by teachers in the classroom. The purpose of this study was to develop a Quizalize digital game-based assessment and measure its feasibility. The research method applied in this study was a research and development method comprising five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research involved learning design experts, subject matter experts, media experts, assessment experts, teachers, and students. The learning design experts produced an average score of 73.8%, which falls within the fairly feasible range. The content expert assessment results showed an average score of 90%, which falls into the feasible category. The media expert assessment reached an average of 92.7%, which is considered highly feasible based on the feasibility scale. The assessment expert achieved an average score of 80%, which falls within the feasible range. The teacher response showed the highest average score of 100% in the highly practical category. Meanwhile, student responses produced an average of 97% in the very feasible category. Based on these results, it is evident that the Quizalize digital game-based assessment implemented in phase B of elementary school is feasible for use.

Keywords: Assesment, Game, Quizalize.

Abstrak

Penelitian ini didasari oleh kurangnya inovasi asesmen yang dilakukan guru di kelas. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan asesmen berbasis game digital Quizalize dan mengukur kelayakannya. Metode penelitian yang diaplikasikan pada penelitian ini merupakan metode penelitian dan pengembangan. Adapun model penelitian yang digunakan adalah model ADDIE yang mencakup 5 tahapan yakni tahap menganalisis, tahap merancang, tahap mengembangkan, tahap mengimplementasikan, dan tahap mengevaluasi. Penelitian melibatkan ahli desain pembelajaran, ahli materi, ahli media, ahli penilaian, guru dan siswa yang menilai kelayakan asesmen melalui lembar angket. Ahli desain pembelajaran menghasilkan rata-rata nilai 73.8% yang masuk pada rentang cukup layak. Hasil penilaian ahli materi menunjukkan nilai rata-rata 90% yang masuk pada kategori layak. Penilaian ahli media mencapai rata-rata sebesar 92.7% yang disimpulkan sangat layak berdasarkan skala kelayakan. Ahli penilaian mencapai hasil rata-rata sebanyak 80% yang termasuk pada rentang layak. Respon guru menunjukkan rata-rata nilai terbesar sebanyak 100% kategori sangat praktis. Sementara itu respon siswa menghasilkan rerata 97% pada kategori sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut, terbukti bahwa asesmen berbasis game digital Quizalize yang diimplementasikan di fase B Sekolah Dasar layak digunakan.

Kata Kunci: Asesmen, *Game*, Quizalize.

1. Pendahuluan

Esensi dari Revolusi Industri 4.0 adalah digitalisasi yang menjadi pendorong untuk mengintegrasikan internet, data, kecerdasan buatan serta penyimpanan awan menjadi satu kesatuan sehingga mengubah sistem berbasis mekanis menjadi sistem yang efisien dan berdasar konektivitas (Oktareza,dkk, 2024). Berkat keefisienan dan konektivitas tersebut, digitalisasi memengaruhi kegiatan sehari-hari pada masa ini termasuk diantaranya kegiatan pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar dapat dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan positif dari dalam diri siswa, sehingga guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa menciptakan pembelajaran yang efektif. Dewasa ini, pembelajaran yang efektif bagi siswa dapat guru wujudkan melalui digitalisasi.

Seluruh proses pembelajaran mulai dari pendahuluan hingga penutupan penting untuk guru pertimbangkan kegiatannya. Guru dapat memilih metode atau pendekatan pembelajaran, media pembelajaran, alat pembelajaran hingga asesmen pembelajaran yang cocok dengan materi yang akan diajarkan. Adapun cara guru untuk selalu bisa memperbaiki cara mengajarnya dan meningkatkan kualitas pembelajaran dapat dilakukan dengan penilaian yang menghasilkan timbal balik dari siswa (Rahayu, 2023).

Penilaian merupakan komponen esensial yang membantu guru dalam merencanakan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan cocok dengan kebutuhan setiap siswa. Fungsi penilaian bukan hanya sebagai alat untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi pelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk memonitor dan mengembangkan potensi yang mereka miliki secara menyeluruh. Pernyataan ini sejalan dengan Zahro (2015) yang mengungkapkan bahwa proses penilaian adalah bagian integral dari proses pembelajaran yang menjangkau seluruh aspek perkembangan siswa dalam hal sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Melalui penilaian yang menyeluruh, guru dapat memperoleh gambaran yang komprehensif tentang perkembangan siswa. Hal ini memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik yang konstruktif dan melakukan intervensi pembelajaran yang tepat sasaran. Dengan demikian, proses penilaian tidak hanya menjadi momen evaluasi akhir, tetapi juga bagian dari proses pembelajaran yang berkelanjutan dan dinamis serta mendukung pertumbuhan siswa secara optimal dalam berbagai dimensi.

Bentuk penilaian yang paling umum digunakan hingga saat ini adalah penilaian berbasis kertas. Metode ini dianggap lebih mudah dan praktis sehingga masih menjadi pilihan utama bagi sebagian besar pengajar, terutama pengajar yang belum mendapatkan wawasan mengenai teknologi digital. Penilaian dalam dunia pendidikan telah mengalami transformasi signifikan seiring berkembangnya teknologi informasi mengikuti kebutuhan dunia pendidikan yang semakin kompleks. Berkat perkembangan tersebut, saat ini penilaian tidak terbatas hanya pada penilaian berbasis kertas saja melainkan menawarkan beragam alternatif penilaian yang lebih fleksibel, interaktif, dan adaptif.

Penilaian berbasis digital menawarkan lebih banyak keuntungan dibandingkan dengan penilaian berbasis kertas yang rentan akan kecurangan, memerlukan banyak biaya yang tidak sedikit, dan menyita waktu bagi guru untuk mengoreksi hasil kemudian memberikan umpan balik pada siswa (Purnanto dkk., 2018). Peran digitalisasi perlahan memunculkan berbagai aplikasi yang dapat digunakan untuk melangsungkan penilaian dengan menghadirkan fitur-fitur yang memudahkan guru maupun siswa. Kuis yang beragam, integrasi media visual dan audio, timbal balik realtime, bahkan fitur yang memungkinkan siswa mengerjakan asesmen sambil bermain game.

Penilaian berbasis game digital (Digital Game-based Assessment) menurut Zhu, dkk (2023) adalah metode penilaian inovatif yang mengintegrasikan mekanisme dan elemen permainan digital ke dalam proses penilaian untuk mengukur pembelajaran, kompetensi, dan keterampilan siswa secara menarik dan autentik. Metode ini merepresentasikan pergeseran signifikan dari metode penilaian tradisional dengan memanfaatkan kualitas motivasional dan interaktif permainan untuk mengevaluasi hasil pendidikan. Aplikasi penilaian berbasis game digital pun tidak kalah beragam, satu diantaranya adalah game digital bernama Quizalize.

Quizalize merupakan sebuah platform pembelajaran digital kompatibel yang mendukung proses penilaian dengan fiturnya membantu guru merancang asesmen berbentuk kuis dan menarik perhatian siswa melalui game. Menurut Elmahdi et al. (2018) Quizalize menawarkan pengalaman belajar adaptif, memungkinkan guru untuk menyesuaikan kuis dengan elemen multimedia, memberikan umpan balik real-time dan analisis data untuk mengoptimalkan pembelajaran dan keterlibatan siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Muthmainnah et al. (2024) tentang penggunaan Quizalize sebagai model pembelajaran yang digamifikasi terhadap siswa di perguruan tinggi menghasilkan simpulan bahwa Quizalize berdampak terhadap kenyamanan, kepastian, kesenangan, peningkatan minat siswa, ambisi,

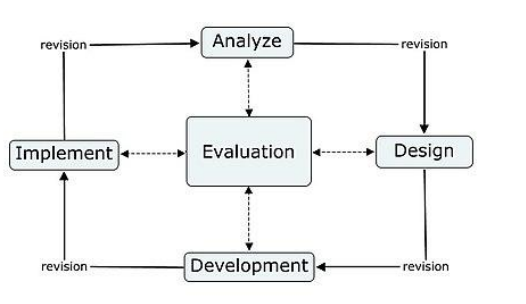
keahlian berpikir cepat, kemahiran mengintropeksi diri sendiri, digital literasi, dan kemudahan penggunaan.

Melalui pengamatan serta wawancara kepada guru di salah satu Sekolah Dasar Kota Tasikmalaya, peneliti mendapatkan informasi bahwa disamping sarana sekolah yang memadai, guru masih menggunakan cara lama dalam melakukan penilaian. Penilaian masih belum bervariasi dan minim sekali menggunakan teknologi digital. Dampaknya, siswa merasa jenuh dengan metode yang berulang-ulang. Belum lagi proses penginputan nilai, guru masih mengandalkan kertas dengan penulisan manual tanpa penyimpanan cadangan. Hal tersebut sangat menyita waktu dan rawan hilang sehingga penyampaian timbal balik pada siswa mengalami hambatan. Selain itu, peneliti juga menemukan bahwa sarana berupa belasan buah Laptop Chromebook dimiliki oleh sekolah untuk menunjang pembelajaran. Fasilitas tersebut sudah sepatutnya digunakan bukan hanya pada saat ujian kelas akhir, namun dimanfaatkan semaksimal mungkin saat pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud untuk mengembangkan asesmen berbasis game digital Quizalize di salah satu Sekolah Dasar di Kota Tasikmalaya. Pakar-pakar di bidang desain pembelajaran, media, materi dan penilaian diikuti sertakan untuk menguji kelayakan asesmen berbasis game digital Quizalize sehingga asesmen tersebut valid untuk digunakan, memudahkan guru, dan mengenalkan siswa pada penilaian yang menyenangkan dan tidak monoton.

2. Metode

Metode penelitian yang dipraktikkan pada penelitian Kelayakan Asesmen Berbasis Game Digital Quizalize adalah *Research & Development* (Penelitian Pengembangan) karena penelitian ini menciptakan produk yang dikembangkan dan perlu diuji daya gunanya melalui beberapa tahap. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Sugiyono pada tahun 2013 bahwa sebuah produk yang dikembangkan khususnya dalam bidang pendidikan, keefektifannya dapat diuji melalui metode *Research & Development*. Tahapan Pengembangan Penelitian yang dijalani untuk penelitian ini terdiri dari 5 bagian meliputi: Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*) atau lebih dikenal dengan model penelitian ADDIE.



Gambar 1. Prosedur Penelitian ADDIE

Analisis berupa wawancara tidak terstruktur dilakukan kepada guru dan siswa Sekolah Dasar yang berlokasi di Kota Tasikmalaya sebagai subjek penelitian. Setelah tahap analisis, langkah selanjutnya adalah perancangan pembelajaran yang dicocokkan dengan permasalahan yang dihasilkan dari tahap sebelumnya. Rancangan pembelajaran tersebut kemudian divalidasi oleh para ahli dengan melibatkan ahli desain pembelajaran, ahli penilaian, ahli materi dan ahli media menggunakan instrumen lembar angket validasi ahli. Berdasarkan hasil angket, rancangan pembelajaran beserta produk penilaian direvisi sebelum akhirnya diimplementasikan. Sementara itu instrumen berupa angket respon diberikan kepada guru dan siswa kelas IV Sekolah Dasar pada tahap implementasi.

Analisis uji kelayakan serta kepraktisan produk penilaian dilalui untuk memperoleh data dari hasil tanggapan angket yang telah dilakukan oleh para validator ahli, guru dan juga siswa. Data yang diperoleh dari angket tersebut merupakan data kuantitatif. Data tersebut dikonversi ke dalam data

kualitatif dalam bentuk interval menggunakan rumus yang digunakan Sudijono (dalam Sudrajat, 2016) sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- p = angka persentase
- f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya
- N = jumlah frekuensi/banyaknya individu

Hasil dari kalkulasi di atas selanjutnya dipakai untuk menyimpulkan kelayakan dan kepraktisan produk asesmen berbasis game digital Quizalize. Kategori kelayakan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Skala kelayakan produk penilaian (Maulida, Mansur & Fatimah, 2020)

Persentase	Rentang Kelayakan (%)
90% - 100%	Sangat Layak
80% - 90%	Layak
70% - 79%	Cukup Layak
60% - 69%	Kurang Layak
60%	Sangat Tidak Layak

Sementara itu, kategori kepraktisan yang melibatkan guru dan siswa produk dapat dilihat melalui tabel 2.

Tabel 2. Skala kepraktisan produk penilaian (Maulida, Mansur & Fatimah, 2020)

Persentase	Rentang Kelayakan (%)
90% - 100%	Sangat Praktis
80% - 90%	Praktis
70% - 79%	Cukup Praktis
60% - 69%	Kurang Praktis
60%	Sangat Tidak Praktis

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Analisis

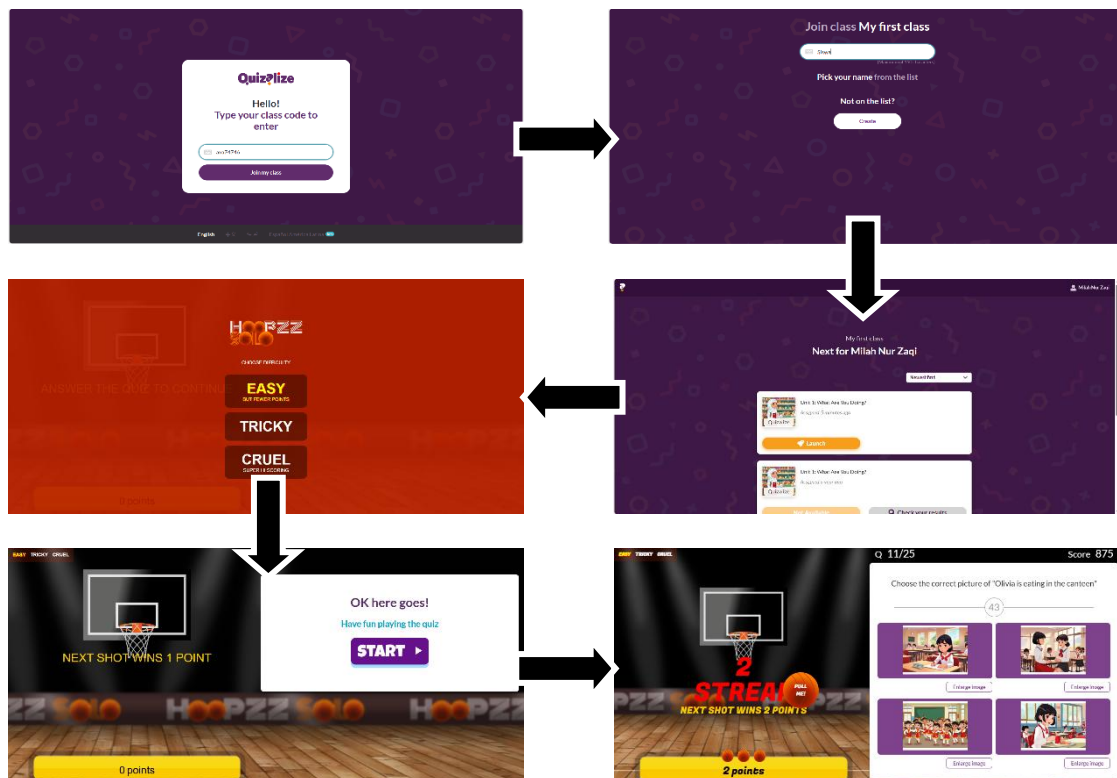
Melalui pengamatan sarana dan prasarana yang tersedia di Sekolah, peneliti menemukan bahwa Sekolah memiliki lab komputer yang memuat belasan laptop chromebook guna menyokong pembelajaran. Sementara melalui pengamatan di kelas yaitu dalam proses belajar mengajar, dijumpai bahwa penggunaan sarana tersebut belum dipakai secara maksimal. Guru masih dominan menggunakan penilaian berbasis kertas. Dalam wawancara, guru menjelaskan bahwa pemberian asesmen pada siswa memang banyak menggunakan kertas, termasuk dengan cara guru yang secara manual mendata hasil belajar siswa. Wawancara terhadap siswa menghasilkan pendapat mereka bahwa belajar bukan hal yang menyenangkan dibandingkan dengan bermain game. Sebagaimana survei di SDN Cipocok Jaya 1 Kota Serang membuktikan bahwa 94,4% siswa fase b tertarik pada video game yang mengandung unsur materi pembelajaran. Siswa tidak hanya senang bermain game secara umum, tetapi juga game edukasi yang bersifat interaktif dan menarik (Hilmi & Hasanah, 2022).

Menyikapi hal tersebut, peneliti perlu menemukan cara agar sarana yang dimiliki sekolah dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat asesmen yang bervariasi, terintegrasi teknologi digital, memudahkan guru dalam pendataan dan penyampain timbal balik, sesuai dengan kebutuhan siswa, dan layak digunakan. Oleh sebab itu, asesmen berbasis digital Quizalize dipilih sebagaimana fiturnya yang

terintegrasi teknologi 4.0, terdiri dari beberapa tipe soal, mendata hasil belajar siswa dalam bentuk excel serta memberikan feedback secara instan dan terintegrasi game yang disenangi siswa.

3.2 Desain

Langkah ini dilakukan dengan cara merancang komponen-komponen yang dibutuhkan demi mendukung penilaian berbasis game digital Quizalize. Ada delapan tahapan yang perlu dilalui untuk mendesain pembelajaran secara keseluruhan yakni: 1) menetapkan standar kompetensi, 2) menetapkan kompetensi dasar, 3) melakukan analisis pembelajaran, 4) merumuskan indikator, 5) mengembangkan instrumen penilaian, 6) mengembangkan materi pembelajaran 7) menyusun strategi pembelajaran, 8) merancang evaluasi (Anam, 2015). Desain asesmen berbasis game digital Quizalize sendiri membutuhkan rancangan media gambar dan penyusunan storyboard sebelum disajikan dalam kesatuan. Tampilan desain instrumen yang sudah dilengkapi komponen ditunjukkan pada gambar-gambar berikut.



Gambar 2. Tampilan Asesmen

3.3 Pengembangan

Produk yang dinilai kelayakannya pada penelitian ini adalah asesmen berbasis game digital berbantuan web Quizalize yang diterapkan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar pada mata pelajaran Bahasa Inggris guna menciptakan penilaian yang mengandalkan teknologi masa kini sehingga guru maupun siswa mendapatkan manfaat yang lebih besar dibanding dengan penggunaan asesmen sebelumnya.

Penilaian kelayakan asesmen berbasis game digital Quizalize dilakukan oleh empat ahli, terdiri dari satu ahli sebagai validator desain pembelajaran, satu ahli sebagai validator materi, satu ahli sebagai validator media dan satu ahli sebagai validator penilaian. Para ahli yang menguji kelayakan produk diperkenankan mengemukakan kritik dan saran terhadap asesmen yang dikembangkan sehingga di tahap selanjutnya peneliti dapat memperbaikinya. Produk berupa asesmen berbasis game digital Quizalize diuji cobakan kembali pada siswa kelas setelah perbaikan dilakukan. Langkah selanjutnya, siswa dan guru akan memberikan tanggapan mereka terhadap produk yang dikembangkan.

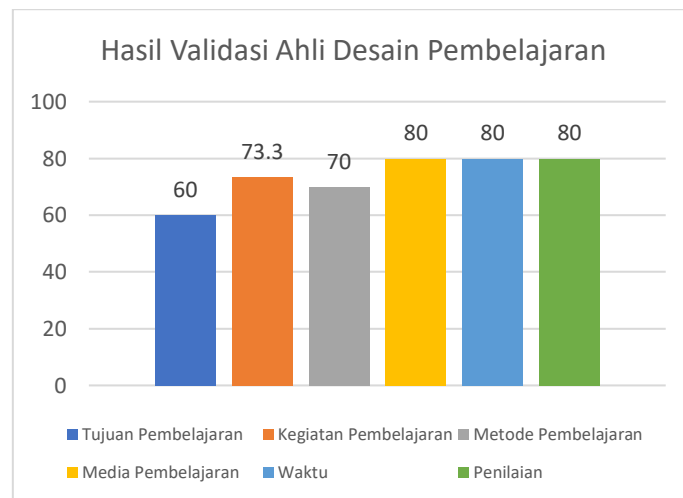
3.3.1 Validasi Ahli Desain Pembelajaran

Guna menciptakan produk penilaian yang efektif dan cocok dengan pembelajaran secara keseluruhan, penelitian ini melibatkan ahli desain pembelajaran yang berperan menilai dan memberikan umpan balik terhadap komponen-komponen pembelajaran diantaranya tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, metode yang diterapkan pembelajaran, media yang digunakan dalam pembelajaran, waktu dan penilaian pembelajaran. Berikut hasil pengujian kelayakan ahli desain pembelajaran dalam bentuk tabel:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran

Komponen	Nilai (%)
Tujuan Pembelajaran	60%
Kegiatan Pembelajaran	73.3%
Metode Pembelajaran	70%
Media Pembelajaran	80%
Waktu	80%
Penilaian	80%
Rata-rata	73.8%

Berdasarkan data di atas, rata-rata penilaian validator ahli desain pembelajaran menghasilkan persentase pada angka 73.8% yang disimpulkan masuk pada kategori Cukup Layak. Selain dalam bentuk data tabel, berikut disajikan data dalam bentuk grafik dengan tujuan memudahkan melihat perbandingan aspek-aspek yang dinilai.



Gambar 3. Grafik Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

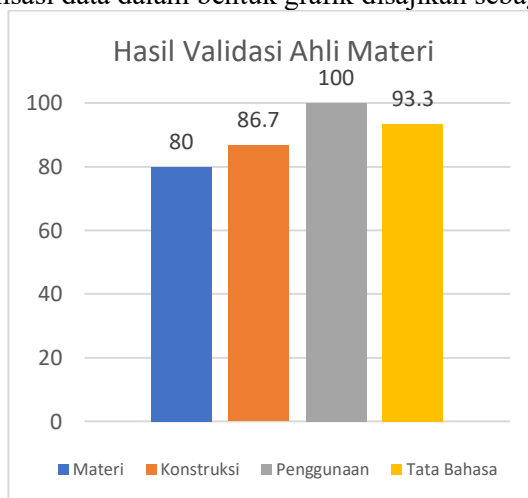
3.3.2 Validasi Ahli Materi

Ahli materi berperan memastikan keakuratan, kelengkapan, keseimbangan, dan kesesuaian materi dengan tujuan serta karakteristik peserta didik dengan mempertimbangan aspek materi, konstruksi, penggunaan dan tata bahasa yang terdapat pada produk asesmen. Hasil validasi ahli materi ditampilkan dengan tabel sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

Komponen	Nilai (%)
Materi	80%
Konstruksi	86,7%
Penggunaan	100%
Tata bahasa	93,3%
Rata-rata	90%

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata hasil validasi dari ahli materi mencapai angka 90% yang masuk pada kategori Layak. Visualisasi data dalam bentuk grafik disajikan sebagai berikut:



Gambar 4. Grafik Hasil Validasi Ahli Materi

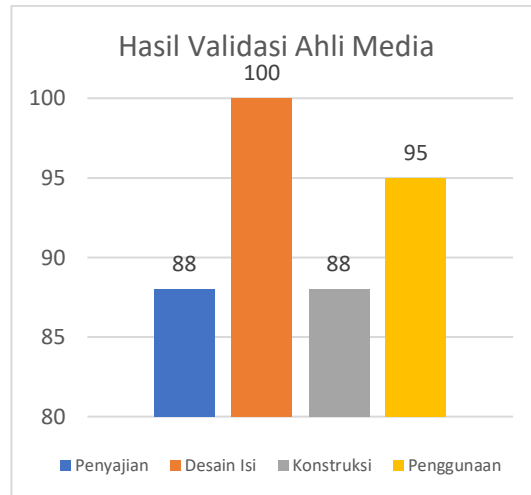
3.3.3 Validasi Ahli Media

Sebuah produk pendidikan yang menarik umumnya dinilai dari penyajian, rancangan isi, konstruksi serta penggunaannya. Oleh karena itu, penelitian ini melibatkan ahli media berperan untuk memverifikasi tampilan, kualitas desain, interaksi pengguna, kejelasan, dan efektivitas keseluruhan dalam asesmen berbasis *game* Quizalize. Adapun hasil validasi ahli media ditunjukkan dalam tabel berikut ini.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

Komponen	Nilai (%)
Penyajian	88%
Desain Isi	100%
Konstruksi	88%
Penggunaan	95%
Rata-rata	92.7%

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata hasil validasi dari ahli desain pembelajaran mencapai angka 92.7% yang masuk pada kategori Sangat layak. Disamping tabel hasil yang dievaluasi oleh para ahli media, data juga disajikan dalam grafik berikut untuk melihat perbandingan dari setiap aspek yang dinilai.



Gambar 5. Grafik Hasil Validasi Ahli Media

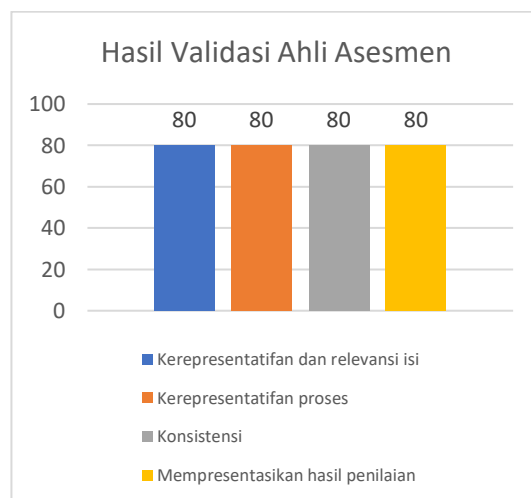
3.3.4 Validasi Ahli Asesmen

Setelah melibatkan ahli desain pembelajaran, ahli materi dan ahli media, pengujian kelayakan juga melibatkan ahli asesmen guna menghasilkan produk asesmen yang dirancang untuk dapat dipertanggungjawabkan, valid, selaras dengan komponen pembelajaran, serta mendukung pembelajaran secara efektif. Persentase kevalidan dari ahli asesmen terhadap produk asesmen berbasis Quizalize yang dikembangkan oleh peneliti mendapat hasil sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Asesmen

Komponen	Nilai (%)
Kerepresentatifan dan relevansi isi	80%
Kerepresentatifan proses	80%
Konsistensi	80%
Mempresentasikan hasil penilaian	80%
Rata-rata	80%

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata hasil validasi dari ahli desain pembelajaran mencapai angka 80% yang masuk pada kategori “Layak.” Berikut data hasil validasi ahli asesmen dalam bentuk grafik:



Gambar 6. Grafik Hasil Validasi Ahli Asesmen

3.4 Implementasi

Penerapan asesmen berbasis game digital Quizalize dipraktikkan terhadap siswa fase B di salah satu Sekolah Dasar di Kota Tasikmalaya. Adapun respon guru dan siswa sebagai partisipan dijelaskan sebagai berikut:

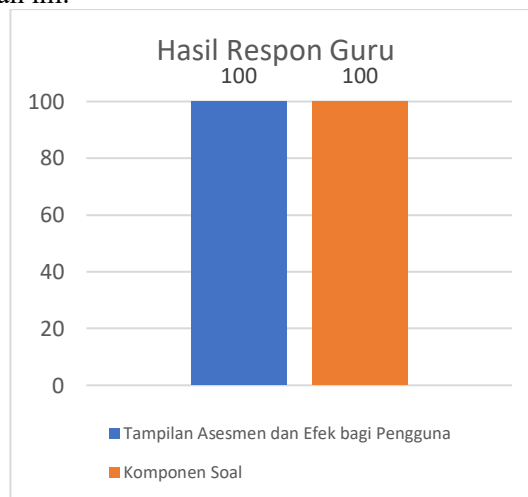
3.4.1 Respon Guru

Partisipasi guru sebagai individu yang berinteraksi langsung dengan siswa dalam melakukan pembelajaran sehari-hari merupakan suatu keharusan pada penelitian pengembangan asesmen berbasis game digital Quizalize. Adapun hasil dari uji kepraktisan yang melibatkan salah satu guru di SDN Lewo 1 ditampilkan pada tabel berikut ini.

Tabel 7. Hasil Respon Guru

Komponen	Nilai (%)
Tampilan Asesmen dan Efek bagi Pengguna	100%
Komponen Soal	100%
Rata-rata	100%

Hasil perhitungan rata-rata dari tabel 7 mencapai pada angka 100% yang dikategorikan sebagai asesmen yang Sangat Praktis digunakan oleh pengajar di Sekolah Dasar. Selain tabel, hasil respon guru disiratkan dalam bentuk grafik di bawah ini.



Gambar 7. Grafik Hasil Respon Guru

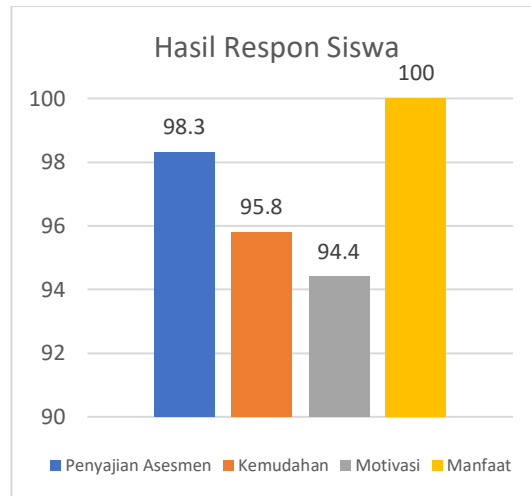
3.4.2 Respon Siswa

Tanggapan siswa terhadap asesmen berbasis game digital Quizalize disajikan pada tabel berikut:

Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Materi

Komponen	Nilai (%)
Penyajian Asesmen	98.3%
Kemudahan	95.8%
Motivasi	94.4%
Manfaat	100%
Rata-rata	97%

Rata-rata yang dihasilkan dari perhitungan angket respon siswa menunjukkan pada persentase 97%. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa asesmen “Sangat Praktis.” Sebagai gambaran, berikut ditampilkan grafik hasil angket respon siswa.



Gambar 8. Grafik Hasil Respon Siswa

3.5 Evaluasi

Rekapitulasi kelayakan asesmen berbasis game digital Quizalize dari para ahli yang menilai di tampilkan pada tabel 9.

Tabel 9. Rekap Kelayakan Asesmen

Komponen	Nilai (%)
Ahli Desain Pembelajaran	78.9%
Ahli Materi	87.7%
Ahli Media	92.6%
Ahli Asesmen	80%
Rata-rata	90%

Bersandarkan skala kelayakan produk penilaian pada tabel 1, rata-rata yang dihasilkan dari penilaian kelayakan asesmen oleh para ahli termasuk pada rentang Layak. Artinya asesmen berbasis game digital Quizalize memenuhi standar kualitas yang telah ditetapkan dan dapat digunakan dengan baik oleh guru dan siswa selaku pengguna sasaran dalam memenuhi kebutuhan mereka.

Hasil tersebut tidak terlepas dari masukan para ahli di bidangnya. Salah satu masukan diajukan oleh ahli desain pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 10. Revisi Desain Pembelajaran

Saran	
Gunakan kata kerja yang dapat terukur pada tujuan pembelajaran	
Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Melalui tayangan PowerPoint, peserta didik mampu mengenal aktivitas sehari-hari menggunakan verb ing dengan tepat	Melalui tayangan PowerPoint, peserta didik mampu menjelaskan aktivitas sehari-hari menggunakan verb ing dengan tepat

Adapun kendala yang dihadapi yakni pada tahap implementasi masih banyak siswa yang belum terbiasa menggunakan laptop sehingga peneliti perlu memantau dan menjelaskan penggunaan laptop pada siswa selama penelitian.

4. Kesimpulan

Sebagaimana uji coba kelayakan asesmen berbasis game Quizalize yang melibatkan empat ahli, satu guru Sekolah Dasar dan siswa fase B, peneliti mendapati produk dinilai Cukup Layak dalam segi desain pembelajaran dengan nilai rata-rata 73.8%. Sementara itu ahli materi menganggap produk asesmen Layak digunakan setelah menghasilkan persentase 90%. Adapun ahli media memberikan penilaian rata-rata 92.7% yang masuk pada kategori Sangat Layak untuk digunakan. Selain itu, melalui hasil kelayakan oleh ahli penilaian, peneliti mendapati bahwa produk asesmen dinilai Layak dengan angka rata-rata 80% didapatkan. Hasil respon dari guru menghasilkan persentase sebesar 100% yang masuk pada kategori Sangat Praktis, sementara respon siswa mendapatkan nilai rata-rata 97% yang termasuk pada rentang kategori Sangat Layak. Penerapan teknologi dalam pembelajaran harus segera diimplementasikan, bukan hanya untuk mengikuti perkembangan zaman tetapi juga untuk memudahkan proses pembelajaran. Terutama ketika fasilitas yang memadai tersedia. Asesmen berbasis game digital Quizalize dapat menjadi jawaban bagi guru yang masih minim inovasi dan variasi dalam melangsungkan penilaian, mengakibatkan proses penilaian dalam pembelajaran menjadi suatu hal yang monoton. Keunggulan Quizalize dalam memberikan hasil asesmen serta pemberian *feedback* langsung pada siswa membantu guru meninggalkan cara lama agar lebih efektif. Tidak hanya membantu guru, asesmen ini juga dinilai menarik dengan fitur *game*-nya, sehingga siswa tidak akan jenuh.

5. Referensi

- Anam, N. (2015). Desain Produk Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan*, 9(2), 1-15.
- Elmahdi, I., Al-Hattami, A., & Fawzi, H. (2018). Using Technology for Formative Assessment to Improve Students' Learning, *Turkish Online Journal of Educational Technology - TOJET*, 2018-Apr. TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology, 17(2), 182-188. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1176157>
- Hilmi, T. W., & Hasanah, H. (2022). Analisis Minat Permainan Video Game sebagai Media Belajar pada Siswa Kelas IV SDN Cipocok Jaya 1 Kota Serang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 24-26.
- Maulida, S., Mansur, H., & Fatimah, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *J-INSTECH*, 1(1), 20-28.
- Muthmainnah, M., Al Yakin, A., & Asad, M. M. (2024). Applying Gamification as an Innovative Teaching Model with Quizalize for EFL Learners in Higher Education. In *Innovative Pedagogical Practices for Higher Education 4.0* (pp. 69-90). CRC Press.
- Oktareza, D., Noor, A., Saputra, E., & Yulianingrum, A. V. (2024). Transformasi Digital 4.0: Inovasi yang Menggerakkan Perubahan Global. *Cendekia: Jurnal Hukum, Sosial dan Humaniora*, 2(3), 661-672.
- Rahayu, D. H. (2023, February). OPTIMALISASI PENILAIAN DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA. In *Prosiding Seminar Nasional PIBSI ke-44 Yogyakarta* (Vol. 1, No. 1).
- Sudrajat, D. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dengan Pendekatan Kuantitatif*. Solo: Indo Pustaka Sinergis
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Purnanto, A. W., Suryawan, A., Andriani, A., & Darwiastuti, B. R. (2018, February). Studi Eksplorasi Dan Analisis Kebutuhan Terhadap Tes Berbasis Komputer. In *Prosiding University Research Colloquium* (pp. 291-297).
- Zahro, I. F. (2015). Penilaian dalam pembelajaran anak usia dini. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 1(1), 92-111.

Zhu, S., Guo, Q., & Yang, H. H. (2023). Beyond the Traditional: A Systematic Review of Digital Game-Based Assessment for Students' Knowledge, Skills, and Affections. *Sustainability*, 15(5), 4693. <https://doi.org/10.3390/su15054693>