

**PEMANFAATAN PLATFORM QUIZWHIZZER SEBAGAI
MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN PADA MATERI TEKS
BIOGRAFI SISWA KELAS X SMA AISYIYAH 1 PALEMBANG**

Skripsi Oleh:

Putri Asmania

NPM 2204420017

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS TRIDINANTI

2026

**PEMANFAATAN PLATFORM QUIZWHIZZER SEBAGAI
MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN PADA MATERI TEKS
BIOGRAFI SISWA KELAS X SMA AISYIYAH 1 PALEMBANG**

Skripsi Oleh:

Putri Asmania

NPM 2204420017

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Disetujui,

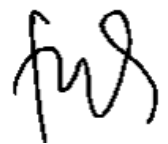
Pembimbing 1



Edi Suryadi, M.Pd.

NIDN 0224108502

Pembimbing 2



Falina Noor Amalia, M.Pd.

NIDN 0212018902

Mengetahui

Dekan Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan



Nyayu Lulu Nadya, M.Pd

NIDN 0209058702

LEMBAR PENGESAHAN

PEMANFAATAN PLATFORM QUIZWHIZZER SEBAGAI MEDIA
EVALUASI PEMBELAJARAN PADA MATERI TEKS BIOGRAFI SISWA
KELAS X SMA AISYIYAH 1 PALEMBANG

Nama : Putri Asmania

NPM : 2204420017

Telah diuji dan lulus pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 14 Juli 2026

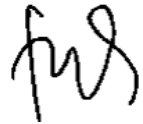
TIM PENGUJI

Tanda Tangan

1. Ketua : Edi Suryadi, M.Pd.



2. Anggota : Falina Noor Amalia, M.Pd.



3. Anggota : Dr. Nurulanningsih, M.Pd., M.H.



Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Nyayu Lulu Nadya, M.Pd.

NIDN 0209058702

PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa seluruh data, informasi, interpretasi serta pernyataan dalam pembahasan dan kesimpulan yang disajikan dalam karya ilmiah ini, kecuali yang disebutkan sumbernya adalah merupakan hasil pengamatan, penelitian, pengelolaan, serta pemikiran Saya dengan pengarahan dari pembimbing yang ditetapkan.

Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, Saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah Saya peroleh (S-1) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU) No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan pasal 70.

Palembang, 22 Agustus 2026



Putri Asmania

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTO	v
PERNYATAAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Media.....	8
1. Pengertian Media	8
2. Jenis-Jenis Media	9
3. Prinsip Media	10
4. Fungsi Media.....	10
B. Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital	12
C. Evaluasi Pembelajaran.....	14
1. Pengertian Evaluasi Pembelajaran	14
2. Jenis Evaluasi Pembelajaran	15
3. Tujuan Evaluasi Pembelajaran.....	16
4. Fungsi Evaluasi Pembelajaran	18
D. QuizWhizzer.....	18
1. Pengertian Platform QuizWhizzer	18
2. Fitur QuizWhizzer.....	19
3. Manfaat Platform QuizWhizzer	21
4. Kelebihan dan Kekurangan QuizWhizzer.....	22

5. Langkah-Langkah Penggunaan QuizWhizzer.....	23
E. Teks Biografi	25
1. Pengertian Teks Biografi.....	25
2. Tujuan Teks Biografi	26
3. Ciri-Ciri Teks Biografi.....	26
4. Unsur Teks Biografi.....	27
5. Struktur Teks Biografi	28
F. Penelitian Relevan.....	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian	34
C. Populasi dan Sample Penelitian.....	34
1. Populasi Penelitian.....	34
2. Sampel Penelitian.....	34
D. Teknik Pengumpulan Data	36
1. Observasi.....	36
2. Wawancara.....	38
3. Angket	38
4. Dokumentasi	39
E. Instrumen Penelitian.....	40
1. Instrumen Observasi.....	40
2. Instrumen Wawancara.....	43
3. Instrumen Angket Siswa	44
F. Keabsahan Data.....	46
1. Validasi Materi.....	46
2. Validasi Kebahasaan	47
3. Validasi Media	47
G. Teknik Analisis Data	48
1. Reduksi Data	48
2. Penyajian Data	48
3. Verifikasi.....	48
4. Analisis Statistik Deskriptif	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	51
A. Hasil Penelitian.....	51
1. Deskripsi Data.....	51
2. Pemanfaatan Platform QuizWhizzer	52

3. Desain Media Platform QuizWhizzer	54
4. Hasil Observasi Pemanfaatan Platform QuizWhizzer	66
5. Hasil Wawancara	73
6. Hasil Angket Respons Siswa	80
7. Hasil Evaluasi Siswa Menggunakan Platform QuizWhizzer	95
B. Pembahasan	98
BAB V PEMBAHASAN	104
A. Kesimpulan.....	104
B. Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA	107
LAMPIRAN	111
DOKUMENTASI	147

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Jenis Soal Quiz Whizzer	20
Gambar 2.2 Tampilan Visual	20
Gambar 2.3 Papan Peringkat	21
Gambar 4.1 Hasil Observasi Aktivitas Siswa.....	99
Gambar 4.2 Persentase Hasil Observasi.....	100
Gambar 4.3 Diagram Persentase Respon Siswa	101
Gambar 4.4 Hasil Evaluasi Siswa.....	102

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 3.1 Populasi Penelitian.....	34
Tabel 2. 3.2 Sampel Penelitian.....	36
Tabel 3 3.3 Tahap Persiapan	41
Tabel 4. 3.4 Tahap Pelaksanaan	41
Tabel 5 3.5 Tahap Evaluasi.....	41
Tabel 6 3.6 Indikator Aktivitas Siswa	42
Tabel 7 3.7 Instrumen Pertanyaan Wawancara	43
Tabel 8 3.8 Lembar Angket Respons Siswa	44
Tabel 9 3.9 Konversi Tingkat Pencapaian.....	50
Tabel 10 4.1 Desain Platform QuizWhizzer	56
Tabel 11 4.2 Desain Soal-Soal Evaluasi Pembelajaran	60
Tabel 12 4.3 Respons Siswa.....	81

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Izin Penelitian Fakultas
- Lampiran 2. Surat Izin Penelitian KESBANGPOL
- Lampiran 3. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan
- Lampiran 4. Surat Izin Penelitian Sekolah
- Lampiran 5. Lembar Validasi Ahli Kebahasaan
- Lampiran 6. Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 7. Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 8. Biodata Ahli Media
- Lampiran 9. Lembar Observasi
- Lampiran 10. Pedoman Wawancara Guru
- Lampiran 11. Transkrip Wawancara Peneliti dan Guru
- Lampiran 12. Angket Respon Siswa
- Lampiran 13. Hasil Evaluasi Siswa Menggunakan QuizWhizzer
- Lampiran 14. Daftar Hadir Siswa
- Lampiran 15. Lembar Bimbingan Skripsi
- Lampiran 16. Lembar Revisi Skripsi
- Lampiran 17. Lembar Usul Judul Skripsi
- Lampiran 18. Lembar Pelaksanaan Ujian Skripsi

DOKUMENTASI

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan platform QuizWhizzer sebagai media evaluasi pembelajaran pada materi teks biografi. Penelitian dilaksanakan di SMA Aisyiyah 1 Palembang dengan melibatkan guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas X.2 sebagai subjek penelitian. Data penelitian dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Sebelum digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Soal dan media QuizWhizzer terlebih dahulu melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk memastikan kelayakan isi, kebahasaan, serta tampilan media. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan guru dan siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan QuizWhizzer karena mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih interaktif dan menarik. Hasil observasi menunjukkan tingkat keterlibatan siswa sebesar 81,33% dengan kategori tampak. Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa siswa merasa lebih antusias, aktif, dan termotivasi dalam mengikuti evaluasi pembelajaran. Penggunaan QuizWhizzer juga membantu guru dalam melakukan penilaian secara lebih cepat melalui fitur skor yang tersedia. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa QuizWhizzer merupakan media evaluasi pembelajaran yang efektif, interaktif, dan sesuai digunakan pada materi teks biografi.

Kata Kunci: *quizwhizzer, media evaluasi pembelajaran, teks biografi.*

ABSTRACT

This study aims to describe the use of the QuizWhizzer platform as a learning evaluation tool for biography text material. The research was conducted at SMA Aisyiyah 1 Palembang, involving an Indonesian language teacher and Grade X.2 students as research subjects. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation. Prior to use in the evaluation activities, the QuizWhizzer questions and media underwent a validation process by subject matter, language, and media experts to ensure the appropriateness of the content, language, and visual presentation. Data analysis was performed using a descriptive-qualitative approach, comprising the stages of data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results indicate that both the teacher and students responded positively to the use of QuizWhizzer, as it created a more interactive and engaging evaluation atmosphere. Observations revealed a student engagement level of 81.33%, falling into the "evident" category. Furthermore, questionnaire results showed that students felt more enthusiastic, active, and motivated during the learning evaluation. The use of QuizWhizzer also assisted the teacher in conducting assessments more quickly through its built-in scoring feature. Based on the findings, it can be concluded that QuizWhizzer is an effective and interactive learning evaluation tool suitable for use with biography text material.

Keywords: *quizwhizzer, learning evaluation tool, biography text.*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Proses pendidikan tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan adaptif terhadap kemajuan teknologi. Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini sangat pesat dan berpengaruh besar terhadap dunia pendidikan. Proses pembelajaran sekarang tidak hanya dilakukan secara konvensional di dalam kelas, tetapi juga bisa memanfaatkan berbagai platform digital. Hal ini membuat guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi agar pembelajaran terasa lebih menarik dan tidak membosankan. Salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran yang juga perlu berinovasi adalah evaluasi pembelajaran.

Evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan secara sistematis untuk menilai sejauh mana efektivitas kegiatan belajar mengajar tercapai. Dalam dunia pendidikan, evaluasi bukan hanya berfungsi mengukur hasil belajar peserta didik, tetapi juga memberikan umpan balik bagi guru, peserta didik, serta pihak lainnya mengenai proses pembelajaran. Oleh karena itu, evaluasi berperan penting sebagai sarana untuk meningkatkan mutu pembelajaran sekaligus menjadi dasar dalam pengambilan keputusan terkait perencanaan pendidikan di masa yang akan datang (Syiamil et al., 2024).

Selama ini, evaluasi pembelajaran yang sering dilakukan umumnya masih sering dilakukan secara konvensional. Meskipun metode tersebut cukup efektif

dalam mengukur hasil pemahaman belajar siswa, tetapi penerapannya yang monoton dapat menimbulkan permasalahan. Namun, dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran yang dilakukan secara konvensional sering kali berdampak pada hasil evaluasi pembelajaran yang kurang maksimal, karena setiap materi dalam evaluasi pembelajaran menggunakan pengukuran hasil yang berbeda, sehingga hasil evaluasi yang diperoleh belum sepenuhnya mencerminkan kemampuan belajar siswa. Padahal, kegiatan evaluasi seharusnya mampu menghasilkan gambaran hasil belajar siswa yang optimal. Penggunaan platform digital sebagai alat evaluasi menjadi alternatif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran masa kini. Peserta didik di masa kini sudah mahir menggunakan hasil dari kemajuan teknologi yang menjadikan seorang pendidik harus lebih bervariasi dan inovatif dalam memberikan sebuah pelajaran di dalam kelas. Oleh karena itu pendidik sebagai perantara dalam pembelajaran tentunya perlu melakukan pembaharuan sesuai dengan perkembangan teknologi yang cocok dan tepat bagi peserta didik (Sigit, 2020, p. 58).

Perkembangan teknologi informasi telah menghadirkan berbagai platform digital yang dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran. Beberapa platform yang sering digunakan, seperti Google Forms, Kahoot!, Quizizz, dan Wordwall, menyediakan fitur evaluasi berbasis kuis daring yang memudahkan guru dalam menyusun soal, melaksanakan evaluasi, serta memperoleh hasil secara otomatis. Platform-platform tersebut umumnya menyajikan soal dalam bentuk pilihan ganda, dilengkapi dengan tampilan yang menarik serta sistem penilaian yang cepat dan efisien. Penggunaan platform tersebut juga mampu meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik karena menghadirkan suasana evaluasi yang lebih variatif dibandingkan dengan metode konvensional.

Namun, di antara berbagai platform evaluasi digital tersebut, salah satu platform yang memiliki karakteristik yang berbeda, yaitu QuizWhizzer. Platform ini menyajikan evaluasi dalam bentuk permainan papan (*board game*) yang memungkinkan peserta didik bergerak maju sesuai dengan jawaban yang benar. Konsep tersebut memberikan pengalaman evaluasi yang lebih interaktif, menyenangkan, serta menghadirkan unsur permainan dan kompetisi secara langsung. Selain itu, QuizWhizzer juga menampilkan visualisasi perkembangan peserta didik secara nyata dan memudahkan guru dalam memantau hasil evaluasi secara otomatis. Dengan karakteristik tersebut, QuizWhizzer memiliki keunggulan dalam menciptakan suasana evaluasi yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Penggunaan QuizWhizzer dinilai relevan untuk diterapkan pada materi teks biografi karena materi tersebut menuntut pemahaman peserta didik terhadap berbagai aspek, meliputi struktur teks biografi, unsur kebahasaan, isi teks, serta nilai keteladanan tokoh. Melalui QuizWhizzer, instrumen evaluasi dapat dikonstruksikan secara lebih variatif dan sistematis, misalnya dalam bentuk soal yang mengukur kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi struktur orientasi, rangkaian peristiwa penting, dan reorientasi, serta menganalisis isi teks biografi tokoh. Penyajian evaluasi yang interaktif dan berbasis permainan ini dapat memberikan gambaran mengenai pemanfaatan QuizWhizzer, sehingga mendorong keterlibatan aktif dalam proses evaluasi. Dengan demikian, pemanfaatan QuizWhizzer sebagai media evaluasi pada materi teks biografi dipandang mampu mendukung pemahaman peserta didik secara lebih optimal, meningkatkan partisipasi aktif, serta memberikan

kemudahan bagi guru dalam memperoleh hasil evaluasi secara efektif, objektif, dan efisien (Muliadi et al., 2025, p.123).

Penelitian mengenai pemanfaatan media evaluasi berbasis game dalam pembelajaran Bahasa Indonesia telah banyak dilakukan dengan menggunakan berbagai platform digital. Akan tetapi, penelitian yang secara khusus meneliti penggunaan platform QuizWhizzer sebagai media evaluasi pembelajaran pada materi teks biografi masih sangat terbatas. Sejalan dengan hal tersebut, pemanfaatan media digital seperti QuizWhizzer menjadi relevan untuk mendukung proses evaluasi pembelajaran. Materi teks biografi menuntut siswa mencapai kompetensi sesuai dengan capaian pembelajaran pada ATP 14.1 yaitu Peserta didik mampu memahami, dan menganalisis informasi pokok pada teks biografi. Kompetensi ini mencakup pemahaman terhadap pengertian teks biografi, tujuan penulisan, unsur-unsur, serta struktur teks biografi. Melalui penggunaan media evaluasi yang menarik dan interaktif, siswa diharapkan lebih termotivasi untuk memahami materi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

SMA Aisyiyah 1 Palembang sebagai objek penelitian didasarkan pada kesesuaian antara kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan tujuan penelitian. Berdasarkan hasil observasi awal dan informasi dari guru mata pelajaran, evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks biografi di kelas X masih didominasi oleh penggunaan metode konvensional, seperti tes tertulis dan penugasan individu, sehingga partisipasi dan motivasi siswa dalam kegiatan evaluasi belum optimal. Selain itu, guru mata pelajaran Bahasa Indonesia menyatakan bahwa belum pernah memanfaatkan platform QuizWhizzer sebagai media evaluasi pembelajaran.

Kondisi tersebut menjadikan SMA Aisyiyah 1 Palembang sebagai objek yang tepat untuk mengkaji pemanfaatan media evaluasi berbasis digital.

Pemanfaatan QuizWhizzer dalam evaluasi pembelajaran teks biografi dinilai sesuai karena mampu memadukan unsur permainan dengan konten akademik dan penyajian soal yang terstruktur dan menarik. Hal ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran yang menekankan pengembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pemanfaatan Platform QuizWhizzer sebagai Media Evaluasi Pembelajaran pada Materi Teks Biografi Siswa Kelas X SMA Aisyiyah 1 Palembang.” Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai pemanfaatan platform QuizWhizzer sebagai media evaluasi pembelajaran serta kontribusinya dalam meningkatkan motivasi belajar dan efektivitas evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Aisyiyah 1 Palembang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, serta untuk memperjelas fokus dan arah penelitian, maka perlu dirumuskan permasalahan yang akan dikaji. Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pemanfaatan platform Quizwhizzer sebagai media evaluasi pembelajaran pada materi teks biografi di kelas X SMA Aisyiyah 1 Palembang?
2. Bagaimanakah respons guru dan siswa terhadap penggunaan platform Quizwhizzer sebagai media evaluasi pembelajaran pada materi teks biografi di kelas X SMA Aisyiyah 1 Palembang?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini disusun untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai pemanfaatan media evaluasi pembelajaran berbasis teknologi serta respons peserta didik terhadap penggunaannya dalam proses pembelajaran. Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan platform Quizwhizzer sebagai media evaluasi pembelajaran pada materi teks biografi di kelas X SMA Aisyiyah 1 Palembang.
2. Untuk mendeskripsikan bagaimana respons guru dan siswa terhadap penggunaan platform Quizwhizzer sebagai media evaluasi pembelajaran pada materi teks biografi di kelas X SMA Aisyiyah 1 Palembang.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini meneliti bagaimana pemanfaatan pada platform QuizWhizzer sebagai media dalam evaluasi pembelajaran pada materi sebagai media ajar teks biografi pada siswa kelas X di SMA Aisyiyah Palembang diharapkan memberikan beberapa manfaat secara umum, yaitu:

1. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia melalui pemanfaatan QuizWhizzer sebagai media evaluasi yang interaktif dan menarik. Penggunaan media ini memungkinkan siswa lebih termotivasi dalam memahami materi teks biografi secara mendalam.

2. Bagi Siswa

Melalui media evaluasi berbasis digital, siswa berkesempatan mengembangkan literasi digital, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan beradaptasi dengan teknologi pendidikan.

3. Referensi bagi Guru dan Peneliti

Hasil penelitian dapat menjadi acuan bagi guru dalam merancang strategi evaluasi yang lebih efektif dan inovatif, sekaligus memberikan referensi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan kajian terkait penggunaan media digital dalam kegiatan evaluasi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adventyana, B. D., Salsabila, H., & Sati, L. (2023). Media Pembelajaran Digital sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 3951–3955.
- Agraini, R., Akhoma, A., & Simantupang, W. (2024). Systematic literature review: Efektivitas penggunaan media digital sebagai instrumen evaluasi dalam Pembelajaran Kejuruan di SMK. *JUTIN: Jurnal Teknik Industri Terintegrasi*, 7(4), 2467–2474.
- Akmalia, R., & Oktapia, D. (2013). Pentingnya Evaluasi Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 4089–4092.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *JURNAL PILAR: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), 15–31.
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pers Rajawali.
- Chotib, S. H. (2018). Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 1(2), 109–115.
- Darussalamah, S., & Wijayanti, J. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning dalam Pembelajaran Mengonstruksi Teks Biografi. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 7(4), 3791–3797.
- Dewi, M. I., Hasanudin, C., & Sutrimah. (2025). Analisis Kemampuan Menulis Teks Biografi Siswa pada Model Pembelajaran Project Based Learning. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(2), 323–327.
- Farazwati, A., Hariandi, A., & Risdalina. (2025). Keterlibatan Siswa pada Pembelajaran berbasis Platform Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 8(3), 1093–1106.
- Felix, F., & Pinem, I. (2025). Peran Evaluasi Formatif dan Sumatif dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 20995–20999.
- Gusty, N., & Suryadi, E. (2021). Pengaruh Metode Project Based Learning Terhadap Kemampuan Menulis Teks Biografi Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 10 Palembang. *Jurnal Didactique Bahasa Indonesia*, 2(2), 48–58.
- Hafidh, & Setyowati. (2024). Model Pembelajaran Berbasis Game Menggunakan QuizWhizzer terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Postulat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 108–115.

- Hermansah, & Jakaria. (2025). Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Digital Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 2670–2680.
- Hermawan, M. R., & Suharto, Y. (2025). Pemanfaatan Aplikasi QuizWhizzer Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Pada Model Pembelajaran Berbasis Permainan. *Journal of Language, Literature, and Arts*, 5(2), 140–149.
- Hidayatika, U., & Nurhamidah, D. (2024). Quizwhizzeras AInnovative Evaluation Learning Media Bahasa Indonesia. *AKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 79–90.
- Jiwandono, N. R., & Firmansyah, A. (2025). Pemanfaatan Platform Pembelajaran Berbasis Permainan Kahoot untuk Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Karya Tulis Ilmiah. *ALFABETA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 8(2), 247–256.
- Kosasih, E. (2021). *Cermat Berbahasa Indonesi*. Bandung: Yrama Widya.
- Kristanto, V. H. (2018). *Metodologi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI)*. Deepublish.
- Kristianto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Bintang Sutabaya.
- Laila, Nabila, A., & Widyanti, E. (2024). Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(5), 252–262.
- Larasati, P., Putrayasa, I. B., & Martha, N. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall.net Sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(3), 395–412.
- Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sample Purposive dan Snowball Sampling . *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33–39.
- Liandri, P., Kurnisar, & Mutiara, T. M. (2024). Upaya meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran PPKN melalui media quizwhizzer. *Jurnal Educatio*, 10(4), 1247–1252.
- Listiani, P. (2017). Analisis struktur dan ciri kebahasaan pada teks biografi siswa kelas X SMA Negeri 4 Kota. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 45–55.
- Maelong, L. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Mahdalena, Indriani, M. S., & Artika, W. (2022). Analisis teks biografi karya siswa kelas X IBB2 SMA N 1 Tejakula. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 12(3), 352–359.
- Muliadi, Hafid, A., & Yusniar. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran QuizWhizzer Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar

- IPAS di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(1), 121–127.
- Nugroho, R. R., Rahmawati, R., & Saputra, R. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Ilmial Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(4), 5245–5249.
- Nurazizah. (2024). *Metodologi Penelitian*. Jawa Barat: Candekia Publisher.
- Nurulanningsih, Wulandari, A., Suryadi, E., Amalia, F. N., & Nopidayanti, A. (2026). Digital gamification in higher education: Kahoot as a learning tool for Indonesian discourse. *IRJE [Indonesian Research Journal in Education]*, 10(1), 377–390.
- Pratiwi, & Hidayat. (2020). Analisis Struktur dan Ciri Kebahasaan Teks Biografi dalam Buku Bahasa Indonesia Kelas X. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 7(1), 64–72.
- Rahman, A. A., & Nasryah, C. E. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Ramadhani, E. N., & Sari, P. M. (2023). Pengembangan Media Animasi Menggunakan Pendekatan Keterampilan Proses Sains Pada Pembelajaran. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 12(3), 171–184.
- Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2024). Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara dan Kuesioner. *Jisosepol: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, 3(1), 39–47.
- Rumina. (2024). Teknik pengumpulan data dalam penelitian pendidikan. *ILJ: Islamic Learning Journal*, 2(1), 155–157.
- Rusli, A., Fadhi, M., Ishaq, M., & Harmonedi. (2025). Strategi Pengumpulan dan Pengelolaan Data dalam Penelitian Pendidikan: Kajian Teoretis dan Praktis. *IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 3(3), 573–581.
- Sagay, Z. J., & Palilingan, V. R. (2023). Pengaruh Media Sosial dan Status Sosial Ekonomi Terhadap Hasil Belajar Informatika Siswa Kelas VII Smp Negeri 1 Kumelembuai. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 3(6), 514–523.
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. Jawa Timur: KBM INDONESIA.
- Sari, & Hidayat. (2021). Analisis Struktur dan Nilai Keteladanan dalam Teks Biografi Tokoh Nasional. *Artikulasi: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(1), 50–60.
- Semi, & Attar, M. (2017). *Metode Penelitian*. Bandung: Angkasa.
- Sigit, P. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz. *Majalah Lontar*, 2(32), 57–68.

- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, dan Fungsi Media Pembelajaran MA AL-HUDA Karang Melati. *Daaratul 'Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(2), 162–175.
- Susanto, D. A., & Ismaya, E. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 5(1), 104–110.
- Syiamil, F., Wally, O., & Abdillah, F. (2024). Teori dan Prinsip Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(10), 7302–7306.
- Wahyuni, S., Muryati, S., & Suparmin. (2023). Pembelajaran Teks Biografi Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Wuryantoro Tahun Pelajaran 2021/2022. *Asas: Jurnal Sastra*, 12(1), 130–140.
- Zahra, A. M., & Khaerunnisa. (2024). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi pada Materi Teks Biografi Kelas X. *Prosiding Seminar Nasional Linguistik Dan Sastra (SEMANTIKS)*, 12–14.