

ABSTRAK

Hafez Zia Baihaqi. PEMANFAATAN APLIKASI QUIZWHIZZER PADA PEMBELAJARAN INFORMATIKA DI SMPN 2 NAWANGAN

Penggunaan media pembelajaran mampu mengusung pembelajaran yang menyenangkan dan mampu mengembangkan pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan kreatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan aplikasi QuizWhizzer dalam pembelajaran di SMP Negeri 2 Nawangan.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus karena bertujuan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang pemanfaatan aplikasi QuizWhizzer dalam pembelajaran informatika di SMP Negeri 2 Nawangan, serta untuk menggali pengalaman, pandangan, dan persepsi guru dan siswa secara mendetail dan kontekstual.. Subjek penelitian adalah 17 siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Nawangan. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, wawancara, dan angket.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa aplikasi QuizWhizzer merupakan program interaktif berbasis daring yang dirancang untuk menguji tingkat pemahaman siswa melalui permainan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi QuizWhizzer efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi informatika. Pengaruh pemanfaatan aplikasi QuizWhizzer pada pembelajaran informatika dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci :

Aplikasi, Game, Pembelajaran Interaktif, Peserta Didik

ABSTRACT

Hafez Zia Baihaqi. UTILIZATION OF QUIZWHIZZER APPLICATION IN INFORMATICS LEARNING AT SMPN 2 NAWANGAN

The use of learning media is able to carry out fun learning and is able to develop learning to be more effective, efficient, and creative. This study aims to determine the utilization of the QuizWhizzer application in learning at SMP Negeri 2 Nawangan.

This study uses a qualitative method with a case study approach because it aims to gain an in-depth understanding of the utilization of the QuizWhizzer application in informatics learning at SMP Negeri 2 Nawangan, as well as to explore the experiences, views, and perceptions of teachers and students in detail and contextually. The subjects of the study were 17 grade VII students at SMP Negeri 2 Nawangan. Data were collected through observation, documentation, interviews, and questionnaires.

The results of the data analysis showed that the QuizWhizzer application is an interactive courage-based program designed to test students' level of understanding through games. The results showed that the QuizWhizzer application is effective in improving students' understanding of informatics material. The effect of using the QuizWhizzer application on informatics learning can improve student learning outcomes.

Keywords:

Applications, Games, Interactive Learning, Students