

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Berbantuan *QuizWhizzer* pada Materi Etika Profesi Bidang Akuntansi di Kelas X SMK

Amiliya Putri^{1*}, Joko Sutrisno AB², Vetri Yanti Zainal³
Amiliyap30@gmail.com^{*1}

Pendidikan Ekonomi, STKIP PGRI Bandar Lampung

ABSTRAK: Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif dengan memanfaatkan aplikasi *QuizWhizzer* pada materi etika profesi bidang akuntansi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan menerapkan model *ADDIE* yang mencakup lima tahapan, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Subjek penelitian melibatkan 30 peserta didik kelas X AKL 3 SMK Negeri 8 Bandar Lampung serta guru mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi Keuangan dan Lembaga. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli, serta angket respons guru dan peserta didik. Hasil penilaian kelayakan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh skor sebesar 68% dari ahli materi dengan kategori layak, 75% dari ahli media dengan kategori layak, dan 81% dari ahli bahasa dengan kategori sangat layak. Selain itu, hasil respons pengguna memperlihatkan bahwa media memiliki tingkat kepraktisan yang baik, ditunjukkan oleh persentase respons guru sebesar 61% dengan kategori layak dan respons peserta didik sebesar 76,4% dengan kategori praktis. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *game* edukasi berbantuan *QuizWhizzer* dinyatakan valid, layak, dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini juga mampu meningkatkan minat belajar, partisipasi aktif, keterlibatan, serta motivasi peserta didik pada materi etika profesi bidang akuntansi di kelas X SMK.

Kata kunci: etika profesi akuntansi, *game* edukatif, media pembelajaran, *quizwhizzer*, *ADDIE*

ABSTRACT: The development educational game-based learning media utilizing *QuizWhizzer* for teaching professional ethics in accounting to tenth-grade vocational high school students and to examine its feasibility and user responses. The research employed the *Research and Development* (R&D) approach using the *ADDIE* model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The participants included 30 students from Class X AKL 3 at SMK Negeri 8 Bandar Lampung and a teacher of Basic Financial Accounting and Institutional Accounting. Data were collected through observations, interviews, expert validation questionnaires, and response questionnaires administered to both students and teachers. The feasibility assessment results indicated that the developed media achieved a score of 68% from material experts, categorized as feasible; 75% from media experts, categorized as feasible; and 81% from language experts, categorized as highly feasible. Furthermore, user response evaluations demonstrated a satisfactory level of practicality, with teacher responses reaching 61% and student responses attaining 76.4%, categorized as feasible and practical, respectively. The findings suggest that the *QuizWhizzer*-assisted educational game-based learning media is valid, feasible, and practical for classroom implementation. In addition, the media effectively enhances students' learning interest, participation, engagement, and motivation in learning accounting professional ethics at the vocational high school level.

Keywords: learning media, educational game, *quizwhizzer*, accounting professional ethics, *ADDIE*.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada era saat ini telah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Kehadiran teknologi tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana komunikasi dan akses informasi, tetapi juga sebagai pendukung kegiatan pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan inovatif. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dapat membantu pendidik menyampaikan materi secara lebih efektif serta mendorong keterlibatan peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung. Dalam proses pendidikan, media pembelajaran memegang peranan penting karena dapat membantu mengkonkretkan materi yang abstrak sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Menurut Smaldino, Lowther, dan Russell, (2023,p.12), media pembelajaran merupakan alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dan memfasilitasi proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Pengembangan media pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan secara terencana dan sistematis untuk menghasilkan sarana pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta perkembangan teknologi yang terus berubah. Salah satu pendekatan yang banyak digunakan dalam menghasilkan produk pendidikan adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode ini berfokus pada proses menghasilkan suatu produk sekaligus menguji kualitas produk tersebut sebelum digunakan secara luas. Hidayat dan Lestari, (2023,p.94) menyatakan bahwa penelitian R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk melalui tahapan sistematis mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, hingga pengujian produk agar menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif digunakan. Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan mutu pembelajaran di lingkungan sekolah.

Salah satu bentuk inovasi media pembelajaran yang berkembang pesat saat ini adalah media pembelajaran berbasis game edukasi. Media ini mengombinasikan unsur permainan dengan tujuan pembelajaran sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Penggunaan game edukasi dalam pembelajaran diyakini mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan berpikir peserta didik. Menurut Mutakhir, (2022,p.41) *game* edukasi merupakan sistem permainan yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran melalui aktivitas bermain yang terstruktur dan interaktif. Selain itu, penerapan *game* edukasi juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga peserta didik tidak mudah merasa jenuh selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis *game* edukasi adalah *QuizWhizzer*. Platform ini merupakan website pembelajaran yang mengintegrasikan kuis interaktif dengan elemen permainan sehingga proses evaluasi pembelajaran menjadi lebih menarik. *QuizWhizzer* dilengkapi dengan berbagai fitur, seperti papan permainan digital, sistem poin, *power-ups*, serta beragam tipe soal yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, antara lain pilihan ganda, benar atau salah, jawaban singkat, dan *drag and drop*. Menurut Susanto dan Ismaya, (2022,p.78), *QuizWhizzer* merupakan *website game* edukasi yang menawarkan aktivitas kuis interaktif sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Dengan berbagai fitur yang dimiliki, platform ini dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi sekaligus melaksanakan evaluasi pembelajaran secara lebih menarik dan efisien.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilaksanakan pada peserta didik kelas X SMK Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2025/2026, ditemukan sejumlah permasalahan dalam pembelajaran Dasar-Dasar Akuntansi Keuangan dan Lembaga, khususnya pada materi etika profesi bidang akuntansi. Kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah, buku paket, serta media pembelajaran yang kurang bervariasi. Kondisi

tersebut menyebabkan peserta didik cenderung pasif dan kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Dampak dari kondisi tersebut terlihat pada capaian hasil belajar peserta didik yang masih rendah. Berdasarkan data yang diperoleh, dari 30 peserta didik kelas X AKL 3 hanya 13 peserta didik atau 43,33% yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan sebanyak 17 peserta didik atau 56,67% belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75 pada materi etika profesi bidang akuntansi.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya penerapan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi dengan bantuan *QuizWhizzer*. Penggunaan media ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar, motivasi, serta keaktifan peserta didik melalui pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian yang dilakukan oleh Anisa Putri Cahyani, (2024,p.95) menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *game QuizWhizzer* memperoleh tingkat validitas sebesar 95% dan mendapatkan respon positif dari peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *QuizWhizzer* layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah.

LANDASAN TEORI

Penelitian ini didasarkan pada konsep pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi yang memanfaatkan *QuizWhizzer* pada materi etika profesi bidang akuntansi untuk peserta didik kelas X SMK. Landasan teoritis yang digunakan mencakup berbagai konsep terkait media pembelajaran, *game* edukasi, *QuizWhizzer*, dan etika profesi bidang akuntansi sebagai variabel utama yang mendukung penelitian. Teori-teori tersebut dijadikan pijakan dalam menyusun kerangka berpikir sekaligus menganalisis permasalahan yang ditemukan sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dan layak diterapkan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang berfungsi membantu

penyampaian materi agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien. Keberadaan media dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Menurut Smaldino, Lowther, dan Russell, (2023) media pembelajaran didefinisikan sebagai alat fisik maupun digital yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga dapat memfasilitasi proses belajar mengajar. Selain itu, Kemp dan Morrison, (2022) menegaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara komunikasi antara guru dan peserta didik dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Pendapat tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki kontribusi besar dalam meningkatkan perhatian, motivasi, serta partisipasi peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, penggunaan media yang tepat dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menarik.

Sejalan dengan perkembangan teknologi pendidikan, media pembelajaran terus mengalami berbagai inovasi, salah satunya melalui penerapan *game* edukasi. *Game* edukasi merupakan bentuk media pembelajaran yang mengombinasikan unsur permainan dengan tujuan pendidikan sehingga peserta didik dapat belajar secara aktif dalam suasana yang menyenangkan. Menurut Mutakhir, (2022), *game* edukasi merupakan sistem permainan yang dirancang secara terstruktur untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran melalui tantangan, aturan, dan aktivitas bermain. Di sisi lain, Putri et al, (2024) menegaskan bahwa *game* edukasi mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, serta hasil belajar peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Berdasarkan pendapat tersebut, *game* edukasi dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus mengatasi rendahnya minat belajar.

Salah satu media pembelajaran berbasis *game* edukasi yang banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran saat ini adalah *QuizWhizzer*. Platform ini merupakan aplikasi berbasis *website* yang mengintegrasikan unsur gamifikasi ke dalam kegiatan pembelajaran dan evaluasi. Menurut

Susanto dan Ismaya, (2022), *QuizWhizzer* merupakan *website game* edukasi yang menawarkan aktivitas kuis interaktif dengan fitur permainan sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif. Selain itu, Iskandar et al, (2023) menjelaskan bahwa *QuizWhizzer* merupakan media pembelajaran digital yang memungkinkan guru membuat soal berbentuk permainan dengan berbagai template menarik serta berbagai tipe pertanyaan seperti pilihan ganda, benar atau salah, *drag and drop*, dan jawaban singkat. Pendapat tersebut diperkuat oleh Alfianistiawati et al, (2022) yang menyatakan bahwa *QuizWhizzer* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena peserta didik dapat belajar sambil bermain dalam suasana kompetitif dan menyenangkan. Dengan berbagai keunggulan tersebut, *QuizWhizzer* berpotensi menjadi media yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan tidak monoton.

Selain membahas media pembelajaran dan *game* edukasi, penelitian ini juga menitikberatkan pada materi etika profesi bidang akuntansi. Etika profesi merupakan seperangkat nilai, norma, dan aturan moral yang menjadi pedoman bagi seseorang dalam menjalankan profesinya secara bertanggung jawab. Menurut Rahman dan Lestari, (2024), etika profesi merupakan kode etik yang mengatur perilaku anggota profesi agar dapat menjalankan tugas secara profesional, bertanggung jawab, dan sesuai dengan standar moral yang berlaku. Selanjutnya, Sari dan Pratama, (2022) menegaskan bahwa kode etik profesi bertujuan menjaga martabat profesi serta melindungi kepentingan masyarakat dari tindakan tidak profesional. Dalam profesi akuntansi, penerapan etika memiliki peranan yang sangat penting karena berkaitan erat dengan kepercayaan publik, integritas, objektivitas, dan kerahasiaan informasi. Oleh sebab itu, pemahaman mengenai etika profesi bidang akuntansi perlu ditanamkan sejak peserta didik menempuh pendidikan di sekolah kejuruan sebagai bekal memasuki dunia kerja.

Kajian teori utama (*grand theory*) yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan diperkuat oleh (Vygotsky). Teori konstruktivisme memandang bahwa pengetahuan

dibangun oleh peserta didik melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Dalam penelitian ini, teori konstruktivisme digunakan untuk menjelaskan bagaimana media pembelajaran berbasis *game* edukasi berbantuan *QuizWhizzer* dapat menciptakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara aktif, interaktif, dan menyenangkan. Melalui aktivitas permainan, peserta didik memperoleh kesempatan untuk membangun pemahaman, memecahkan masalah, serta berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran sehingga pemahaman terhadap materi etika profesi bidang akuntansi dapat meningkat.

Hubungan antarvariabel dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukasi berbantuan *QuizWhizzer* berpotensi meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi etika profesi bidang akuntansi. Media yang dirancang secara menarik dan interaktif mampu memusatkan perhatian peserta didik sehingga mereka lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, penggunaan *QuizWhizzer* memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan melalui aktivitas bermain serta umpan balik langsung yang diberikan selama proses permainan berlangsung. Dengan demikian, kualitas media pembelajaran yang baik akan memberikan peluang yang lebih besar dalam meningkatkan pemahaman serta keaktifan peserta didik.

Berdasarkan sintesis berbagai teori yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi berbantuan *QuizWhizzer* merupakan salah satu solusi yang relevan untuk mengatasi rendahnya minat dan hasil belajar peserta didik pada materi etika profesi bidang akuntansi. Media yang inovatif, menarik, dan interaktif dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif sehingga peserta didik terdorong untuk belajar secara aktif. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi berbantuan *QuizWhizzer* yang layak digunakan dalam pembelajaran peserta didik kelas X SMK.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Metode ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk sekaligus menguji tingkat kelayakan produk yang dikembangkan sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis *game* edukasi dengan bantuan *website QuizWhizzer* pada materi etika profesi bidang akuntansi untuk peserta didik kelas X SMK. Model pengembangan yang diterapkan adalah *ADDIE*, yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Model *ADDIE* dipilih karena memiliki prosedur yang sistematis, mudah diterapkan dalam penelitian pengembangan, serta relevan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026 di SMK Negeri 8 Bandar Lampung. Kegiatan penelitian difokuskan pada peserta didik kelas X AKL 3 dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi Keuangan dan Lembaga, khususnya pada materi etika profesi bidang akuntansi.

Target/Subjek Penelitian

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini terdiri atas ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran, dan peserta didik kelas X AKL 3 SMK Negeri 8 Bandar Lampung. Ahli media dan ahli materi berperan dalam menilai kualitas serta kelayakan media yang dikembangkan, sedangkan guru dan peserta didik dilibatkan untuk memberikan tanggapan terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukasi berbantuan *QuizWhizzer*. Jumlah peserta didik yang menjadi subjek uji coba sebanyak 30 orang. Penentuan subjek penelitian dilakukan berdasarkan pertimbangan tertentu yang disesuaikan dengan tujuan dan kebutuhan penelitian sehingga subjek yang dipilih dianggap mampu memberikan data yang relevan terhadap pengembangan produk.

Prosedur Penelitian

Penelitian pengembangan ini mengikuti tahapan model *ADDIE* yang meliputi lima langkah sebagai berikut.

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran serta berbagai permasalahan yang terjadi di sekolah. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi Keuangan dan Lembaga. Analisis mencakup kebutuhan peserta didik, karakteristik peserta didik, media pembelajaran yang digunakan, serta hasil belajar yang telah dicapai.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan bertujuan menyusun rancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Kegiatan yang dilakukan meliputi penentuan materi pembelajaran, penyusunan kisi-kisi soal, perancangan tampilan permainan, penentuan bentuk soal, serta penyusunan instrumen penelitian yang diperlukan dalam proses pengumpulan data.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, media pembelajaran dibuat menggunakan platform *QuizWhizzer* sesuai dengan desain yang telah dirancang sebelumnya. Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakannya. Hasil validasi tersebut kemudian dijadikan dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba penggunaan media pembelajaran kepada peserta didik kelas X AKL 3 SMK Negeri 8 Bandar Lampung. Pada tahap ini peserta didik menggunakan media pembelajaran berbasis *game* edukasi berbantuan *QuizWhizzer* dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui kualitas serta kelayakan media yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil validasi para ahli serta tanggapan yang diberikan oleh guru dan peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara, kritik, saran, serta masukan yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, guru, dan peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian angket validasi ahli serta angket respons guru dan peserta didik. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, serta angket respons guru dan peserta didik. Pedoman wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran, kebutuhan peserta didik, dan berbagai kendala yang ditemukan selama proses pembelajaran. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas pembelajaran yang berlangsung di kelas. Lembar validasi ahli materi digunakan untuk menilai kesesuaian isi materi, kualitas materi, dan tujuan pembelajaran, sedangkan lembar validasi ahli media digunakan untuk menilai aspek tampilan, desain, kemudahan penggunaan, dan kualitas teknis media. Angket respons guru dan peserta didik digunakan untuk mengetahui tanggapan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa cara berikut.

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi pembelajaran, aktivitas peserta didik, serta penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi Keuangan dan Lembaga di kelas X SMK Negeri 8 Bandar Lampung.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran untuk memperoleh informasi terkait permasalahan pembelajaran, kebutuhan media pembelajaran, serta karakteristik peserta didik.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan berbagai data pendukung penelitian, seperti foto kegiatan penelitian, hasil

belajar peserta didik, dan dokumen lain yang relevan dengan pelaksanaan penelitian.

4. Angket

Angket diberikan kepada ahli materi, ahli media, guru, dan peserta didik untuk memperoleh data mengenai tingkat kelayakan media serta respons pengguna terhadap media pembelajaran berbasis *game* edukasi berbantuan *QuizWhizzer* yang telah dikembangkan.

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis tersebut dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan serta respons guru dan peserta didik terhadap penggunaan media tersebut.

1. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif yang berupa kritik, saran, komentar, dan masukan dari ahli media, ahli materi, guru, serta peserta didik dianalisis secara deskriptif. Hasil analisis digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih baik dan layak digunakan.

2. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket validasi ahli materi, ahli media, serta angket respons guru dan peserta didik. Data tersebut dianalisis menggunakan skala Likert dengan menghitung persentase skor yang diperoleh untuk menentukan tingkat kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Perhitungan persentase dilakukan menggunakan rumus yang telah ditetapkan dalam penelitian.

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

Keterangan:

P = persentase

S = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal

Hasil persentase yang diperoleh kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria kelayakan

untuk menentukan tingkat validitas dan kelayakan media pembelajaran berbasis *game* edukasi berbantuan *Quizwhizzer* yang dikembangkan. Semakin tinggi persentase yang diperoleh maka semakin layak media pembelajaran tersebut digunakan dalam proses pembelajaran.

PEMBAHASAN HASIL

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi berbantuan *QuizWhizzer* pada materi etika profesi bidang akuntansi diperoleh melalui tahap validasi ahli materi, validasi ahli media, serta respon pendidik dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Data hasil penelitian disajikan dalam bentuk tabel dan diagram untuk mempermudah proses analisis dan interpretasi data.

Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan materi yang terdapat pada media pembelajaran berbasis *game* edukasi berbantuan *QuizWhizzer*. Penilaian meliputi aspek kesesuaian materi, kualitas isi, kebahasaan, dan aspek pembelajaran.



Gambar 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi ahli materi diperoleh skor sebesar 54,4 dari skor maksimal 80 dengan persentase sebesar 68% dan termasuk kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang terdapat pada media pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mudah dipahami peserta didik.

Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang terdapat pada media pembelajaran berbasis *game* edukasi berbantuan *QuizWhizzer*. Penilaian meliputi aspek

kesesuaian materi, kualitas isi, kebahasaan, dan aspek pembelajaran.



Gambar 2. Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi ahli media diperoleh skor sebesar 60 dari skor maksimal 80 dengan persentase sebesar 75% dan termasuk kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media yang terdapat pada media pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mudah dipahami peserta didik.

Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan bahasa yang terdapat pada media pembelajaran berbasis *game* edukasi berbantuan *QuizWhizzer*. Penilaian meliputi aspek kesesuaian materi, kualitas isi, kebahasaan, dan aspek pembelajaran.



Gambar 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa diperoleh skor sebesar 65 dari skor maksimal 80 dengan persentase sebesar 81,25% dan termasuk kategori sangat layak. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.

Hasil Respon Pendidik

Hasil Respon Pendidik dilakukan untuk mengetahui tingkat respon pendidik mengenai media pembelajaran berbasis *game* edukasi berbantuan *QuizWhizzer*. Penilaian meliputi aspek kesesuaian materi, kualitas isi, kebahasaan, dan aspek pembelajaran.



Gambar 4. Hasil Respon Pendidik

Berdasarkan tabel di atas diperoleh rata-rata persentase sebesar 61% dengan kategori sangat menarik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *game* edukasi berbantuan *QuizWhizzer* mendapat respon positif dari pendidik maupun peserta didik.

Hasil Respon Peserta Didik

Hasil Respon Peserta didik dilakukan untuk mengetahui tingkat respon peserta didik mengenai media pembelajaran berbasis *game* edukasi berbantuan *QuizWhizzer*. Penilaian meliputi aspek kesesuaian materi, kualitas isi, kebahasaan, dan aspek pembelajaran.



Gambar 5. Hasil Respon Peserta Didik

Peserta didik merasa lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media *QuizWhizzer* karena proses pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang interaktif. Selain itu, pendidik juga merasa terbantu dalam menyampaikan materi serta

melakukan evaluasi pembelajaran secara lebih menarik dan efisien.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *game* edukasi berbantuan *QuizWhizzer* pada materi etika profesi bidang akuntansi termasuk dalam kategori sangat layak dan sangat menarik digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi ahli materi sebesar 68%, validasi ahli media sebesar 75%, validasi ahli bahasa 81%, serta respon pendidik sebesar 61% dan peserta didik sebesar 76,4%.

Media pembelajaran berbasis *game* edukasi mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan *QuizWhizzer* memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dan memahami materi pembelajaran.

Selain itu, media pembelajaran ini juga membantu pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Penggunaan fitur permainan, tampilan visual yang menarik, serta sistem penilaian otomatis pada *QuizWhizzer* menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) menggunakan model ADDIE yang telah dilaksanakan di kelas X AKL 3 SMK Negeri 8 Bandar Lampung, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Kelayakan Media Pembelajaran
Media pembelajaran berbasis *game* edukasi berbantuan *Quizwhizzer* dinyatakan sangat layak untuk digunakan berdasarkan serangkaian proses validasi dari para ahli. Hal ini ditunjukkan oleh perolehan persentase dari: Ahli Materi: Sebesar 68% dengan kriteria "Layak". Ahli Media: Sebesar 75% dengan kriteria "Layak". Ahli Bahasa: Sebesar 81% dengan kriteria "Sangat Layak".
2. Respon Pendidik dan Peserta Didik (Kepraktisan)

Media *Quizwhizzer* yang dikembangkan terbukti memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi dan mendapatkan respon positif dalam kegiatan belajar mengajar, dengan rincian: Respon Pendidik: Memperoleh persentase sebesar 61% dengan kriteria "Layak". Respon Peserta Didik: Melalui uji coba produk diperoleh persentase sebesar 76,4% dengan kriteria "Praktis". Media ini efektif dalam mempermudah pemahaman konsep materi etika profesi bidang akuntansi, serta mampu mengubah suasana evaluasi yang semula monoton menjadi lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Saran

Berdasarkan temuan penelitian dan keterbatasan yang dihadapi selama proses pengembangan produk, diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik (Guru) Pendidik disarankan untuk memanfaatkan media kuis interaktif berbasis *Quizwhizzer* ini sebagai salah satu alternatif variasi metode evaluasi formatif maupun sumatif di kelas. Mengingat media ini berbasis digital, pendidik diharapkan dapat berkoordinasi dengan sekolah terkait ketersediaan fasilitas gawai (*smartphone*) atau laptop, serta memastikan pengelolaan waktu (*time management*) pengerjaan soal tetap terkontrol agar suasana kelas tetap kondusif saat bermain.
2. Bagi Pendidik Berikutnya/Peneliti Selanjutnya. Pengembangan Materi: Peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperluas cakupan materi atau kompetensi dasar yang dikembangkan dalam media *Quizwhizzer*, tidak terbatas hanya pada materi Etika Profesi Bidang Akuntansi saja. Optimalisasi Fitur: Disarankan untuk mengeksplorasi akun premium/berbayar guna memaksimalkan kapasitas jumlah pemain dan membuka variasi template atau jenis soal yang lebih kompleks serta variatif. Kondisi Penelitian: Peneliti selanjutnya perlu mengondisikan

alokasi waktu pelaksanaan uji coba dengan lebih matang (menghindari jam-jam rawan lelah) agar konsentrasi peserta didik tetap optimal dan meminimalisasi gangguan teknis selama jalannya proses pembelajaran berbasis *game*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). Media pembelajaran. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Azwar, S. (2015). Sikap manusia: Teori dan pengukurannya. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York: Springer.
- Handayani, S., & Setiawan, A. (2023). Pemanfaatan kuis interaktif berbasis game berbantuan *Quizwhizzer* untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa (Skripsi tidak dipublikasikan). Universitas Mercu Buana Yogyakarta.
- Okpatrioka. (2023). *Research and Development (R&D)* penelitian yang inovatif dalam pendidikan. Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjit. (2020). Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Siti Aulia Sopiya. (2025). Pengembangan evaluasi pembelajaran matematika menggunakan *quizwhizzer* pada materi sudut (Skripsi tidak dipublikasikan). Universitas Pakuan Bogor.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2017). Media pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Suhaliah, S., Berlian, L., & El Islami, R. A. Z. (2024). Pengembangan *game* edukasi *Quizwhizzer* yang berorientasi pada

- motivasi dan kognitif siswa dengan tema tanah dan kehidupan. *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(3), 1176–1185.
- Sukmadinata, N. S. (2016). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Taqwa, K., Yusuf, A., Yusuf, W. F., & Muhammada. (2024). Pengembangan media *Quizwhizzer* pada pembelajaran PAI di MA Maarif Durensewu. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 5(1), 236–254.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2021). *Model penelitian pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Uliana Hidayatika, & Didah Nurhamidah. (2024). *Quizwhizzer as an innovative evaluation learning media Bahasa Indonesia*. *Aksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(1), 45-56.
- Weygandt, J. J., Kimmel, P. D., & Kieso, D. E. (2019). *Accounting principles* (13th ed.). Hoboken: John Wiley & Sons.