Journal of Technology and Data Science (JTDS)
Vol. 4, No. 1, 2026, hal. 354–366
p-ISSN: 2962-3693 | e-ISSN: 2962-7788

Pemanfaatan Web Wayground untuk Penilaian Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 1 Way Bungur

Refa Fadila Putri[1,*], Alyaa Salwa Azzahra[2], Yoenanda Setya Ningtyas[3], Imam Mualim[4]

[1,2,3,4]*Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Nahdlatul Ulama Lampung, Provinsi Lampung, Indonesia*

E-mail: revafadilaputri@gmail.com[*]; salwaalyaa42@gmail.com; ynandasty@gmail.com; imammualim200281@gmail.com

[*]*Penulis Korespondensi (Corresponding Author)*

© 2026. Refa dkk. Diterbitkan oleh JTDS. *Artikel ini bersifat open-access di bawah lisensi CC BY-NC-SA 4.0*

Info Artikel

Diajukan: 30 Mei 2026
Diterima: 04 Juni 2026
Diterbitkan: 20 Juni 2026

Kata Kunci:
Sistem informasi; media pembelajaran; Wayground; kuis berbasis web; waterfall

ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran diperlukan untuk membantu proses evaluasi yang lebih cepat, interaktif, dan mudah diakses oleh siswa. Penelitian ini bertujuan mengembangkan website Wayground sebagai media pembelajaran dan evaluasi berbasis kuis untuk siswa SMP Negeri 1 Way Bungur. Metode pengembangan yang digunakan adalah waterfall, yang mencakup analisis kebutuhan melalui wawancara dan observasi, perancangan alur sistem, use case, basis data, implementasi fitur, serta pengujian. Sistem yang dihasilkan menyediakan akses kelas menggunakan kode, penyajian materi dan soal kuis, pengerjaan kuis secara daring, serta penampilan nilai secara langsung. Pengujian black-box menunjukkan bahwa fungsi login, pengerjaan soal, dan tampilan hasil berjalan sesuai kebutuhan. Selain itu, hasil User Acceptance Testing (UAT) menunjukkan tingkat kelayakan pada rentang 88%–95% dengan kategori sangat baik. Temuan ini menunjukkan bahwa Wayground dapat digunakan sebagai alternatif media evaluasi pembelajaran yang lebih menarik, terstruktur, dan fleksibel karena dapat diakses melalui komputer maupun smartphone.

Article Info

Submitted: May 30, 2026
Accepted: June 04, 2026
Published: June 20, 2026

Keywords:
Information system; learning media; Wayground; web-based quiz; waterfall

ABSTRACT

The use of information technology in learning is needed to support assessment processes that are faster, more interactive, and easier for students to access. This study aims to develop the Wayground website as a quiz-based learning and assessment medium for students at SMP Negeri 1 Way Bungur. The system was developed using the waterfall model, consisting of requirements analysis through interviews and observation, system flow design, use case modeling, database design, feature implementation, and testing. The resulting system provides class access through a code, learning material and quiz presentation, online quiz completion, and direct score display. Black-box testing indicates that the login process, quiz-taking feature, and result display function according to the expected requirements. In addition, User Acceptance Testing (UAT) results show feasibility scores ranging from 88% to 95%, categorized as very good. These findings indicate that Wayground can be used as an alternative assessment medium that is more engaging, structured, and flexible because it can be accessed through both computers and smartphones.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi salah satu inovasi yang mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, khususnya dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran [1]. Media pembelajaran digital memung-

kinkan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era modern [12].

Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan jenjang pendidikan yang berperan penting dalam membentuk kemampuan akademik dan karakter peserta didik. Dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran memerlukan metode dan media yang mampu meningkatkan minat belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal [10]. Namun, masih banyak sekolah yang menggunakan metode pembelajaran konvensional yang cenderung membuat siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung [2].

Pemanfaatan teknologi berbasis website dalam dunia pendidikan menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media pembelajaran interaktif berbasis website dapat membantu guru dalam menyampaikan materi serta meningkatkan partisipasi siswa selama kegiatan belajar mengajar [3]. Selain itu, penggunaan media digital juga dapat mempermudah pelaksanaan evaluasi pembelajaran sehingga proses penilaian menjadi lebih efektif dan efisien [4].

Salah satu media pembelajaran digital yang banyak digunakan saat ini adalah Quizizz. Quizizz merupakan platform pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang memungkinkan siswa mengerjakan soal secara interaktif dan menyenangkan. Penggunaan Quizizz terbukti dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring maupun luring serta membantu meningkatkan hasil belajar siswa [6], [9]. Selain itu, Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik melalui fitur kompetisi, peringkat, dan umpan balik secara langsung [14].

Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media evaluasi berbasis digital memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Persepsi guru terhadap penggunaan media penilaian interaktif menunjukkan bahwa teknologi dapat membantu meningkatkan efektivitas evaluasi dan motivasi belajar siswa [13]. Pemanfaatan aplikasi digital seperti Canva dan Quizizz juga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar menjadi lebih inovatif dan tidak monoton [2].

Berdasarkan permasalahan dan perkembangan teknologi tersebut, diperlukan suatu sistem pembelajaran berbasis website yang dapat mendukung proses evaluasi pembelajaran secara efektif. Perancangan sistem informasi berbasis web telah banyak diterapkan dalam berbagai bidang pendidikan karena mampu memberikan kemudahan dalam pengelolaan data dan penyampaian informasi [5], [11]. Sistem informasi sendiri merupakan kombinasi antara teknologi, manusia, dan prosedur yang digunakan untuk mengolah data menjadi informasi yang berguna bagi pengguna [7], [8].

2. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan sebuah kesatuan komponen yang saling berinteraksi untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi guna mendukung pengambilan keputusan, koordinasi, dan kendali dalam suatu organisasi [7]. Implementasi sistem informasi berbasis digital pada institusi pendidikan terbukti mampu mengoptimalkan efisiensi manajemen data nilai serta meningkatkan kualitas penyampaian materi ajar secara inklusif [8].

2.2 Pengertian Quiz

Kuis adalah suatu bentuk evaluasi pembelajaran yang dirancang dalam format pertanyaan terstruktur untuk mengukur tingkat pemahaman, kemampuan analisis, serta daya ingat peserta didik terhadap materi tertentu dalam ruang lingkup yang spesifik [6]. Di era digital, kuis yang diintegrasikan ke dalam sistem komputer non-konvensional terbukti efektif dalam memberikan umpan balik secara instan dan meningkatkan motivasi kompetisi yang sehat antar siswa [14].

DOI: https://doi.org/10.59025/b4a0a121 | https://jtech.onlinelibrary.id/index.php/JTDS

2.3 Komponen Web

Komponen utama arsitektur web terdiri atas basis data (database), peladen (server), bahasa pemrograman sisi klien dan server (client-side & server-side scripting), serta peramban (browser) yang berfungsi mengeksekusi kode program [5]. Seluruh komponen ini saling terintegrasi untuk menyajikan antarmuka pengguna yang dinamis serta memproses penyimpanan data hasil belajar secara terstruktur [11].

2.4 Gab Analysis

Metode evaluasi yang digunakan untuk membandingkan kondisi saat sebelum adanya website dan sesudah menggunakan sistem pembelajaran menggunakan website dijabarkan secara rinci pada Tabel I [2] di jabarkan secara rinci pada tabel I.

TABEL I
Gab Analysis

No.	Kondisi saat ini	Kondisi yang di harapkan	kesenjangan	Solusi yang di usulkan
1	Evaluasi masih menggunakan kertas.	Evaluasi digital dan otomatis.	Penilaian lambat dan boros kertas.	Website Wayground untuk kuis online dan penilaian otomatis.
2	Metode evaluasi kurang menarik bagi siswa.	Evaluasi lebih interaktif.	Minat dan keterlibatan siswa rendah.	Kuis berbasis website dengan tampilan interaktif.
3	Guru memeriksa hasil kuis secara manual.	Penilaian otomatis dan langsung tersedia.	Beban kerja guru tinggi dan rentan kesalahan.	Sistem menghitung nilai otomatis.
4	Materi dan evaluasi terpisah.	Materi dan evaluasi dalam satu platform.	Siswa harus berpindah media.	Integrasi materi dan kuis dalam Wayground.
5	Akses belajar terbatas.	Dapat diakses kapan saja dan di mana saja.	Kurang fleksibel.	Sistem berbasis web yang mendukung berbagai perangkat.
6	Hasil evaluasi tidak langsung diterima siswa.	Hasil tersedia secara instan.	Umpan balik terlambat.	Nilai ditampilkan secara real-time.

2.5 Perbandingan Platform

Metode ini di gunakan untuk memperbandingkan platfrom berdasarkan penelitian terdahulu di jabarkan pada Tabel II.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan sistem dengan model waterfall. Model ini dipilih karena proses pengembangan website Wayground membutuhkan tahapan yang berurutan, mulai dari pengumpulan kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, hingga pengujian. Data kebutuhan diperoleh secara langsung di SMP Negeri 1 Way Bungur melalui wawancara dan observasi agar rancangan sistem sesuai dengan kondisi pembelajaran, kebutuhan guru, serta pola penggunaan siswa.

3.1 Wawancara

Wawancara adalah kegiatan tanya jawab secara lisan antara dua orang atau lebih untuk mengumpulkan, menggali, atau mengonfirmasi informasi, dan pendapat tertentu.

3.2 Observasi

Observasi Adalah Teknik pengumpulan data melalui pengamatan. Di lakukan untuk meneliti lokasi tempat penelitian, aktifitas dan kejadian penerapan strategi pembelajaran.

3.3 Analysis Waterfall

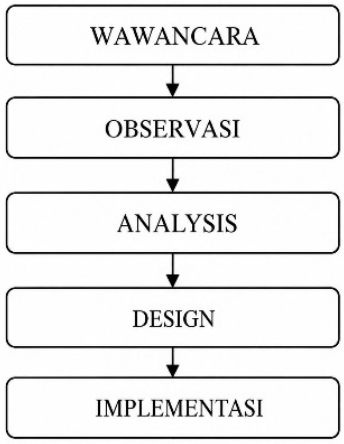
Metode waterfall digunakan sebagai kerangka pengembangan karena setiap tahap dikerjakan secara sistematis dan menjadi dasar bagi tahap berikutnya. Dalam penelitian ini, waterfall tidak hanya digunakan

DOI: https://doi.org/10.59025/b4a0a121 | https://jtech.onlinelibrary.id/index.php/JTDS

TABEL II
Perbandingan Platform

No	Platform/Peneliti	Fokus	Temuan Utama	Pembeda Wayground
1	Quizify – Elsa Chintya Ayu Agustyanningsih (2025)	Kuis interaktif	Kuis dan penilaian otomatis meningkatkan interaktivitas, tetapi fokusnya masih pada evaluasi.	Mengintegrasikan materi, kuis, dan evaluasi dalam satu platform.
2	Wordwall Quiz – Khofifah Indah Sukma (2022)	Media IPA interaktif	Tampilan menarik dan meningkatkan keaktifan siswa, tetapi pengelolaan hasil belajar terbatas.	Menyediakan penyimpanan nilai dan hasil evaluasi yang lebih terstruktur.
3	Sistem Informasi Akademik Web – Prawido Utomo (2018)	Data akademik sekolah	Memudahkan pengolahan data siswa, guru, dan nilai, tetapi belum menyediakan kuis interaktif.	Menambahkan fitur kuis online untuk konteks siswa SMP.
4	Wondershare Quiz Creator – Meryansumeyeka (2018)	Kuis e-learning	Mendukung evaluasi digital dan mengurangi kertas, tetapi bergantung pada koneksi internet.	Dapat diakses melalui browser dengan tampilan modern tanpa instalasi tambahan.
5	Website Quiz – Gugy Guztaman Munzi (2025)	Evaluasi berbasis web	Nilai dapat dilihat real-time dari berbagai perangkat, tetapi fokus hanya pada pelaksanaan kuis.	Memadukan materi, kuis, dan penilaian otomatis dalam satu alur belajar.

sebagai alur teknis pembuatan aplikasi, tetapi juga sebagai cara untuk memastikan bahwa masalah pembelajaran yang ditemukan di sekolah diterjemahkan menjadi kebutuhan sistem, rancangan antarmuka, rancangan basis data, dan fitur evaluasi yang dapat diuji.



Gbr. 1. Alur Waterfall

Gbr. 1 memperlihatkan urutan kerja penelitian mulai dari wawancara dan observasi, dilanjutkan analisis kebutuhan, desain, hingga implementasi. Alur ini menegaskan bahwa pengembangan Wayground dilakukan secara bertahap agar kebutuhan pengguna di sekolah dapat diterjemahkan menjadi rancangan sistem yang sesuai.

3.4 Tahapan Metode Waterfall

Tahapan waterfall pada penelitian ini terdiri atas analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, dan pengujian. Setiap tahapan menghasilkan luaran yang digunakan sebagai dasar penyusunan fitur Waygro-und, sehingga proses pengembangan tidak hanya berorientasi pada tampilan aplikasi, tetapi juga pada kesesuaian fungsi dengan kebutuhan pembelajaran.

DOI: https://doi.org/10.59025/b4a0a121 | https://jtech.onlinelibrary.id/index.php/JTDS

3.4.1 Tahap Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi masalah pembelajaran dan evaluasi yang terjadi di sekolah. Hasil wawancara dan observasi digunakan untuk mengetahui kendala guru dalam memberikan kuis, kesulitan siswa dalam mengikuti evaluasi yang kurang interaktif, serta kebutuhan sistem yang mampu menyajikan materi, soal, dan nilai secara lebih cepat. Luaran tahap ini berupa daftar kebutuhan pengguna, yaitu kebutuhan guru untuk mengelola materi dan kuis serta kebutuhan siswa untuk mengakses materi, mengerjakan soal, dan menerima hasil penilaian.

3.4.2 Tahap Desain Sistem

Tahap desain dilakukan dengan menyusun rancangan alur kerja, aktor sistem, dan struktur penyimpanan data. Flowchart digunakan untuk menggambarkan alur penggunaan aplikasi dari login sampai selesai mengerjakan kuis. Use case diagram digunakan untuk menjelaskan peran guru dan siswa dalam sistem, sedangkan rancangan basis data digunakan untuk menentukan hubungan antara pengguna, kelas, materi, kuis, soal, jawaban, dan hasil penilaian.

3.4.3 Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi, rancangan yang telah dibuat diterjemahkan ke dalam website Wayground. Fitur yang dikembangkan mencakup akses kelas menggunakan kode, tampilan soal interaktif, pengerjaan kuis oleh siswa, serta tampilan hasil nilai. Implementasi dibuat berbasis web agar dapat diakses melalui perangkat komputer maupun smartphone, sehingga sistem lebih fleksibel digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

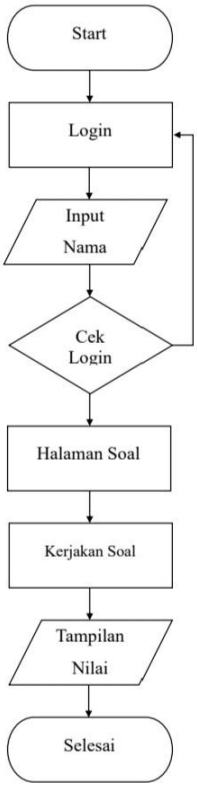
3.4.4 Tahap Pengujian

Tahap pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa fungsi utama sistem berjalan sesuai kebutuhan. Pengujian black-box digunakan untuk memeriksa kesesuaian input dan output pada fitur login, pengerjaan soal, dan tampilan hasil. Selain itu, pengujian pengguna atau User Acceptance Testing (UAT) digunakan untuk melihat tingkat penerimaan pengguna terhadap kemudahan penggunaan, tampilan antarmuka, pengelolaan kuis, kecepatan sistem menampilkan nilai, dan kesesuaian sistem dengan kebutuhan pembelajaran.

3.5 Sistem Desain

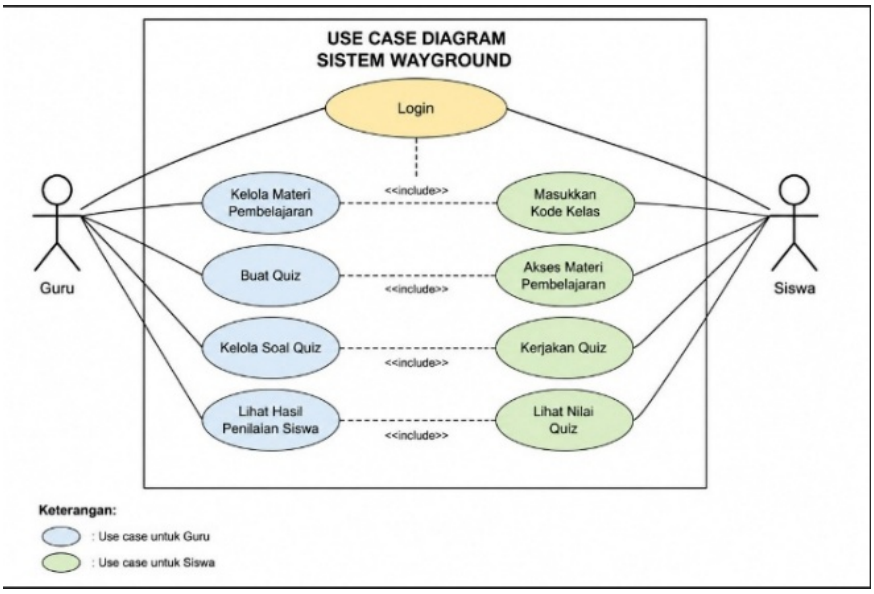
Sistem desain merupakan sebuah bagan yang berisi Gambaran untuk menjelaskan struktur menu program yang dilakukan untuk Merancang susunan sistem untuk menciptakan sistem yang efesien sesuai kebutuhan pengguna . Seperti desain tampilan dan flow chart , Use case diagram dan struktur data base.

DOI: https://doi.org/10.59025/b4a0a121 | https://jtech.onlinelibrary.id/index.php/JTDS



Gbr. 2. Flowchart

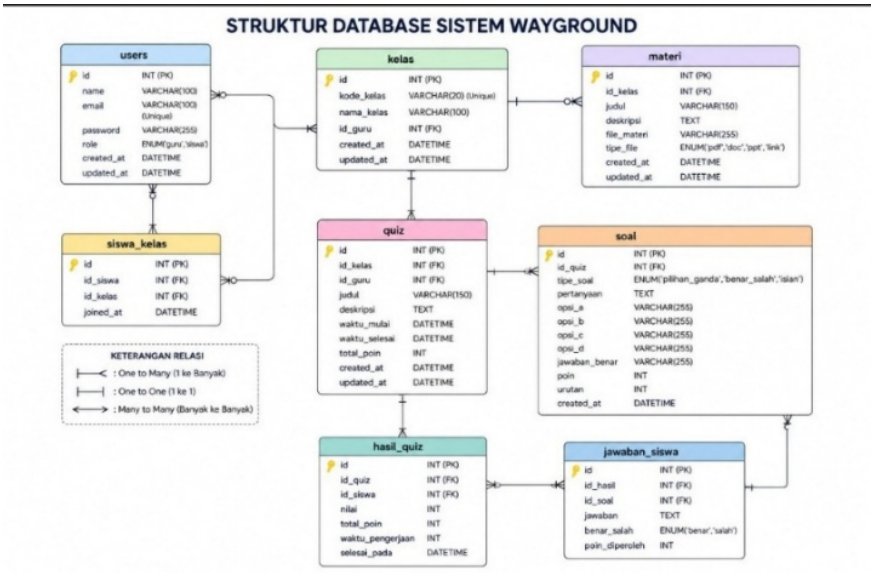
Gbr. 2 menunjukkan alur penggunaan sistem dari siswa membuka halaman, melakukan login dengan kode kelas dan nama, mengerjakan soal, melihat nilai, hingga proses selesai. Flowchart ini menjadi dasar validasi bahwa fitur utama telah mengikuti urutan aktivitas pengguna.



Gbr. 3. Use Case Diagram

Gbr. 3 menggambarkan dua aktor utama, yaitu guru dan siswa. Guru berperan mengelola materi, membuat kuis, mengelola soal, dan melihat hasil penilaian siswa, sedangkan siswa memasukkan kode kelas, mengakses materi, mengerjakan kuis, dan melihat nilai.

DOI: https://doi.org/10.59025/b4a0a121 | https://jtech.onlinelibrary.id/index.php/JTDS



Gbr. 4. Struktur Database

Gbr. 4 memperlihatkan rancangan basis data Wayground yang menghubungkan data pengguna, kelas, materi, kuis, soal, hasil kuis, dan jawaban siswa. Relasi ini mendukung penyimpanan nilai secara terstruktur sehingga hasil evaluasi dapat ditelusuri kembali oleh guru.

3.6 Kebutuhan Sistem

3.6.1 Perangkat Keras

Berikut ini perangkat keras yang digunakan dalam perancangan aplikasi berbasis web sebagai media pembelajaran dapat dilihat pada tabel.

TABEL III
Spesifikasi Perangkat Keras yang Digunakan

NO	Merk	Spesifikasi
1	Laptop Acer Aspire Lite 14	Intel Core i3 RAM 8 GB
2	Iphone 13	RAM 128 GB

3.6.2 Perangkat Lunak

Berikut ini perangkat keras yang digunakan dalam perancangan aplikasi berbasis web sebagai media pembelajaran dapat dilihat pada tabel.

TABEL IV
Spesifikasi Perangkat Lunak yang Digunakan

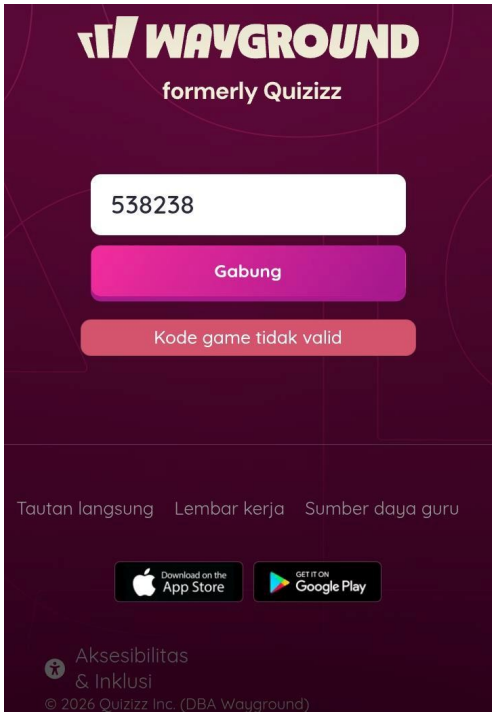
NO	Perangkat Lunak	Spesifikasi
1	Google Chrome	Browser untuk mengaksesdan menjalankan website wayground
2	Safari	Browser untuk mengakses dan menjalankan website wayground pada perangkat iphone

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengembangan Sistem

Tampilan awal ketika memulai mengerjakan quiz yang di berikan oleh guru, yang pertama memasukan kode kelas yang di bagikan ke siswa jika sudah memasukan kode kelas dengan benar maka akan masuk ke halaman soal pada gambar 5.

DOI: https://doi.org/10.59025/b4a0a121 | https://jtech.onlinelibrary.id/index.php/JTDS



Gbr. 5. Tampilan Login

Gbr. 5 memperlihatkan halaman awal Wayground ketika siswa memasukkan kode kelas atau kode permainan. Tampilan ini menjadi gerbang akses agar siswa masuk ke kuis yang sesuai dengan kelas atau materi yang diberikan guru.

4.1.1 Soal

storyboard yang menampilkan halaman soal beserta pilihan jawaban (opsi) interaktif yang harus dikerjakan oleh siswa pada gambar 6:



Gbr. 6. Tampilan Soal

Gbr. 6 menunjukkan tampilan soal pilihan ganda yang dirancang berwarna dan interaktif. Informasi

nomor soal, pilihan jawaban, serta indikator permainan membantu siswa mengikuti proses evaluasi dengan suasana yang lebih menarik.

4.1.2 Tampilan Nilai

Storyboad menyajikan skor atau nilai pengerjaan kuis siswa secara langsung (real-time) sebagaimana ditunjukan pada gambar 7:



Gbr. 7. Tampilan Nilai

Gbr. 7 menampilkan skor setelah siswa menyelesaikan sebagian atau seluruh kuis. Informasi peringkat, performa, dan koin memberikan umpan balik langsung sehingga siswa dapat mengetahui hasil belajarnya tanpa menunggu pemeriksaan manual.

4.1.3 Selesai

Storyboad menyajikan menandakan bahwa permainan atau kuis telah berakhir (Game Selesai) ditunjukan pada gambar 8:

DOI: https://doi.org/10.59025/b4a0a121 | https://jtech.onlinelibrary.id/index.php/JTDS



Gbr. 8. Selesai

Gbr. 8 menandai akhir sesi kuis sebelum sistem menampilkan atau menghitung hasil akhir. Tahap ini memastikan bahwa proses evaluasi memiliki penutup yang jelas bagi siswa dan menjadi transisi menuju rekapitulasi nilai.

4.2 Kelayakan Sistem

Kelayakan sistem merupakan proses analisis untuk menentukan apakah sistem yang akan dikembangkan layak diterapkan atau tidak. Pada penelitian ini, website Wayground Quiz dianalisis sebagai media pembelajaran berbasis web yang diharapkan mampu membantu proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efektif, dan efisien.

4.2.1 Black-Box Testing

black box,perlu dilakukan verifikasi terhadap setiap input dan output website untuk menjamin bahwa reaksi input sesuai dengan yang diinginkan. Tujuan pengujian ini adalah untuk menjamin bahwa semua fitur dan fungsi dapat digunakan dengan benar dan teratur. Hal ini memastikan seluruh fungsionalitas berjalan sebagaimana di rangkum dalam Tabel V.

TABEL V
Black-Box Testing

NO	Deskripsi Pengujian	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
1	Input kode kelas dan nama pengguna pada halaman login.	Menampilkan halaman login dan muncul halaman MULAI kemudian masuk halaman soal sebagai halaman / utama.	Masuk halaman MULAI sebagai halaman utama / Kemudian fitur menampilkan halaman soal.	Berhasil
2	Proses pengerjaan soal di halaman utama.	Pengguna berhasil mengerjakan soal di / halaman utama.	Tampilan Halaman soal.	Berhasil
3	Menampilkan hasil pengerjaan	Menampilkan hasil atau nilai pengerjaaan	Masuk halaman tampilan nilai.	Berhasil

DOI: https://doi.org/10.59025/b4a0a121 | https://jtech.onlinelibrary.id/index.php/JTDS

4.2.2 Pengujian Pengguna (User Acceptance Testing / UAT)

Pengujian UAT dilaksanakan untuk mengukur Tingkat penerimaan atau kelayakan sistem saat di gunakan.

TABEL VI
User Acceptance Testing

NO	Penilaian Pengguna (UAT)	Persentase Hasil	Kelayakan
1	Kemudahan Penggunaan Sistem	92%	Sangat Baik
2	Tampilan Antarmuka Sistem	88%	Sangat Baik
3	Fitur Login	95%	Sangat Baik
4	Pengelolaan Materi Pembelajaran	90%	Sangat Baik
5	Pengelolaan Kuis dan Soal	93%	Sangat Baik
6	Kemudahan Mengerjakan Kuis	91%	Sangat Baik
7	Kecepatan Sistem Menampilkan Nilai	89%	Sangat Baik
8	Akurasi Penilaian Otomatis	94%	Sangat Baik
9	Kesesuaian Sistem dengan Kebutuhan Pengguna	92%	Sangat Baik
10	Kepuasan Pengguna terhadap Sistem	90%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil Rekapitulasi pengujian Black-Box pada Tabel V, seluruh fungsional sistem terbukti berjalan, dan hasil pengukuran metode UAT pada Tabel VI menunjukan kepuasan dan kategori sangat layak.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian ini berhasil mengembangkan website Wayground sebagai media pembelajaran digital interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan efektivitas belajar melalui fitur pembuatan kuis oleh guru, pelaksanaan kuis oleh siswa, serta penilaian otomatis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa website dapat berjalan sesuai fungsinya dan mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik, responsif, dan terstruktur.

Adapun saran yang dapat diberikan untuk pengembangan sistem ini adalah sebagai berikut:

Untuk pihak sekolah, diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti website quiz dalam kegiatan belajar mengajar. Dukungan tersebut dapat berupa penyediaan fasilitas internet yang memadai, perangkat pendukung pembelajaran, serta pelatihan penggunaan teknologi bagi guru agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih maksimal dan efektif.

Untuk guru, penggunaan website quiz sebaiknya dilakukan secara rutin dan dikembangkan dengan metode pembelajaran yang lebih kreatif agar siswa menjadi lebih seru saat belajar. Guru juga diharapkan dapat membuat soal yang lebih variatif, interaktif, dan sesuai dengan kemampuan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik serta dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Untuk siswa, diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis website ini dengan baik dan bijak. Siswa juga diharapkan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, berani bertanya, serta mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana belajar, bukan hanya untuk hiburan semata.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini kami persembahkan kepada;

Kedua orang tua, yang selalu memberikan kasih sayang, doa, dukungan, serta, pengorbanan yang tiada henti. Terima kasih atas segala cinta dan perjuangan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik.

Teman-teman terdekat, Mereka Adalah orang-orang yang kami sayangi setelah kedua orang tua kami. Yang selalu hadir memberikan semangat, dukungan, serta bantuan dalam suka maupun duka. Terima kasih atas kebersamaan, motivasi, dan kenangan yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan

ini. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan mereka dengan sebaik-baiknya balasan.

Bapak/Ibu Dosen Pembimbing, yang telah dengan sabar membimbing, memberikan arahan, ilmu, serta motivasi selama proses penyusunan penelitian ini hingga dapat terselesaikan dengan baik.

Universitas Nahdlatul Ulama Lampung, yang telah menjadi kami menimba ilmu, memperoleh pengalaman berharga serta memberikan kesempatan beasiswa sehingga kami bisa menyelesaikan studi tahap ini.

KONTRIBUSI PENULIS

Penelitian disusun dengan kolaboratif oleh empat penulis yang berisikan;

Refa Fadila Putri: Menyusun Latar Belakang,rumusan masalah,tujuan, Melakukan pengumpulan data melalui observasi, Menyusun desain penelitian.

Yoenanda Setya Ningtyas: Menyusun Metodologi Penelitian, Menyusun sistem Flowchart & komponen Web.

Alyaa Salwa Azzahra:Menyusun hasil pembahasan dan Kesimpulan, Melakukan pengujian kelayakan sistem.

Imam Mualim: Supervisi jalannya penelitian serta memastikan kesesuaian metodologi, serta revisi dan pemberian persetujuan akhir.

PERNYATAAN KONFLIK KEPENTINGAN

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan dalam penelitian penulisan, maupun publikasi artikel ini. Seluruh penulisan ini di lakukan secara independen tanpa adanya pengaruh dari pihak manapun yang dapat memengaruhi hasil penilitian.

REFERENSI

[1] D. Wahyuni, A. Kaila, A. Adrias, and A. P. Zulkarnaini, "Studi Literatur Media Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar," Jurnal Citra Pendidikan Anak, vol. 4, no. 2, pp. 190–198, 2025, doi: 10.38048/jcpa.v4i2.5387.

[2] Y. M. Kartiwi and Y. Rostikawati, "Pemanfaatan Media Canva dan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran Teks Fabel Peserta Didik SMP," Semantik, vol. 11, no. 1, pp. 61–70, 2022, doi: 10.22460/semantik.v11i1.p61-70.

[3] A. Ibrahim, L. Palongo, R. Sumba, H. Maele, M. Kuga, W. Djeijun, and H. Didipu, "Meningkatkan Kemampuan Guru Menggunakan Media Interaktif Berbasis Website dalam Pembelajaran," Matano: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat, vol. 1, no. 2, pp. 59–71, 2025, doi: 10.51574/matano.v1i2.3217.

[4] Y. Basrina, N. Afryansih, and T. Febriani, "Pengembangan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Wizer.Me pada Mata Pelajaran IPS di MTs Darussalam Aryojeding," Jurnal Pendidikan dan Ilmu Geografi (JPIG), vol. 8, no. 1, pp. 31–38, 2023, doi: 10.21067/jpig.v8i1.7361.

[5] S. Susanti, E. Junianto, and R. Rachman, "Implementasi Framework Laravel Pada Aplikasi Pengolah Nilai Akademik Berbasis Web," Jurnal Informatika, vol. 4, no. 1, 2017, doi: 10.31311/ji.v4i1.1562.

[6] S. Mulyati and H. Evendi, "Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara," Gauss: Jurnal Pendidikan Matematika, vol. 3, no. 1, pp. 64–73, 2020, doi: 10.30656/gauss.v3i1.2127.

[7] M. F. Adham, "Analisis Implementasi Sistem Informasi, Studi Literatur," Jurnal Teknologi Sistem Informasi, vol. 5, no. 1, pp. 264–275, 2024, doi: 10.35957/jtsi.v5i1.7815.

[8] R. Pranata, "Konsep-Konsep Dasar Sistem Informasi," Jurnal Statement: Media Informasi Sosial dan Pendidikan, vol. 15, no. 1, pp. 30–35, 2025. [Online]. Available: https://jurnal.pmpp.or.id/index.php/statement/article/view/359

[9] A. M. Rahman and A. M. A. A. Eres, "Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Pembelajaran Matematika Kelas X.1 SMA Negeri 6 Maros," Jurnal Kependidikan Media, vol. 12, no. 3, 2023, doi: 10.26618/jkm.v12i3.13448.

[10] T. Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah, vol. 3, no. 1, pp. 171–210, 2018, doi: 10.33511/misykat.v3n1.171-210.

[11] P. Utomo, S. Samudi, and S. Sulaeman, "Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Di SMP PGRI 174 Cikupa," Jurnal Sisfotek Global, vol. 8, no. 1, pp. 63–68, Mar. 2018, doi: 10.38101/sisfotek.v8i1.171.

[12] E. N. Sitepu, "Media Pembelajaran Berbasis Digital," Prosiding Pendidikan Dasar, vol. 1, no. 1, pp. 242–248, 2022, doi: 10.34007/ppd.v1i1.195.

[13] S. Wahyuni, J. Mujiyanto, D. Rukmini, and S. W. Fitriati, "Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Socrative Sebagai Media Penilaian Interaktif," in Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Semarang, 2019, pp. 309–314.

[14] F. Zhao, "Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom," International Journal of Higher Education, vol. 8, no. 1, pp. 37–43, 2019, doi: 10.5430/ijhe.v8n1p37.