

## PEMBELAJARAN DIFERENSIASI DENGAN MENGGUNAKAN GAME QUIZWHIZZER UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA

Margen Boguir Oemanu<sup>1</sup>, Sulastrri Rini Rindrayani<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Bhinneka PGRI<sup>1-2</sup>

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received Juni 2025

Revised Juni 2025

Accepted Juni 2025

Available online Juni 2025

#### Email:

[boguirmargen@gmail.com](mailto:boguirmargen@gmail.com)<sup>1</sup>,

[rrindrayani@yahoo.com](mailto:rrindrayani@yahoo.com)<sup>2</sup>



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2025 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

### Abstrak

Pembelajaran berdiferensiasi merupakan pendekatan yang menyesuaikan strategi pengajaran berdasarkan kebutuhan, minat, dan gaya belajar peserta didik. Tujuannya adalah menciptakan proses belajar yang lebih inklusif dan efektif bagi semua siswa. Kajian ini membahas integrasi model pembelajaran berdiferensiasi dengan pendekatan gamifikasi melalui pemanfaatan aplikasi **QuizWhizzer** sebagai media evaluasi yang interaktif. QuizWhizzer menawarkan kemudahan dalam menyusun soal berbasis permainan, sistem penilaian otomatis, dan tampilan visual yang menarik, sehingga mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, aplikasi ini juga memiliki keterbatasan seperti ketergantungan pada koneksi internet dan potensi gangguan teknis. Oleh karena itu, pemanfaatan QuizWhizzer perlu dirancang secara bijak agar dapat mendukung keberhasilan penerapan pembelajaran berdiferensiasi di kelas. Kajian ini diharapkan menjadi referensi bagi pendidik dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang adaptif dan menyenangkan di era digital.

**Kata kunci:** pembelajaran berdiferensiasi, gamifikasi, QuizWhizzer, evaluasi, media interaktif

### Abstract

*Differentiated instruction is an approach that tailors teaching strategies to meet students' individual needs, interests, and learning styles, aiming to create a more inclusive and effective learning process. This paper explores the integration of differentiated instruction with a gamified approach through the use of the QuizWhizzer application as an interactive evaluation tool. QuizWhizzer offers ease in creating game-based quizzes, automated scoring systems, and engaging visual displays, which can increase student motivation and engagement in learning activities. However, the application also has limitations, such as reliance on internet access and potential technical issues. Therefore, the use of QuizWhizzer should be carefully planned to support the successful implementation of differentiated instruction in the classroom. This study is expected to serve as a reference for educators in developing adaptive and enjoyable teaching strategies in the digital era.*

**Keywords:** differentiated instruction, gamification, QuizWhizzer, evaluation, interactive media

## PENDAHULUAN

QuizWhizzer merupakan salah satu media pembelajaran berbasis permainan digital yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran secara lebih menarik dan interaktif (Juhaeni dkk., 2023). Platform ini memungkinkan guru membuat soal kuis yang dikemas dalam bentuk permainan papan virtual, di mana siswa dapat mengikuti pembelajaran sambil bermain, menjawab pertanyaan, dan berpacu dengan teman sekelas secara menyenangkan. Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan yang semakin pesat, pemanfaatan aplikasi seperti QuizWhizzer menjadi alternatif menarik dalam menjawab tantangan pembelajaran di kelas yang semakin kompleks (Safira dkk., 2023).

Perkembangan teknologi juga menuntut guru untuk berinovasi dalam proses pembelajaran agar siswa tidak mudah bosan dan tetap aktif selama kegiatan belajar berlangsung. Penggunaan media berbasis game dapat membantu guru menyajikan pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga menghibur dan memotivasi siswa (Resti

dkk., 2024). Dalam konteks ini, QuizWhizzer memiliki fitur yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di kelas, seperti pengaturan tingkat kesulitan soal, penilaian otomatis, dan desain permainan yang variatif (Alfianistiawati dkk., 2022). Hal ini sesuai dengan kebutuhan pendidikan saat ini, di mana pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, melainkan menekankan pada partisipasi aktif siswa dalam memahami materi.

Namun, dalam praktiknya, guru sering kali menghadapi kesulitan dalam menangani perbedaan karakteristik siswa, baik dari segi kemampuan akademik, gaya belajar, maupun minat. Salah satu strategi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui pembelajaran diferensiasi, yaitu pendekatan pembelajaran yang menyesuaikan proses, konten, dan produk belajar dengan kebutuhan masing-masing siswa (Herwina, 2021). Pembelajaran diferensiasi menekankan bahwa setiap siswa unik dan memiliki cara belajar yang berbeda-beda. Oleh karena itu, guru perlu mengambil keputusan yang masuk akal dan strategis untuk memenuhi kebutuhan belajar mereka secara adil dan inklusif.

Dalam konteks pembelajaran diferensiasi, aplikasi QuizWhizzer memberikan fleksibilitas bagi guru dalam menyusun soal dan strategi belajar yang bisa menyesuaikan dengan perbedaan siswa. Misalnya, guru dapat mengatur level soal yang berbeda sesuai tingkat kesiapan siswa, menyusun kuis berdasarkan minat tertentu, atau memberikan tantangan yang dapat diselesaikan secara individual maupun kelompok. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran berdiferensiasi yang menyesuaikan proses belajar dengan kebutuhan peserta didik.

Beberapa hasil kajian juga menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis game edukatif dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang sebelumnya dianggap sulit dan membosankan (Wahyudi dkk., 2023). Bahkan, pada mata pelajaran seperti IPS dan sosiologi yang sering dianggap padat materi, penggunaan QuizWhizzer dapat membuat suasana belajar menjadi lebih hidup dan menumbuhkan keaktifan siswa (Eriska dkk., 2023; Fitriyani dkk., 2024; Nurhanisa dkk., 2025).

Dari berbagai hasil kajian tersebut dapat disimpulkan bahwa integrasi antara strategi pembelajaran berdiferensiasi dan media pembelajaran berbasis game seperti QuizWhizzer memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam membantu siswa memahami materi secara lebih efektif dan menyenangkan. Oleh karena itu, dalam artikel konseptual ini, penulis akan mengkaji secara mendalam mengenai bagaimana penerapan pembelajaran diferensiasi berbantuan media QuizWhizzer dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa, dengan merujuk pada hasil kajian pustaka yang relevan.

## METODE KAJIAN

Kajian ini disusun dalam bentuk konseptual yang bertujuan untuk menguraikan pemanfaatan media digital berbasis permainan, khususnya QuizWhizzer, dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran diferensiasi. Metode yang digunakan adalah studi pustaka (literature review), dengan mengkaji berbagai sumber seperti artikel ilmiah, jurnal, buku referensi, serta publikasi daring yang relevan.

Pendekatan konseptual ini dipilih untuk menggali pemahaman teoritis dan praktis mengenai konsep pembelajaran diferensiasi, peran media digital dalam pendidikan, serta bagaimana game edukatif seperti QuizWhizzer dapat digunakan sebagai strategi untuk meningkatkan pemahaman siswa, terutama dalam konteks pembelajaran yang menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik individu.

Analisis dilakukan secara kualitatif-deskriptif, dengan menelaah literatur yang ada untuk menemukan hubungan antara konsep-konsep tersebut, serta menyusun argumen dan sintesis berdasarkan temuan kajian pustaka. Hasil dari analisis ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan rekomendasi bagi praktisi pendidikan mengenai potensi penggunaan QuizWhizzer dalam implementasi pembelajaran diferensiasi.

## PEMBAHASAN

### 1. Pembelajaran Diferensiasi

Pembelajaran diferensiasi merupakan pendekatan yang menawarkan berbagai cara belajar yang disesuaikan dengan minat, bakat, dan kebutuhan peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran (Purnawanto, 2023). Pendekatan ini bertujuan untuk menyesuaikan proses pembelajaran di kelas agar mampu memenuhi kebutuhan belajar individu setiap peserta didik, baik dari segi minat, profil belajar, maupun tingkat kesiapan belajar mereka (Herwina, 2021).

Model pembelajaran ini terbagi menjadi tiga bentuk utama, yaitu: diferensiasi konten, diferensiasi proses, dan diferensiasi produk.

1. **Diferensiasi konten** merupakan penyesuaian pada materi pelajaran yang disampaikan (Wahyuni, 2022). Guru dapat memodifikasi kurikulum sesuai gaya belajar peserta didik, termasuk dalam konteks kebutuhan khusus atau disabilitas. Gaya belajar peserta didik dapat berupa:
  - a) *Visual*, yaitu belajar melalui penglihatan (gambar, warna, grafik).
  - b) *Auditori*, yaitu belajar melalui pendengaran (penjelasan verbal, diskusi).
  - c) *Kinestetik*, yaitu belajar melalui gerakan fisik dan praktik langsung.
2. **Diferensiasi proses** berfokus pada cara peserta didik mempelajari materi. Peserta didik dapat menjalani proses belajar yang berbeda-beda, namun tetap diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sama. Oleh karena itu, guru harus mampu memodifikasi strategi pembelajaran agar sesuai dengan karakteristik masing-masing peserta didik (Herwina, 2021).
3. **Diferensiasi produk** memungkinkan peserta didik menunjukkan pemahaman mereka melalui hasil atau karya yang disesuaikan dengan minat dan kemampuan masing-masing. Produk ini juga berfungsi sebagai alat evaluasi bagi guru dalam menentukan keberhasilan belajar serta rencana pembelajaran berikutnya (Herwina, 2021).

Penelitian oleh Purnawanto (2023) menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran diferensiasi dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik secara individu, sesuai dengan karakteristik dan potensi masing-masing.

Martanti dkk., (2022) mengemukakan beberapa tujuan utama dari pembelajaran diferensiasi, yaitu:

1. Membantu semua peserta didik belajar secara optimal sesuai potensinya.
2. Meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.
3. Membangun hubungan yang harmonis antara guru dan peserta didik.
4. Membentuk peserta didik yang mandiri dan menghargai perbedaan.
5. Memberi tantangan positif bagi guru dalam meningkatkan kreativitas mengajar.

Berdasarkan uraian tersebut, pembelajaran diferensiasi sangat cocok untuk dikolaborasi dengan media digital seperti aplikasi QuizWhizzer. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan untuk menyesuaikan gaya belajar peserta didik serta mereview materi secara interaktif dan menyenangkan, sejalan dengan prinsip pembelajaran berdiferensiasi.

### 2. Platform QuizWhizzer

QuizWhizzer merupakan salah satu media pembelajaran berbasis kuis interaktif yang dikembangkan secara digital dan dirancang menyerupai permainan. Menurut Eriska dkk., (2023), QuizWhizzer adalah media kuis yang mudah digunakan dan mampu menarik perhatian peserta didik melalui fitur papan permainan dan elemen audio yang menarik. Aplikasi ini memungkinkan pendidik menyusun kuis layaknya kompetisi dengan rute dan musik yang dapat disesuaikan secara kreatif oleh pembuat kuis.

QuizWhizzer digolongkan sebagai media pembelajaran berbasis game edukasi online yang bersifat interaktif dan menyenangkan. Berdasarkan Fitriani & Rizal (2024), penggunaan aplikasi

ini mampu menciptakan suasana belajar yang positif, menumbuhkan semangat, dan meningkatkan motivasi belajar siswa karena penyajiannya yang tidak monoton.

Selain itu, QuizWhizzer juga termasuk dalam bentuk e-learning, yaitu pembelajaran berbasis elektronik yang mendukung fleksibilitas dan kemandirian belajar. Fawwazi dkk., (2024) menjelaskan bahwa e-learning memiliki beberapa fungsi dalam pembelajaran, yaitu:

1. Sebagai suplemen, yaitu sebagai pelengkap pembelajaran konvensional yang bersifat opsional.
2. Sebagai pelengkap (complementary), di mana materi pembelajaran elektronik digunakan sebagai pengayaan bagi siswa yang mengikuti pembelajaran tatap muka.
3. Sebagai pengganti (substitution), yang memungkinkan siswa mengelola kegiatan belajarnya secara fleksibel tanpa harus selalu hadir secara fisik.

### 3. Langkah-Langkah Penggunaan QuizWhizzer dalam Pembelajaran

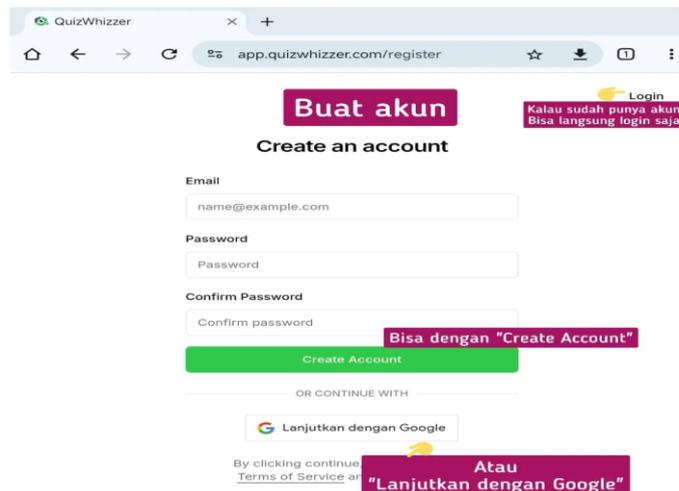
Implementasi QuizWhizzer dalam proses pembelajaran memerlukan beberapa tahap teknis yang harus dipahami oleh guru dan siswa. Aplikasi ini dirancang secara intuitif, sehingga memudahkan guru dalam menyusun dan mengelola kuis pembelajaran berbasis permainan. Adapun langkah-langkah penggunaan QuizWhizzer dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### a) Akses dan Pendaftaran Akun

- 1) Guru atau pengguna mengunjungi situs resmi QuizWhizzer di <https://quizwhizzer.com>.
- 2) Pengguna dapat memilih opsi Try it for free untuk mencoba layanan secara gratis.
- 3) Apabila belum memiliki akun, pengguna diminta mengisi informasi seperti nama pengguna, alamat email, dan kata sandi untuk mendaftar.



Gambar 1. Tampilan Pencarian Quizwhizzer



Gambar 2. Tampilan Pembuatan Akun

b) Pembuatan Kuis Baru

- 1) Setelah login, pengguna mengakses dashboard dan memilih opsi "Make a Game".
- 2) Guru dapat menentukan nama kuis, jenis permainan (misalnya Live Race atau Homework), dan mulai menyusun pertanyaan.
- 3) Sistem menyediakan berbagai jenis pertanyaan seperti multiple choice, true/false, dan short answer.
- 4) Guru dapat mengatur skor untuk setiap pertanyaan, waktu pengerjaan, serta efek jika siswa menjawab benar atau salah (misalnya maju/mundur satu langkah di papan permainan).



Gambar 3. Tampilan Pembuatan Akun

c) Pengaturan Papan Permainan

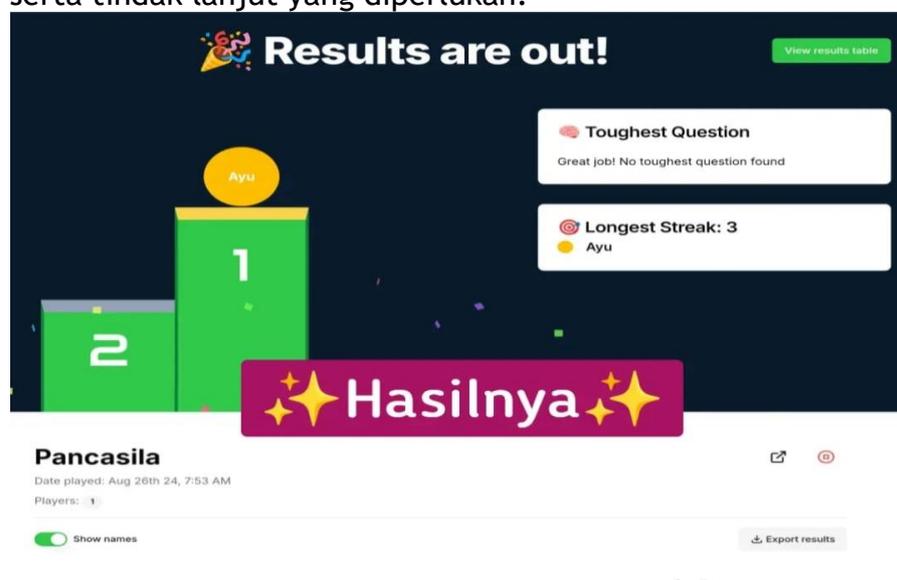
- 1) Fitur visual seperti avatar siswa, rute permainan, dan estetika papan kuis dapat disesuaikan sesuai dengan kreativitas guru.
- 2) Guru dapat memilih template papan permainan dari komunitas atau membuat desain sendiri (Create by me).

d) Pelaksanaan Kuis

- 1) Setelah kuis dipublikasikan, guru membagikan kode akses atau tautan kuis kepada siswa.
- 2) Siswa mengakses QuizWhizzer melalui laman <https://app.quizwhizzer.com/play>, lalu memasukkan kode yang diberikan.
- 3) Setelah semua siswa bergabung, guru menekan tombol Start dan permainan dimulai secara interaktif.

e) Evaluasi dan Hasil

- 1) Setelah kuis selesai, sistem menampilkan skor akhir dan peringkat siswa secara real-time.
- 2) Guru dapat mengakses laporan hasil untuk mengevaluasi capaian pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok.
- 3) Fitur ini memungkinkan analisis mendalam terhadap tingkat pemahaman siswa serta tindak lanjut yang diperlukan.



Gambar 4. Tampilan akhir pada kuis

#### 4. Langkah-langkah menggunakan Quizwhizzer

Menurut (Fawwazi et al., 2024; Fitriani & Rizal, 2024) adapun langkah-langkah membuat media interaktif Quizwhizzer sebahai berikut:

1. Jika pengguna belum mempunyai akun aplikasi quizwhizzer, pengguna dapat mengunjungi laman berikut ini untuk mendaftar terlebih dahulu : <https://quizwhizzer.com/>
2. Lalu klik Try it for free pada bagian kanan atas laman
3. Setelah itu akan muncul laman yang menampilkan dua pilihan yaitu I want to play a game atau I want to create or host a game
4. Jika guru ingin membuat permainan, maka guru akan diarahkan untuk memasukkan beberapa informasi berupa username/nama akun kalian, Email address/alamat email yang akan digunakan pada akun, Password, Confirm password
5. Jika guru sudah memiliki akun aplikasi quizwhizzer, guru dapat membuat permainan pada platform quizwhizzer.
6. Selanjutnya akan muncul tampilan dashboard dari quizwhizzer. Untuk membuat pertanyaan klik "Make a game".
7. Guru dapat memilih fitur yang diinginkan pada bagian kanan laman seperti Board, Question, Setting, Quality score.
8. Jika guru sudah membuat game pembelajaran sesuai dengan yang dibutuhkan dalam pembelajaran, pengguna dapat menentukan games pembelajaran tersebut ingin digunakan secara Live Race (langsung) atau dijadikan Homework (tugas rumah).
9. Jika sudah guru menyiapkan kode game atau link yang dapat dibagikan kepada pemain.

10. Untuk para siswa dapat mengklik link yang dibagikan oleh pengguna atau bisa masuk ke laman: <https://app.quizwhizzer.com/playlalu> memasukkan kode yang telah dibagikan oleh pengguna.
11. Masukkan 6 angka kode yang diberikan oleh guru.
12. Selanjutnya siswa menuliskan namanya, kemudian klik "Start". 13) Setelah menjawab semua pertanyaan, siswa dapat melihat skor yang diperoleh dan ranking siswa yang menjawab kuis tersebut.

## 5. Implementasi kegiatan

### A. Tahapan Kegiatan

#### a) Tahap Perencanaan

Perencanaan adalah rancangan tindakan yang akan di lakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau merubah perilaku dan sikap sebagai usulan solusi permasalahan. rencana di buat setelah melakukan analisis permasalahan dan menemukan penyebab atau akar masalah. Pada tahap ini guru menyiapkan hal-hal yang dibutuhkan (Dahlani & Afdaliyah, 2024).

#### b) Pemilihan Materi

Pilih materi yang relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai serta cukup untuk mendukung proses pembelajaran. Selain itu, pemilihan materi juga harus memperhatikan tingkat perkembangan peserta didik, minat, dan kemampuan peserta didik. Materi yang akan digunakan adalah materi pembelajaran geografi, serta untuk proses pembelajaran yang tidak monoton akan diakhiri dengan sebuah permainan kuis dari aplikasi *Game QuizWhizzer*.

#### c) Desain Materi

1. Mempersiapkan bahan
2. Klik "New Quiz" untuk mempersiapkan kuis yang baru atau buka materi yang telah di siapkan.
3. Siapkan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan materi ingin di pelajari.

#### d) Perencanaan Teknis

1. Persiapkan perangkat (Laptop, Hp, dan koneksi internet)
2. Menjadwalkan kuis yang telah di persiapan dengan membagikan link kepada peserta didik

### B. Tahap Pelaksanaan (Implementasi)

Tahap pelaksanaan dalam proses pembelajaran merupakan implementasi dari rencana pembelajaran yang telah di susun sebelumnya. Sehingga guru dan siswa dapat menjalankan kegiatan belajar mengajar yang telah direncanakan sebelumnya. Ada tiga tahapan :

#### a. Pendahuluan

1. Guru memeriksa kembali kesiapan materi atau modul yang telah dipersiapkan sebelumnya
2. Guru memberikan penjelasan mengenai pembelajaran yang akan dipelajari pada hari ini, mulai penjelasan materi awal oleh guru dan dilanjutkan dengan tugas kelompok dan presentasi kelompok, lalu diakhiri dengan pemberian kuis sebagai umpan balik dari proses pembelajaran yang telah berlangsung.
3. Guru dan peserta didik mempersiapkan alat pembelajaran diantaranya : Laptop atau Smartphone (bagi peserta didik), link yang akan dibagikan, koneksi internet.

### **b. Kegiatan inti**

1. Guru memulai kelas dengan memberikan pertanyaan diagnostik untuk melihat sejauhmana pemahaman siswa mengenai materi yang akan dipaparkan oleh guru.
2. Guru memeberikan penjelasan mengenai materi pembelajaran hari ini yaitu geografi.
3. Setelah memberikan penjelasan mengenai lateri pembelajaran, guru mulai membagi siswa dalam kelompok keci untuk mengerjakan suatu tugas dan mempresentasikannya di depan kelas.
4. Kemudian, setelah proses presentasi selesai siswa akan mengerjakan kuis yang telah dipersiapkan oleh guru sebelumnya untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang telah diuraikan hari ini.

### **c. Penutup**

1. Guru menyimpulkan materi dan hasil dari proses pembelajaran dengan melihat hasil kegiatan *Quizwhizzer*
2. Guru meminta peserta didik untuk memberikan evaluasi atau umpan balik mengenai pembelajaran melalui aplikasi *Quizzwhizzer*

## **C. Tahap Evaluasi**

Tahap evaluasi merupakan tahap untuk melihat proses kegiatan dan mengkaji secara mendalam hasil dari kegiatan atau proses yang telah dilakukan

### **a. Evaluasi hasil Belajar siswa**

1. Guru menganalisa hasil skor pada penilaian pada aplikasi *QuizWhizzer* guna mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terkait dengan materi pembelajaran yang telah dipelajari hari ini.
2. Guru memberikan penilaian terhadap hasil pembelajaran sesuai dengan hasil tugas kelompok dan skor pada kuis yang telah dikerjakan.

### **b. Refleksi Guru**

Refleksi bertujuan untuk mengevaluasi proses pembelajaran, mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan , serta memperbaiki untuk proses pembelajaran selanjutnya.

1. Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik apakah ada hal baru yang berkesan dari pembelajaran ini.
2. Guru meminta peserta didik untuk mengungkapkan permasalahan yang terjadi atau teknis dalam menggunakan media pembelajaran *Quizwhizzer*.
3. Guru dapat memperbaharui materi atau media pembelajaran jika ada kendala yang telah terjadi.

### **c. Umpan Balik dari siswa**

1. Guru meminta peserta didik mengukapkan pendapat tentang penggunaan media pembelajaran *Quizwhizzer*
2. Guru menggunakan hasil dari proses pembelajaran sebagai sesuatu yang dapat menjadi evaluasi dalam pembelajaran menggunakan media tersebut.

## **6. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan QuizWhizzer dalam Pembelajaran**

### **a. Kelebihan**

Sebagai media pembelajaran berbasis teknologi, *QuizWhizzer* menawarkan berbagai manfaat. Aplikasi ini memudahkan guru dalam membuat soal interaktif, melakukan penilaian otomatis, serta memberikan pembahasan saat jawaban siswa salah, sehingga mendukung pembelajaran mandiri (Septiani, 2022). Fitur acak juga membantu menanamkan nilai kejujuran. Menurut Hermawan (2025), keunggulan lainnya mencakup:

- 1) Antarmuka yang mudah digunakan oleh guru dan siswa
- 2) Penilaian otomatis yang efisien
- 3) Meningkatkan kreativitas guru dalam menyusun soal
- 4) Menarik minat dan motivasi belajar siswa
- 5) Dapat dijadikan alat evaluasi pembelajaran

#### **b. Kekurangan**

Meski praktis, QuizWhizzer juga memiliki beberapa keterbatasan (Hermawan, 2025), antara lain:

- 1) Hanya dapat diakses melalui perangkat dengan koneksi internet
- 2) Membutuhkan jaringan yang stabil untuk kelancaran
- 3) Potensi siswa mencari jawaban secara daring saat kuis berlangsung
- 4) Risiko kendala teknis yang mengganggu akses dan penggunaan

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Pembelajaran berdiferensiasi merupakan pendekatan yang menyesuaikan konten, proses, dan produk pembelajaran berdasarkan kebutuhan, minat, dan gaya belajar siswa. Tujuannya adalah menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan efektif, di mana setiap siswa diberi kesempatan untuk berkembang sesuai potensinya.

Salah satu strategi yang dapat mendukung pembelajaran berdiferensiasi adalah penerapan media gamifikasi, seperti QuizWhizzer. Aplikasi ini menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Kelebihannya meliputi kemudahan penggunaan, fitur penilaian otomatis, peningkatan kreativitas guru dalam menyusun soal, serta mendorong minat dan motivasi siswa dalam belajar. QuizWhizzer juga mendukung evaluasi pembelajaran yang lebih fleksibel dan menarik.

Namun, di balik keunggulannya, aplikasi ini memiliki beberapa keterbatasan, seperti ketergantungan pada koneksi internet, potensi siswa mencari jawaban dari luar platform, serta risiko kendala teknis yang dapat mengganggu jalannya pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaannya perlu direncanakan dengan matang agar manfaatnya dapat maksimal. Dengan menggabungkan pembelajaran berdiferensiasi dan teknologi berbasis gamifikasi seperti QuizWhizzer, guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih adaptif, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan generasi digital saat ini.

### **DAFTAR RUJUKAN**

- Alfianistiawati, R., Istifayza, N., Prakris, M. A., Fitri, F. K., & Apriyadi, D. W. (2022). Implementasi quizwhizzer sebagai media belajar digital dalam pembelajaran Sosiologi kelas X dan XI SMAN 8 Malang. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*, 2(7), 698-706. <https://doi.org/10.17977/um063v2i7p698-706>
- Eriska, D., Aprianti, F., Nurkholis, & Rahayu, S. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Education Games Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas Iv Sdn Majalengka Wetan Vii. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1876-1891. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.877>
- Fawwazi, A., Wibowo, S., & Yuliana, M. E. (2024). Pemanfaatan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa. *Journal of Informaties And Busines*, 02(03), 374-378.
- Fitriani, A. A., & Rizal, M. S. (2024). Implementasi Aplikasi Quiz Whizzer Dalam Pembelajaran Menafsir Pandangan Pengarang Terhadap Kehidupan Dalam Novel Di Sman 1 Kapanjen. *Bestari: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(1), 103.
- Fitriyani, F., Fajriani, A., & Razilu, Z. (2024). Implementasi Quizwhizzer Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi pada Matapelajaran Informatika di Sekolah

- Menengah Pertama Kelas VII. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 10953-10960. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5494>
- Herwina, W. (2021). Optimalisasi Kebutuhan Siswa Dan Hasil Belajar Dengan Pembelajaran Berdiferensiasi. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 35(2).
- Juhaeni, J., Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(2), 58-66. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225>
- Martanti, F., Widodo, J., Rusdarti, R., & Priyanto, A. S. (2022). Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Pembelajaran Diferensiasi Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Penggerak. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 5(1), 415-417. <http://pps.unnes.ac.id/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes/412>
- Nurhanisa, N., Hasmawati, H., & Ulum, F. (2025). Penggunaan Aplikasi Quizwhizzer Dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata (Mufradat) Bahasa Arab. *Fondatia: Jurnal Pendidikan IPS*, 9(2), 352-367.
- Purnawanto, A. T. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 2(1), 34-54.
- Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1145. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Safira, N., Hayati, H., & Jefriyadi. (2023). Analisis Implikasi Teori Belajar Pada Penggunaan Aplikasi Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaan*, 1(10), 349-365.
- Wahyudi, S. A., Siddik, M., & Suhartini, E. (2023). Analisis Pembelajaran IPAS dengan Penerapan Pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(4), 1105-1113. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1296>
- Wahyuni, A. S. (2022). Literature Review: Pendekatan Berdiferensiasi Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 118-126. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.562>