

PENERAPAN METODE GAMIFIKASI MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV UPT SDN 06 SALUPUTTI

A. Marlika Sumomba¹, Nurhaedah², Helma Rante Allo³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

Email: marlikasumomba03@gmail.com

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

Email: nurhaedah7802@gmail.ac.id

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, UPT SDN 06 Saluputti

Email : helmaranteallo@gmail.com

Artikel info	Abstrak
Received; 7-12-2023 Revised; 10-12-2023 Accepted; 1-2-2024 Published; 15-2-2024	Marlika Sumomba. 2023. <i>Penerapan Metode Gamifikasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV UPT SDN 06 Saluputti</i>. PTK. Pendidikan Profesi Guru bidang studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran dengan metode gamifikasi menggunakan aplikasi quizizz di kelas IV UPT SDN 06 Saluputti. Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Prosedur penelitian ini meliputi 4 tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian adalah peserta didik kelas IV UPT SDN 06 Saluputti yang berjumlah 13 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, angket, dan lembar observasi. Teknik analisis data yaitu dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode gamifikasi menggunakan aplikasi quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan persentase rata-rata motivasi belajar siklus 1 yaitu 79,39 % dan meningkat pada siklus II yaitu 87,69%. Pada siklus I ketuntasan hasil belajar siklus I ketuntasan hasil belajar 69,23% dan ketidaktuntasan 30,76% sedangkan pada siklus II ketuntasan hasil belajar mencapai 100%. 75 atau dengan kata lain lebih 85% dari jumlah peserta didik. Hasil analisis tersebut mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) karena mencapai Peningkatan motivasi belajar peserta didik didukung dengan data persentase keseluruhan hasil angket penerapan metode gamifikasi menggunakan aplikasi quizizz sebagai salah satu alternatif metode serta media bagi guru dalam proses pembelajaran. Marlika Sumomba. 2023. <i>Implementation of the Gamification Method Using the Quizizz Application to Increase Learning Motivation of Class IV Students at UPT SDN 06 Saluputti</i>. PTK. Teacher Professional Education field of study in Primary School Teacher Education, Faculty of Education, Makassar State University. This research aims to increase students' learning motivation in learning with the gamification method using the quizizz application in class

IV UPT SDN 06 Saluputti. This type of research is Classroom Action Research which is carried out in two cycles. This research procedure includes 4 stages, namely: planning, implementing actions, observing and reflecting. The subjects in the research were 13 students of Keas IV UPT SDN 06 Saluputti. Data collection techniques use observation techniques, questionnaires and observation sheets. The data analysis technique is analyzed quantitatively and qualitatively. The results of this research show that the application of the gamification method using the quizizz application can increase students' learning motivation with an average percentage of learning motivation in cycle 1, namely 79.39% and increasing in cycle II, namely 87.69%. In cycle I, completeness of learning outcomes in cycle I, completeness of learning outcomes was 69.23% and incompleteness was 30.76%, while in cycle II, completeness of learning outcomes reached 100%. 75 or in other words more than 85% of the number of students. The results of this analysis reached the Minimum Completeness Criteria (KKM) because they achieved an increase in students' learning motivation, supported by data on the overall percentage of questionnaire results for implementing the gamification method using the Quizizz application as an alternative method and media for teachers in the learning process.

Key words:
Motivasi belajar,
Gamifikasi, Quizizz

artikel pinisi:journal of teacher proffesonal dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan kegiatan pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi pada diri siswa yang terdiri dari dimensi kognitif, psikomotorik dan afektif. Menurut, Sanaky (2013) pembelajaran adalah proses interaksi antara guru, siswa dan media sebagai mediator dalam proses belajar mengajar. Dengan harapan bahwa pembelajaran akan membawa perubahan perilaku pada siswa dengan pengetahuan baru. Presetasi siswa di sekolah sering diterjemahkan menjadi kesulitan belajar siswa dalam memahami isi pelajaran. Dalam hal ini, guru berperan untuk mengorganisasikan lingkungan dalam hubungannya dengan peserta didik dan sumber belajar dalam rangka pencapaian tujuan belajar. Guru harus menciptakan proses belajar dengan baik sesuai tujuan pendidikan dan memberikan dorongan untuk potensi belajar peserta didik. Guru hendaknya juga mampu membimbing dan memfasilitasi peserta didik, agar mereka dapat memahami kekuatan serta kemampuan. Untuk mencapai hasil pembelajaran yang berkualitas di sekolah maka, guru dituntut untuk selalu berusaha meningkatkan profesionalismenya dengan cara memahami dan menguasai bahan atau materi pelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik. Oleh karena itu, dalam proses

pembelajaran dapat terjadi beberapa interaksi, interaksi peserta didik bersama guru dengan peserta didik, interaksi antar sesama peserta didik. Interaksi peserta didik bersama guru dengan sumber belajar dan interaksi peserta didik bersama guru dengan lingkungan sekitar yang ada pada dirinya, selanjutnya memberikan motivasi agar peserta didik terdorong untuk belajar sebaik mungkin sehingga mewujudkan keberhasilan berdasarkan kemampuan yang mereka miliki (Aunurrahman 2009). Dalam proses pembelajaran, guru sebagai pendidik harus bertanggung jawab terhadap hasil belajar peserta didik dan dan pengetahuan peserta didik terkait dengan materi yang telah dipelajari (Saktiningsih 2015). Namun pada kenyataannya, masalah yang ditemukan di kelas berdasarkan hasil pengamatan yaitu terkait peserta didik yang terlibat kurang memperhatikan ketika pembelajaran berlangsung, kurang berani dalam mengeluarkan pendapat, kurang berani untuk menjawab pertanyaan, kurang menunjukkan minat untuk belajar, dan kurangnya motivasi pada diri peserta didik. Padahal dalam proses pembelajaran motivasi belajar yang tinggi dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Rendahnya motivasi siswa ini karena kurangnya dukungan dalam belajar, hal ini terlibat dari kondisi di dalam kelas dimana siswa yang aktif didominasi oleh siswa yang memperhatikan dan berani mengeluarkan pendapat sedangkan sebagian siswa mampu tetapi masih terlihat kurang berani dalam mengeluarkan pendapat padahal mereka mempunyai waktu yang cukup lama untuk menjawab pertanyaan padahal soal tersebut sudah dijelaskan sebelumnya namun ada beberapa siswa yang kurang fokus ketika pembelajaran sehingga menjawab lembar kerja pun memerlukan waktu yang lama. Menurut (Hakim 2017) mengemukakan pengertian motivasi adalah suatu dorongan kehendak yang menyebabkan seseorang melakukan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan (energi) seseorang yang dapat menimbulkan tingkat kemauan dalam melaksanakan suatu kegiatan. Kemauan baik yang bersumber dalam diri individu itu sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari luar individu (motivasi ekstrinsik). Seberapa kuat motivasi yang dimiliki individu akan banyak menentukan kualitas perilaku yang ditampilkannya, baik dalam konteks belajar, bekerja maupun dalam kehidupan lainnya. Adapun upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menerapkan metode gamifikasi serta media dalam pembelajaran yang memotivasi peserta didik untuk belajar secara aktif dalam proses pembelajaran serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dalam mengerjakan tugas dan mempelajari materi pelajaran. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan menerapkan suatu permainan dalam proses pembelajaran yang

menyenangkan peserta didik. Sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan menantang diri siswa untuk menguasai materi pelajarannya. Salah satu metode dan media yang dapat memfasilitasi hal tersebut adalah metode gamifikasi menggunakan media aplikasi *quizizz*. Gamifikasi merupakan metode pembelajaran baru dengan mengadaptasi dari unsur-unsur atau karakteristik dalam game yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Metode gamifikasi berfungsi mengubah non-game context (misalnya dalam belajar dan pembelajaran) menjadi lebih menarik dengan mengintegrasikan permainan (game thinking, game design, dan mechanics). Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dapat mempengaruhi siswa dalam mempelajari materi, dengan tetap mempertimbangkan karakteristik siswa. Aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang menggunakan metode gamifikasi, salah satunya adalah Quiziz. aplikasi *quizizz* yang merupakan sarana pembelajaran dengan mengaplikasikan belajar sambil bermain game dan penggunaannya dalam penilaian dapat meningkat nilai peserta didik. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis akan melakukan penelitian tindakan kelas pada peserta didik kelas IV UPT SDN 6 Saluputti dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Metode Gamifikasi Menggunakan Aplikasi Quiziz Pada Peserta didik Kelas IV UPT SDN 6 Saluputti”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di UPT SDN 6 Saluputti. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV UPT SDN 06 Saluputti dengan jumlah peserta didik 13 yang terdiri dari 5 orang laki-laki dan 8 orang perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap dan dilaksanakan dalam 2 pertemuan. Tahapan kegiatan setiap siklus adalah: perencanaan (*Planning*), Pelaksanaan Tindakan (*Action*), Observasi (*Observation*) dan Refleksi (*Refleksion*). Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan lembar observasi belajar dalam bentuk daftar cek (*Checklist*) kemudian dianalisis menggunakan metode kuantitatif dengan skala 1-4. Adapun interpretasinya adalah 1=Kurang, 2=Cukup, 3=Baik, 4=Sangat Baik. Skor yang diperoleh setiap siswa kemudian dihitung menggunakan rumus: Fauziah (2015)

$$\text{Skor Perolehan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimun}} \times 100\%$$

Setelah di hitung nilai perolehan setiap siswa, kemudian dihitung rata-rata tingkat konsentrasi belajar siswa seluruhnya dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

X = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah seluruh skor siswa

n = Jumlah seluruh siswa

Hasil data yang diperoleh kemudian dihitung persentasenya dan persentase yang diperoleh dikonversikan ke dalam kriteria tabel 1

Tabel 1 Kriteria ketetapan hasil angket dan observasi aktivitas guru dan peserta didik

No	Kriteria	Skor
1	Sangat Baik	86-100
2	Baik	76-85
3	Cukup	66-75
4	Rendah	<66

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

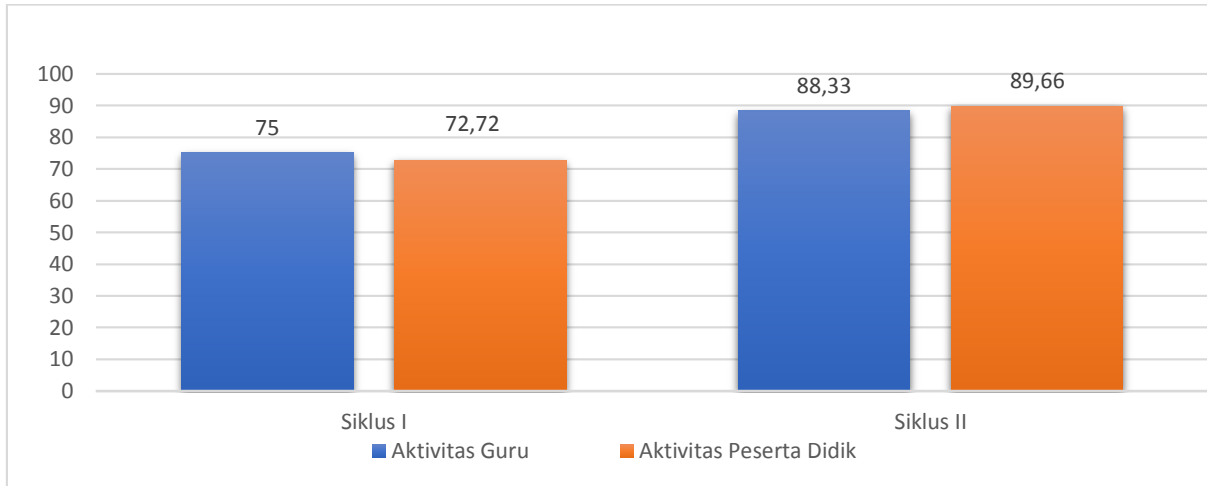
Hasil

Pelaksanaan pembelajaran siklus I dan II berlangsung dalam dua kali pertemuan. Setiap pertemuan dengan alokasi waktu dua jam pelajaran (2x35 menit). Pertemuan I dilaksanakan pada hari Jumat, 28 Juli 2023.

1. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Peserta Didik Siklus I dan II

Aktivitas guru pada siklus I dan siklus II diperoleh melalui lembaran observasi selama proses pembelajaran di setiap pertemuan. Pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan berdasarkan perbaikan dari pelaksanaan asiklus I. Berdasarkan hasil analisis diperoleh bahwa aktivitas belajar

mengajar guru dan peserta didik meningkat. Adapun hasil tentang aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran pada siklus I dan siklus II yang dapat dilihat pada gambar 1:

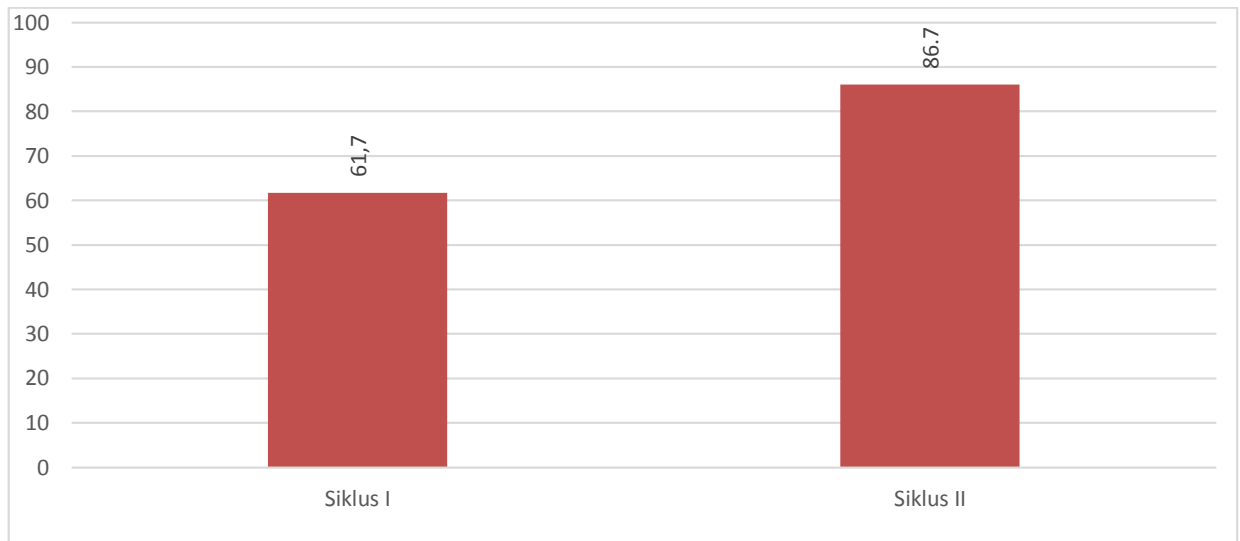


Gambar 1 Diagram Batang Peningkatan Aktivitas Guru Dan Peserta Didik
Pada Siklus I Dan II

Berdasarkan gambar 1 menunjukkan bahwa pada siklus I aktivitas guru mengajar mencapai 75% dengan kategori cukup dan aktivitas peserta didik mencapai 72,72% dengan kategori cukup. Pada siklus II aktivitas guru mengajar mencapai 88,33% dengan kategori baik dan aktivitas peserta didik mencapai 89,66 dengan kategori baik.

2. Hasil Observasi Motivasi Belajar Peserta Didik

Setelah melalui proses pembelajaran dengan metode gamifikasi menggunakan aplikasi Quiziz selama 2 pertemuan pada siklus I dan II motivasi belajar peserta didik pada tindakan siklus II menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I. Peningkatan motivasi belajar dengan penerapan metode gamifikasi penggunaan aplikasi Quiziz pada peserta didik kelas IV UPT SDN 06 Saluputti. Dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2 Diagram Batang Perolehan Tes Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan II

Berdasarkan gambar 2 menunjukkan pada siklus 1 hasil angket yang dinilai adalah 61,7 yang menggambarkan bahwa motivasi belajar peserta didik masih rendah. Sedangkan peserta didik siklus II hasil angket yang dinilai 86,7 yang menggambarkan bahwa motivasi belajar peserta didik sudah sangat baik dan meningkat dari siklus I.

Pembahasan

Hasil penelitian tindakan kelas ini mampu mencapai tujuannya, yaitu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada kelas IV UPT SPF 06 Saluputti. Peningkatan motivasi belajar peserta didik ditunjukkan oleh hasil observasi aktivitas guru yang mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan persentase hasil pada siklus I sebesar 75% dengan kategori cukup dan pada siklus II sebesar 88,33% dengan kategori sangat baik. Hasil observasi aktivitas peserta didik juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan persentase siklus I sebesar 72,72% dengan kategori cukup dan pada siklus II sebesar 89,66% dengan kategori sangat baik. Peningkatan motivasi belajar peserta didik juga ditunjukkan dengan meningkatnya hasil angket motivasi belajar dari siklus I dan siklus II. Persentase rata-rata hasil angket motivasi belajar siklus I sebesar 61,7% dengan kategori motivasi belajar masih rendah, dan persentase rata-rata hasil angket motivasi belajar siklus II sebesar 86,7% dengan kategori tinggi motivasi belajar sudah sangat meningkat dari siklus I.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan hasil penelitian terdahulu dari Hesti Nurhayati (2018) yang dalam kesimpulannya menyatakan penerapan metode gamifikasi menggunakan aplikasi Quiziz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas I, dan juga berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan pada siklus I rata-rata motivasi

belajar siswa mencapai 80% mencakup motivasi intrinsik 79% dan motivasi ekstrinsik 81%, pada siklus II rata-rata motivasi belajar siswa meningkat menjadi 93% mencakup motivasi intrinsik 93% dan motivasi ekstrinsik 93,5% yang sudah sesuai dengan kriteria ketuntasan atau kriteria keberhasilan sehingga secara umum dapat dikatakan bahwa penelitian berjalan dengan baik dan berhasil.

Hasil refleksi siklus I peneliti menemukan beberapa kendala serta solusi untuk dilaksanakan pada siklus dua, yaitu :

1. Pembagian kelompok yang baru membuat peserta didik masih enggan untuk saling bekerja sama dengan baik antar sesama anggota kelompok sehingga diskusi kurang berjalan lancar. Pembagian kelompok ini memang dilakukan agar dalam setiap kelompok terdiri dari peserta didik dengan kemampuan heterogen. Hal ini berkaitan dengan permainan yang akan dilaksanakan. Dalam permainan nanti, setiap perwakilan kelompok akan bersaing dengan kelompok lain yang memiliki kemampuan kognitif yang hampir sama sehingga persaingan akan terasa lebih adil. Soal dalam permainan pun dibuat sesuai dengan tingkat kognitif. Kelompok permainan yang memiliki tingkat kognitif yang lebih tinggi maka akan mendapatkan soal permainan yang lebih sulit.
2. Pada siklus dua, kelompok yang digunakan tetap kelompok pada siklus satu. Peserta didik hanya perlu beradaptasi dengan anggota kelompok barunya sehingga mereka dapat saling bekerja sama dalam menyelesaikan LKPD.
3. Model pembelajaran yang digunakan guru merupakan model pembelajaran baru bagi peserta didik sehingga peserta didik masih terlihat mengalami kebingungan dalam melaksanakan tahapan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan diterapkannya metode gamifikasi menggunakan aplikasi *Quiziz* secara berkelanjutan sampai siklus dua, maka peserta didik akan mulai terbiasa. Dalam hal ini tugas penting guru adalah selalu mengarahkan peserta.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, bimbingan dan kasih karunia-NYA yang dilimpahkan kepada penulis, sehingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan artikel ini dengan baik.

Terimakasih yang tulus kepada semua pihak yang telah berkontribusi dan penerapan metode gamifikasi menggunakan aplikasi *quizizz* pada peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar. Terimakasih kepada guru-guru yang telah menjadi fasilitator, motivator, dan pengarah

belajar yang luar biasa. Terimakasih kepada peserta didik yang telah berpartisipasi aktif, menunjukkan semangat belajar, dan berkolaborasi dengan baik. Terimakasih kepada kepala sekolah dan semua pihak yang telah mendukung dan mendorong implementasi metode gamifikasi menggunakan aplikasi quizizz ini.

Terimakasih tak terhingga kepada kedua orang tua tercinta bapak Daniel Suppak dan ibu Ros Datu Lembang dan kakak atau saudari saya Verawati Lolok yang selalu melantungkan doa kepada pencipta menjadi energi penyemangat kepada penulis dalam menyelesaikan artikel ini.

Terimakasih untuk partner begadang saya Meychel Ardianto dan rekan-rekan PPG angkatan ke II tahun 2022, dan tak lupa terimakasih untuk diri sendiri yang masih banyak kurang tetapi selalu berusaha untuk terus belajar.

Terimakasih untuk semua pihak yang tidak disebutkan satu-satu. Doa baik dari kalian semoga mendapat balas.

Terimakasih

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pembelajaran dengan menggunakan metode gamifikasi menggunakan aplikasi quizizz maka dapat disimpulkan bahwa menggunakan metode gamifikasi menggunakan aplikasi quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV UPT SDN 6 Saluputti dengan jumlah 13 orang. Peningkatan tersebut dapat dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik pada setiap siklus.

Saran

Dalam penerapan metode gamifikasi menggunakan aplikasi quizizz disarankan untuk melaksanakan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi guru, hendaknya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa memiliki motivasi dalam belajar, perlu pengelolaan waktu secara maksimal dan mengarahkan siswa untuk memperhatikan apa yang dilakukan, dan membimbing siswa yang mengalami kesulitan.
2. Bagi peneliti lain, agar hasil penelitian ini dapat dikembangkan ke dalam penelitian yang dapat membantu para guru menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar

DAFTAR PUSTAKA

Aunurrahman. 2009. *No Title*. Bandung: Alfabeta.

Hakim. 2017. "No Title." *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Toournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar IPA Di Kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. International Journal Of Elementary Education* 1(4), 249-263.

Saktiningsih. 2015. "No Title." *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di SMA Unggul Negeri 8 Palembang Jurnal. Pembelajaran Biologi* 5(1), 56.

Sanaky, H. .. 2013. *No Title*. Yogyakarta: Kaukaba Dipontara.

