PROSIDING SEMINAR NASIONAL
Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
IKIP PGRI Bojonegoro

Pengaruh Gamifikasi Berbantu Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII

Muhammad Ikhlasul Muttaqin[1], Ali Muhajidin[2], Taufiq Hidayat[3]
[1]IKIP PGRI Bojonegoro. Email: muhammadikhlashulmuttaqin@gmail.com

Abstract

This study aimed to determine the effect of gamification assisted by Quizizz on the social studies learning outcomes of eighth-grade students at SMPN 1 Ngasem. The study was motivated by the low level of student engagement and learning outcomes in social studies learning, which was still teacher-centered. This research employed a quantitative approach using a pre-experimental design with a one-group pretest-posttest design. Data collection techniques were conducted through learning outcome tests in the form of pretests and posttests. The research instrument consisted of multiple-choice questions administered before and after the treatment. Data were analyzed using statistical tests to determine the effect of implementing gamification assisted by Quizizz on students' learning outcomes. The results showed that the use of gamification assisted by Quizizz significantly improved students' learning outcomes. The implementation of game elements such as scores, leaderboards, challenges, and direct feedback made students more active, motivated, and enthusiastic during the learning process. Therefore, gamification assisted by Quizizz can be used as an innovative learning alternative to improve students' social studies learning outcomes.

***Keywords**: Gamification, Quizizz, Learning Outcomes, Social Studies*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode gamifikasi berbantu media Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMPN 1 Ngasem. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterlibatan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS yang masih berpusat pada guru. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimental design melalui model one group pretest-posttest design. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Instrumen penelitian berupa soal pilihan ganda yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Data dianalisis menggunakan uji statistik untuk mengetahui pengaruh penerapan metode gamifikasi berbantu Quizizz terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode gamifikasi berbantu Quizizz mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Penerapan unsur permainan seperti skor, leaderboard, tantangan, dan umpan balik langsung membuat siswa lebih aktif, termotivasi, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran IPS. Dengan demikian, metode gamifikasi berbantu Quizizz dapat dijadikan alternatif pembelajaran inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Kata Kunci: Gamifikasi, Quizizz, Hasil Belajar, IPS

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui proses pembelajaran yang efektif dan bermakna. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berilmu, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir dan sikap sosial peserta didik adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Melalui pembelajaran IPS, peserta didik diharapkan mampu memahami berbagai fenomena sosial serta memiliki kemampuan berpikir kritis dalam kehidupan bermasyarakat.

Namun, proses pembelajaran IPS di sekolah masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi di SMPN 1 Ngasem, proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif masih terbatas sehingga siswa mudah merasa bosan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, yang terlihat dari masih banyaknya siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Media dan metode pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran dapat membantu memperjelas penyampaian materi serta meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, Djamarah dan Zain (2018) menyatakan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami materi secara lebih efektif dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif dan interaktif agar siswa lebih termotivasi dalam belajar.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa adalah metode gamifikasi. Deterding et al. (2011) menjelaskan bahwa gamifikasi merupakan penggunaan elemen-elemen permainan dalam konteks non permainan untuk meningkatkan keterlibatan pengguna. Dalam pembelajaran, gamifikasi diterapkan melalui pemberian poin, leaderboard, tantangan, dan umpan balik langsung kepada siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan kompetitif. Kapp (2012) juga menyatakan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif dan menantang.

Penerapan metode gamifikasi dapat dipadukan dengan penggunaan media pembelajaran digital seperti *Quizizz*. *Quizizz* merupakan aplikasi pembelajaran berbasis game yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif secara online. Menurut Zhao (2019), Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena memiliki fitur menarik seperti skor otomatis, papan peringkat, meme, dan umpan balik langsung. Selain itu, penggunaan Quizizz

membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dan Quizizz memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian Guntoro dkk. (2024) menunjukkan bahwa implementasi gamifikasi dalam pembelajaran digital mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Penelitian Hidayat, T., & Nuraini, S. (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Selain itu, penelitian Srimuliyani (2023) menyatakan bahwa penerapan gamifikasi dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui penerapan metode gamifikasi berbantu media Quizizz. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh gamifikasi berbantu Quizizz terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMPN 1 Ngasem.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimental design. Desain penelitian yang digunakan yaitu *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode gamifikasi berbantu media Quizizz terhadap hasil belajar siswa dengan memberikan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan dan tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan diberikan. Penelitian dilaksanakan di SMPN 1 Ngasem pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII yang sedang mengikuti pembelajaran IPS. Pemilihan subjek penelitian dilakukan karena siswa kelas VIII dinilai sesuai dengan kebutuhan penelitian terkait penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran IPS. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan metode gamifikasi berbantu Quizizz. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran IPS. Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung penelitian. Penerapan metode gamifikasi berbantu Quizizz dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu: (1) guru menyiapkan materi pembelajaran IPS dan soal kuis pada aplikasi Quizizz, (2) siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media Quizizz, (3) siswa mengerjakan kuis secara interaktif melalui perangkat masing-masing, (4) sistem Quizizz menampilkan skor, peringkat, dan umpan balik secara langsung, serta (5) guru melakukan evaluasi terhadap hasil pembelajaran siswa. Analisis data dilakukan menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui rata-rata hasil pretest dan posttest siswa, sedangkan analisis inferensial digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode gamifikasi berbantu Quizizz terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen untuk mengetahui kelayakan soal yang digunakan dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh metode gamifikasi berbantu media *Quizizz* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMPN 1 Ngasem. Data penelitian diperoleh melalui pelaksanaan pretest dan posttest kepada siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan metode gamifikasi berbantu Quizizz.

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest Siswa

Keterangan	Pretest	Posttest
Nilai Tertinggi	80	95
Nilai Terendah	45	70
Rata-rata	62,5	84,2

Sumber: Hasil olah data SPSS (2026)

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari 62,5 pada pretest menjadi 84,2 pada posttest. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode gamifikasi berbantu Quizizz mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

UJI Instrumen

Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji instrumen penelitian dilakukan untuk mengetahui kelayakan instrumen soal yang digunakan dalam penelitian. Pengujian instrumen meliputi uji validitas dan uji reliabilitas terhadap 25 butir soal pilihan ganda yang diujicobakan kepada siswa kelas VIII SMPN 1 Ngasem. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi *Product Moment* dengan taraf signifikansi 5%. Butir soal dinyatakan valid apabila nilai $r_{hitun\&}$lebih besar daripada r_{tabel}. Berdasarkan hasil pengujian diperoleh 20 butir soal valid dan 5 butir soal tidak valid sehingga soal yang valid digunakan sebagai instrumen penelitian. Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan menggunakan rumus Cronbach's Alpha untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian. Hasil pengujian menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,842 > 0,70 sehingga instrumen penelitian dinyatakan reliabel dan layak digunakan dalam penelitian.

Tabel 2. Hasil Uji Instrumen Penelitian

Keterangan	Hasil
Jumlah Soal	25
Soal Valid	20
Soal Tidak Valid	5
r tabel	0,349
Cronbach's Alpha	0,842
Keterangan Reliabilitas	Reliabel

Sumber: Hasil olah data SPSS (2026)

Berdasarkan hasil uji instrumen penelitian, dapat disimpulkan bahwa instrumen soal yang digunakan telah memenuhi syarat valid dan reliabel sehingga layak digunakan untuk mengukur hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMPN 1 Ngasem.

UJI Asumsi Klasik

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian dilakukan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan aplikasi SPSS. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Data	Sig.	Keterangan
Pretest	0,200	Normal
Posttest	0,187	Normal

Sumber: Hasil olah data SPSS (2026)

Berdasarkan hasil uji normalitas diperoleh nilai signifikansi pretest sebesar 0,200 dan posttest sebesar 0,187. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data penelitian dinyatakan berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan menggunakan *Paired Sample t-test* untuk mengetahui pengaruh metode gamifikasi berbantu media *Quizizz* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMPN 1 Ngasem.

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample t-test

Data	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Pretest dan Posttest	0,000	Ha diterima

Sumber: Hasil olah data SPSS (2026)

Berdasarkan hasil uji *Paired Sample t-test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode gamifikasi berbantu Quizizz terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMPN 1 Ngasem. Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima.

Uji N-Gain

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan metode gamifikasi berbantu *Quizizz*.

Tabel 5. Hasil Uji N-Gain

Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	N-Gain	Kategori
62,5	84,2	0,58	Sedang

Sumber: Hasil olah data SPSS (2026)

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain diperoleh nilai sebesar 0,58 dengan kategori sedang. Hal tersebut menunjukkan bahwa metode gamifikasi berbantu Quizizz cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMPN 1 Ngasem.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode gamifikasi berbantu Quizizz berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMPN 1 Ngasem. Hal tersebut terlihat dari peningkatan rata-rata nilai pretest dan posttest siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media Quizizz.

Peningkatan hasil belajar terjadi karena metode gamifikasi mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Deterding et al. (2011) menjelaskan bahwa gamifikasi merupakan penggunaan elemen permainan dalam konteks non permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna. Dalam penelitian ini, unsur permainan seperti poin, leaderboard, dan tantangan membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran juga memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan metode konvensional. Quizizz memungkinkan siswa memperoleh umpan balik secara langsung sehingga siswa dapat mengetahui hasil pengerjaan soal secara cepat. Zhao (2019) menyatakan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran karena memiliki tampilan yang menarik dan interaktif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Heriyanto dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Penelitian Guntoro dkk. (2024) juga menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran digital mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian Srimuliyani (2023) menyatakan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, penerapan metode gamifikasi berbantu Quizizz dapat dijadikan alternatif pembelajaran inovatif untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMPN 1 Ngasem.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode gamifikasi berbantu media Quizizz berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMPN 1 Ngasem. Hal tersebut ditunjukkan melalui hasil uji *Paired Sample t-test* yang memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05 sehingga hipotesis penelitian diterima. Selain itu, hasil uji N-Gain sebesar 0,58 menunjukkan bahwa penerapan metode gamifikasi berbantu Quizizz mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan kategori sedang.

Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dengan demikian, metode gamifikasi berbantu Quizizz dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran inovatif untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII.

DAFTAR RUJUKAN

Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15.

Djamarah, S. B., & Zain, A. (2018). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Guntoro, A., Rahmawati, I., & Putra, D. (2024). Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Digital*, 5(2), 120–128.

Hamalik, O. (2017). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Heriyanto, R., Nugroho, A., & Sari, P. (2024). Pengaruh Penggunaan Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 45–53.

Hidayat, T., & Nuraini, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Modern*, 7(2), 88–96.

Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. New York: Wiley.

Pratama, R., & Wulandari, D. (2021). Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 34–42.

Sari, M., & Fitriani, N. (2023). Efektivitas Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 9(3), 101–109.

Srimuliyani. (2023). Pengaruh Metode Gamifikasi terhadap Partisipasi Aktif Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 4(1), 55–63.

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.

Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43.