

PENGUNAAN MEDIA GAME-BASED LEARNING QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SKI SISWA KELAS V A MIN 3 KEBUMEN TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Mustoleh

MIN 3 Kebumen, Kantor Kementerian Agama Kabupaten Kebumen
Email: mustoleh@kemenag.go.id

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) siswa kelas V A MIN 3 Kebumen melalui penerapan media game-based learning Quizizz pada Tahun Pelajaran 2024/2025. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya keaktifan dan fokus siswa dalam pembelajaran sejarah yang cenderung monoton serta abstrak. Subjek penelitian terdiri dari 25 siswa aktif kelas V A MIN 3 Kebumen yang mengikuti seluruh siklus secara penuh. Penelitian dirancang dalam tiga siklus, di mana setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan dari siklus ke siklus. Pada Siklus I, nilai rata-rata observasi keaktifan siswa adalah 60 (kategori kurang aktif) dengan persentase akurasi evaluasi Quizizz sebesar 48%. Pada Siklus II, nilai keaktifan meningkat menjadi 70 (kategori aktif) dengan akurasi evaluasi 53%. Pada Siklus III, nilai keaktifan mencapai puncaknya pada angka 81,6 (kategori sangat aktif) dengan akurasi evaluasi sebesar 68%. Data angket motivasi juga menunjukkan tren positif, di mana persentase kategori 'baik' meningkat dari 64% (Siklus I) menjadi 76% (Siklus II) dan 80% (Siklus III). Dengan demikian, penggunaan Quizizz sebagai media gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar SKI siswa Madrasah Ibtidaiyah.

Kata Kunci: Quizizz, Game-Based Learning, Motivasi Belajar, SKI, Madrasah Ibtidaiyah.

ABSTRACT

This Classroom Action Research (CAR) aims to increase students' learning motivation in Islamic Cultural History (SKI) among fifth-grade students of MIN 3 Kebumen during the 2024/2025 academic year through the implementation of Quizizz as a game-based learning medium. The study was initiated due to the low engagement and focus of students in history lessons, which are often perceived as monotonous and abstract. The research subjects were 25 active fifth-grade students of MIN 3 Kebumen who fully participated in all cycles. The research was conducted in three cycles, each consisting of planning, acting, observing, and reflecting. The findings revealed a substantial increase in learning motivation from cycle to cycle. In Cycle I, the average student engagement score was 60 (inactive category) with Quizizz evaluation accuracy at 48%. In Cycle II, student engagement increased to 70 (active category) with evaluation accuracy at 53%. In Cycle III, student engagement reached 81.6 (highly active category) with evaluation accuracy at 68%. The motivation questionnaire data supported this trend, with the 'good' category increasing from 64% in Cycle I, to 76% in Cycle II, and 80% in Cycle III. In conclusion, the utilization of Quizizz as a gamified learning tool is proven to be highly effective in enhancing students' learning motivation and cognitive comprehension in SKI at Madrasah Ibtidaiyah.

Keywords: Quizizz, Game-Based Learning, Learning Motivation, Islamic Cultural History, Madrasah Ibtidaiyah.

I. PENDAHULUAN

Belajar merupakan proses perubahan pribadi secara berkesinambungan melalui interaksi aktif dengan lingkungan ke arah yang positif. Proses pembelajaran melibatkan perkembangan ranah kognitif, afektif,

dan psikomotorik secara simultan. Dalam lingkup Madrasah Ibtidaiyah (MI), pencapaian hasil belajar yang bermakna sangat ditunjang oleh lingkungan belajar yang kondusif serta penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik psikologis anak usia dasar.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MI memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai luhur peradaban Islam, meneladani perjuangan Rasulullah SAW dan para sahabat, serta membangun karakter mulia peserta didik. Namun, dalam praktik pembelajaran di kelas, SKI seringkali dianggap sebagai pelajaran yang menjenuhkan, sarat hafalan, dan abstrak bagi peserta didik kelas V MI. Peserta didik kelas V MI yang rata-rata berusia 10-11 tahun secara kognitif masih berada pada tahap operasional konkret menurut teori perkembangan Jean Piaget. Oleh karena itu, penyajian materi sejarah yang bersifat narasi abstrak memerlukan visualisasi dan interaksi agar dapat dicerna dengan baik dan tidak menimbulkan kejenuhan.

Rendahnya motivasi belajar siswa kelas V A MIN 3 Kebumen dalam mata pelajaran SKI menjadi kendala utama dalam pencapaian keberhasilan belajar. Motivasi belajar yang rendah ditandai dengan kurangnya keaktifan siswa, kecenderungan bermain-main, tidak fokus, dan keengganan untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan diskusi. Hal ini diperparah dengan terjadinya dampak 'lost learning' pasca era transisi pendidikan, di mana sebagian siswa mengalami penurunan daya konsentrasi dan semangat belajar harian. Sebagai upaya mengatasi masalah ini, guru dituntut kreatif dan inovatif memanfaatkan perkembangan teknologi pendidikan (TPACK).

Salah satu alternatif solusi digital yang dapat diterapkan adalah media pembelajaran berbasis permainan (Game-Based Learning) menggunakan platform Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi kuis interaktif online yang menawarkan fitur gamifikasi menarik, seperti papan peringkat langsung (live leaderboard), integrasi musik latar yang menyemangati, avatar, meme jenaka, serta grading otomatis berupa laporan analisis butir soal yang detail. Melalui media interaktif ini, materi SKI seperti kisah teladan Khalifah Utsman bin Affan dan Ali bin Abi Thalib dapat dikonstruksikan ke dalam bentuk kuis interaktif yang merangsang hasrat belajar siswa. Penelitian ini berfokus pada upaya peningkatan motivasi belajar SKI siswa melalui media Game-Based Learning Quizizz pada Kelas V A MIN 3 Kebumen Tahun Pelajaran 2024/2025.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research secara kolaboratif dengan rekan sejawat sebagai observer. Alur tindakan mengikuti siklus spiral yang meliputi empat tahapan utama, yaitu: Perencanaan (Planning), Pelaksanaan Tindakan (Acting), Pengamatan/Observasi (Observing), dan Refleksi (Reflecting). Penelitian ini dirancang dan dilaksanakan dalam tiga siklus tindakan yang berkesinambungan, dengan alokasi waktu 2 x 35 menit per pertemuan di setiap siklusnya.

Lokasi penelitian berada di MIN 3 Kebumen, Desa Grogolpenatus, Kecamatan Petanahan, Kabupaten Kebumen, Provinsi Jawa Tengah. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung selama tiga bulan, terhitung sejak bulan Mei hingga Juli 2025 (Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025). Subjek penelitian difokuskan secara longitudinal pada 25 siswa aktif kelas V A MIN 3 Kebumen yang mengikuti seluruh proses siklus pembelajaran dari awal hingga akhir. Objek penelitian ini adalah tingkat motivasi belajar siswa pada materi SKI Kompetensi Dasar (KD) 3.9 mengenai Kisah Keteladanan Sahabat Utsman bin Affan (Siklus I) dan Ali bin Abi Thalib (Siklus II dan III) sebagai sahabat dan khalifah.

Teknik pengumpulan data menggunakan kombinasi metode kualitatif deskriptif dan kuantitatif, yang meliputi: (1) Observasi, menggunakan instrumen lembar observasi keaktifan siswa yang memuat 15 indikator dengan skor maksimal 4 per butir (skor total maksimal = 60); (2) Angket, berupa kuesioner skala sikap online untuk mengukur respons motivasi siswa; (3) Tes Formatif, untuk mengukur ketuntasan hasil belajar siswa kognitif; dan (4) Dokumentasi, berupa foto-foto kegiatan kelas dan rekaman video praktik pembelajaran. Kriteria keberhasilan PTK ini ditetapkan sebagai berikut: (a) secara klasikal, keaktifan siswa minimal mencapai 70% atau tergolong dalam indikator 'Aktif' (skor rata-rata keaktifan ≥ 70); (b) ketuntasan hasil belajar mencapai minimal 70% dari jumlah siswa dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) kelas yang ditetapkan adalah 62.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan tindakan kelas dari Siklus I hingga Siklus III menunjukkan adanya tren peningkatan motivasi belajar serta keaktifan siswa kelas V A secara bertahap dan konsisten. Penerapan kuis Quizizz pada akhir kegiatan inti pembelajaran berhasil memicu antusiasme siswa dalam menguasai materi SKI.

A. Deskripsi Perkembangan Tindakan Tiap Siklus

Siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, 09 Juni 2025 dengan materi 'Meneladani Khalifah Utsman bin Affan'. Pada tahap ini, pembelajaran dilakukan secara luring tatap muka dengan mengintegrasikan media Quizizz di akhir pembelajaran. Dari hasil observasi keaktifan siswa, diperoleh nilai keaktifan klasikal sebesar 60 (kategori kurang aktif) dikarenakan siswa masih cenderung kebingungan dan mengalami kendala teknis saat pertama kali mengakses platform Quizizz secara bersamaan. Hasil evaluasi kognitif menunjukkan rata-rata ketuntasan (akurasi jawaban sempurna) baru mencapai 48%, di mana 7 siswa masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Siklus II dilaksanakan pada hari Sabtu, 18 Juni 2025 dengan materi 'Meneladani Khalifah Ali bin Abi Thalib'. Berdasarkan refleksi siklus I, guru melakukan perbaikan berupa panduan langkah-langkah login yang lebih jelas serta menyajikan LKPD Quizizz yang memuat masalah kontekstual yang lebih menarik. Hasil pengamatan menunjukkan peningkatan keaktifan siswa dengan perolehan nilai 70 (kategori aktif). Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa siswa yang sempat bermain ponsel sendiri di luar aktivitas pembelajaran. Pada siklus ini, nilai rata-rata tes tertulis formatif siswa adalah 64,23 dengan akurasi jawaban sempurna pada sistem Quizizz meningkat ke angka 53%.

Siklus III dilaksanakan pada hari Selasa, 28 Juni 2025 dengan fokus materi kelanjutan kepemimpinan 'Sahabat Ali bin Abi Thalib'. Pada siklus ini, guru melakukan variasi model diskusi kelompok dan pengelolaan kelas yang lebih ketat dalam penggunaan ponsel. Siswa tampak sudah sangat akrab dengan ritme platform Quizizz dan merasa tertantang oleh live ranking. Hasil observasi keaktifan mencapai puncaknya dengan nilai sebesar 81,6 (kategori sangat aktif). Tingkat akurasi jawaban evaluasi pada platform Quizizz meningkat drastis menjadi 68%, dan kondisi kelas sangat kondusif serta penuh motivasi.

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Observasi Keaktifan Siswa (15 Indikator)

Deskripsi Pengamatan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Jumlah Skor Perolehan (dari 15 Indikator)	36	42	49

Deskripsi Pengamatan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Nilai Keaktifan Siswa (%)	60,0	70,0	81,6
Kategori Keaktifan Klasikal	Kurang Aktif	Aktif	Sangat Aktif

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Angket Motivasi Belajar Siswa (N = 25)

Kategori Respons	Siklus I (Siswa)	Siklus I (%)	Siklus II (Siswa)	Siklus II (%)	Siklus III (Siswa)	Siklus III (%)
Cukup	8	32%	4	16%	2	8%
Baik	16	64%	19	76%	20	80%
Sangat Baik	1	4%	2	8%	3	12%
Total Sampel	25	100%	25	100%	25	100%

B. Pembahasan

Berdasarkan analisis data pada Tabel 1 dan Tabel 2, terbukti secara signifikan bahwa penerapan media game-based learning Quizizz dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar SKI siswa secara progresif. Peningkatan ini didorong oleh adanya perubahan atmosfer kelas dari yang awalnya pasif menjadi sangat interaktif dan kompetitif secara sehat. Pada aspek keaktifan (Tabel 1), terjadi lonjakan dari 60,0 (Siklus I) ke 70,0 (Siklus II), hingga mencapai 81,6 (Siklus III). Hal ini menunjukkan bahwa model evaluasi berbasis gamifikasi mampu menarik minat siswa secara konsisten.

Data angket respons motivasi siswa pada Tabel 2 juga memperkuat temuan ini. Kategori motivasi 'Baik' mengalami peningkatan dari 64% menjadi 76% pada Siklus II, dan menyentuh angka 80% pada Siklus III. Sebaliknya, persentase siswa dengan kategori respons 'Cukup' menurun drastis dari 32% (Siklus I) hingga tersisa hanya 8% (Siklus III). Hal ini dipengaruhi oleh karakteristik platform Quizizz yang memberikan suasana menyenangkan (fun learning) melalui musik latar, meme lucu, dan tampilan visual kuis yang menarik. Kecepatan dan ketepatan menjawab kuis memicu adrenalin dan rasa ingin tahu siswa sehingga fokus mereka sepenuhnya terserap pada materi sejarah yang sedang diujikan.

Dari segi pemahaman materi (evaluasi kognitif), data akurasi jawaban pada basis data platform Quizizz mencatatkan peningkatan yang luar biasa, yaitu dari 48% (Siklus I) naik menjadi 53% (Siklus II) dan

mencapai 68% (Siklus III). Keunggulan pengacakan soal secara otomatis oleh sistem Quizizz juga berkontribusi positif dalam melatih kemandirian siswa. Keterbatasan waktu per butir soal mencegah siswa untuk saling mencontek atau membuka catatan fisik, memaksa mereka mengandalkan kemampuan berpikir kritis masing-masing secara sportif. Dengan demikian, penerapan teknologi pembelajaran (TPACK) dalam bentuk media gamifikasi Quizizz terbukti efektif membangkitkan hasrat belajar dan menuntaskan pemahaman kognitif siswa dalam pembelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penerapan media game-based learning Quizizz terbukti secara empiris dapat meningkatkan motivasi belajar SKI siswa kelas V A MIN 3 Kebumen Tahun Pelajaran 2024/2025. Peningkatan ini ditandai dengan kenaikan nilai observasi keaktifan secara klasikal dari 60,0 (Siklus I - kurang aktif), meningkat menjadi 70,0 (Siklus II - aktif), dan mencapai puncaknya pada angka 81,6 (Siklus III - sangat aktif). Selaras dengan keaktifan, persentase respons motivasi 'baik' pada angket meningkat bertahap dari 64% menjadi 76% lalu 80%. Platform Quizizz juga berhasil mendongkrak tingkat pemahaman kognitif siswa dengan peningkatan persentase akurasi jawaban evaluasi sebesar 48% pada Siklus I, 53% pada Siklus II, dan 68% pada Siklus III. Fitur-fitur gamifikasi Quizizz menciptakan pembelajaran sejarah yang interaktif, menantang, mandiri, serta bermakna.

B. Saran

1. Bagi Kepala Madrasah: Diharapkan dapat terus mendukung pemenuhan fasilitas infrastruktur teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di lingkungan kelas, serta mendorong para guru untuk terus berinovasi dalam mengintegrasikan pendekatan teknologi pembelajaran (TPACK) dalam kegiatan pembelajaran tatap muka.
2. Bagi Rekan Sejawat Guru: Guru disarankan untuk memanfaatkan platform Quizizz atau media gamifikasi digital lainnya sebagai salah satu alternatif variasi media pembelajaran sejarah guna mengikis kejenuhan materi naratif, membiasakan generasi Z berpikir kritis, dan menumbuhkan sportivitas dalam kompetisi belajar.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. (2010). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Badri, Yatim. (1993). Sejarah Peradaban Islam: Dirasah Islamiyah II. Jakarta: Lembaga Studi Islam dan Kemasyarakatan.
- Hamzah, B. Uno. (2011). Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sardiman, A. M. (2011). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Press.
- Siagian, Sondang P. (2004). Teori Motivasi dan Aplikasinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Setyo Edy Pranoto. (2020). Penggunaan Game-Based Learning untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo.
- Sri Mulyati & Haniv Evendi. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara. Jurnal Publikasi Pendidikan, 10(1), 1-10.
- Eka Zulma Ahtha. (2020). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa Melalui Media Game Edukasi Quizizz di Kondisi New Normal Kelas IX SMP Satu Atap Negeri 1 Pangkalan Banteng.