

# Penerapan quizwhizzer sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa dalam pembelajaran ips di kelas viii

**Wildan Alfahmi**

Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
e-mail: 220102110007@student.uin-malang.ac.id

**Kata Kunci:**

Ilmu pengetahuan sosial (ips), model gamifikasi, motivasi belajar, partisipasi siswa, pembelajaran aktif

**Keywords:**

Sosial studies, gamification model, learning motivation, student participation, active learning.

## ABSTRAK

Pendidikan memegang peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan mempersiapkan generasi yang kompetitif dalam menghadapi tantangan abad ke-21. Dalam konteks ini, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran telah muncul sebagai salah satu solusi inovatif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Penelitian ini bertujuan menganalisis penerapan media pembelajaran QuizWhizzer berbasis gamifikasi dalam upaya meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan desain studi kasus untuk menggambarkan secara mendalam efektivitas dan dampak penggunaan QuizWhizzer dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan media pembelajaran QuizWhizzer berbasis gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan QuizWhizzer mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui elemen-elemen permainan seperti papan skor (leaderboard), avatar, dan tantangan interaktif, yang membuat siswa lebih antusias dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

## ABSTRACT

Education Education plays a vital role in enlightening the nation and preparing a competitive generation to face the challenges of the 21st century. In this context, the implementation of gamification in learning has emerged as an innovative solution to enhance students' motivation and engagement. This study aims to analyze the application of the gamification-based learning media QuizWhizzer in efforts to increase motivation and participation among eighth-grade Social Studies students. The research approach used is qualitative with a case study design to provide an in-depth description of the effectiveness and impact of using QuizWhizzer in the learning process. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. The results indicate that utilizing QuizWhizzer can improve students' learning motivation through game elements such as leaderboards, avatars, and interactive challenges, which make students more enthusiastic and actively involved in the learning process.



This is an open access article under the CC BY-NC-SA license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

## Pendahuluan

Pendidikan memegang peran krusial dalam upaya mencerdaskan bangsa serta mempersiapkan generasi yang mampu bersaing di era global abad ke-21. Aktivitas pendidikan tidak hanya terbatas pada pembelajaran formal di sekolah, tetapi berlangsung sepanjang kehidupan manusia, bahkan sejak dalam kandungan hingga akhir hayat (Nurkholis, 2013). Salah satu hal yang tidak boleh diabaikan adalah partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar, yang seharusnya menjadi fokus utama dalam setiap sistem pendidikan. Hakikat alam berkaitan dengan kondisi dan sifat lingkungan tempat anak berkembang, sementara kodrat zaman merujuk pada dinamika serta tantangan yang ada di era tersebut (Ramli et al., 2023). Dengan demikian, pendidikan yang efektif perlu mempertimbangkan kedua aspek tersebut untuk menciptakan lingkungan belajar yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak.

Dampak era digital pada berbagai aspek kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Salah satu inovasi yang kini semakin populer adalah gamifikasi, yakni penerapan elemen dan prinsip permainan pada konteks yang sebenarnya tidak berhubungan langsung dengan permainan (Endarta, 2024). Dengan kata lain, gamifikasi bertujuan menjadikan suatu kegiatan, pekerjaan, atau proses lebih menarik dan menyenangkan dengan memasukkan elemen khas dalam permainan (Rahmatika et al., 2020). Dalam dunia pendidikan, pendekatan ini diyakini mampu meningkatkan semangat belajar siswa serta mendorong keterlibatan mereka secara lebih aktif dalam proses pembelajaran (Mahbubi, 2025). hal tersebut juga didukung oleh hasil penelitian dari (Mardhiyah, 2022) yang menyampaikan bahwa media pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dan tantangan lebih terlihat menarik sehingga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kombinasi antara pendekatan pembelajaran berbasis gamifikasi dan penggunaan platform Quizwhizzer memiliki potensi signifikan dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar (Aprinastuti, 2023). Penerapan teknologi gamifikasi tidak hanya menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan melalui elemen kompetitif dan kolaboratif (Muchtar et al., 2024). Melalui visualisasi yang menarik dan interaktif, gamifikasi mempermudah penyampaian materi yang kompleks dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami (Hakim, 2023). Quizwhizzer menyediakan berbagai bentuk kuis serta fitur umpan balik instan, yang memungkinkan guru untuk langsung mengevaluasi tingkat pemahaman siswa dan memberikan respons secara cepat (Adwiyah et al., 2024).

Namun, dalam prakteknya, berbagai permasalahan masih sering ditemui di lapangan, khususnya pada tingkat pendidikan sekolah menengah pertama. Banyak siswa yang kurang termotivasi dan tidak tertarik pada mata pelajaran tertentu, seperti Ilmu pengetahuan sosial. Hal ini seringkali disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik dan tidak relevan dengan kebutuhan siswa di era digital. Kesenjangan antara metode pembelajaran tradisional dan tuntutan zaman digital semakin terasa, terlebih lagi dengan minimnya pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar. Akibatnya, materi pembelajaran menjadi kurang interaktif dan siswa merasa bosan,

yang pada gilirannya mengurangi keterlibatan mereka dalam kegiatan kelas. Fenomena ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum efektif dalam merangsang minat dan partisipasi aktif siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada implementasi platform QuizWhizzer sebagai upaya untuk mengatasi minimnya penelitian tentang penggunaan QuizWhizzer untuk materi pembelajaran tertentu. Dengan mempertimbangkan faktor-faktor tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas QuizWhizzer sebagai alat pembelajaran berbasis gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS di MTsN 1 Malang.

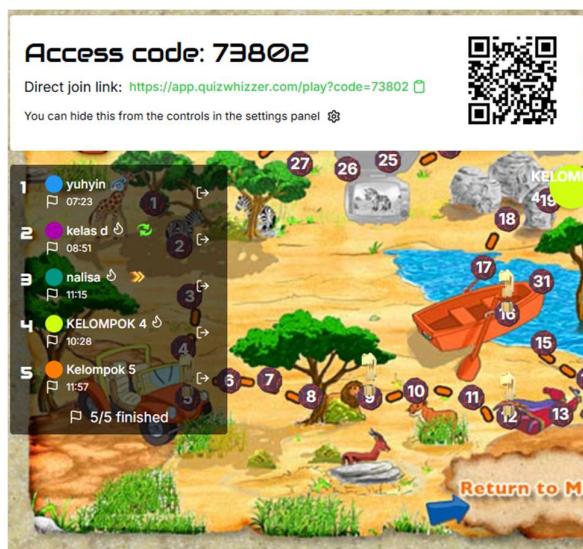
### **Metode**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan desain studi kasus yang bertujuan untuk memberikan gambaran mendalam mengenai penggunaan QuizWhizzer sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII di MTsN 1 alang yang mengikuti pembelajaran dengan memanfaatkan QuizWhizzer. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, dengan fokus pada interaksi siswa terhadap penggunaan QuizWhizzer, tingkat motivasi, serta keterlibatan mereka dalam proses belajar. Sementara itu, dokumentasi mencakup bukti pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Seluruh data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif dan divalidasi oleh guru pamong.

### **Pembahasan**

Penerapan quizwhizzer sebagai media pembelajaran bersasis gamifikasi dalam mata pelajaran ips kelas VIII menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi dan keterlibatan belajar siswa. Platfrom ini membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik dengan menyisipkan elemen permainan seperti papan skor (leaderboard, avatar), dan tantangan interaktif yang mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi. Hal ini sesuai dengan penerapan pembelajaran gamifikasi sebagai pendekatan pedagogis , serta dengan menggabungkan 2 elemen ini dalam pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menumbuhkan keinginan siswa untuk terus terlibat secara aktif dalam pembelajaran (Purba et al., 2024). Hal tersebut juga diperkuat oleh penelitian (Azzahro & Sutiah, 2025), pengembangan multimedia interaktif menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan motivasi dan pencapaian belajar siswa secara bersamaan.

.



Gambar 1 QUIZWHIZZER

Dalam rangka meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa, adaupun proses awal dimulai dengan menyusun perangkat pembelajaran. Guru menyusun modul ajar berbasus kurikulum merdeka kelas VIII dengan fokus materi kerja sama ekonomi antar negara tema 4. Materi ini di pilih karena relevan dan sesuai dengan kehidupan sehari hari siswa dan memiliki ruang eksplorasi yang luas untuk di integrasikan dengan model pembelajaran gamifikasi. Selain itu dalam penyusunnya juga memperhatikan prinsip differensiasi pembelajaran, sehingga dalam pelaksanaanya dapat mengakomodasi keragaman karakteristik di dalam kelas.



Gambar 2 Pelaksanaan Pembelajaran



*Gambar 3. Pelaksanaan pembelajaran*

Dalam pembelajaran, siswa dibagi menjadi kelompok kecil untuk mendorong kolaborasi dan diskusi. Setiap kelompok mengikuti kuis interaktif melalui QuizWhizzer yang dirancang dengan berbagai tantangan dan pertanyaan yang mengacu pada materi kerja sama ekonomi antarnegara. Bagian dari gamifikasi seperti papan skor (leaderboard), avatar, dan tantangan interaktif mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dan bersaing secara sehat. Selain itu siswa juga lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Mereka menunjukkan peningkatan dalam hal partisipasi aktif, baik dalam menjawab pertanyaan maupun dalam diskusi kelompok. Selain itu, siswa juga menunjukkan peningkatan dalam pemahaman materi, yang terlihat dari hasil evaluasi formatif yang dilakukan setelah sesi pembelajaran. Maka dari itu Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran IPS ini menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan menggabungkan elemen-elemen permainan dalam proses belajar, siswa merasa lebih tertantang dan termotivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Selain itu dari segi perencanaan Penggunaan QuizWhizzer sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi menawarkan fleksibilitas bagi guru dalam merancang materi ajar yang menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa. Platform ini memungkinkan pengintegrasian elemen interaktif dan kompetitif, yang dapat meningkatkan motivasi siswa. Dalam implementasinya, penambahan kuis interaktif dalam sesi pembelajaran mendorong keterlibatan aktif siswa dalam materi pelajaran. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih fokus pada media visual atau digital secara umum, penelitian ini secara khusus mengevaluasi dampak QuizWhizzer dalam konteks pembelajaran ips. Penelitian oleh (Firmansyah & Humaidi, 2022), menunjukkan pentingnya media visual dalam meningkatkan pemahaman siswa, namun penelitian ini memperluas aplikasinya dengan menilai bagaimana gamifikasi dalam platform kuis dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara lebih mendalam.

Sementara itu, penelitian oleh Arifin, ssSuhartono, dan Hidayat menyoroti peningkatan motivasi belajar melalui media digital dan interaktif secara umum, tetapi penelitian ini lebih menekankan kelebihan spesifik QuizWhizzer sebagai platform yang

mendukung pembelajaran ips secara lebih interaktif. Penelitian ini mengisi kekosongan dalam literatur yang ada, terutama dalam hal pembelajaran ips dan fitur-fitur khusus dari platform kuis tersebut. Keunikan penelitian ini terletak pada penggunaan QuizWhizzer dalam pembelajaran IPS, sebuah topik yang belum banyak dieksplorasi dalam studi-studi terdahulu.

Selain itu gamifikasi juga menghadapi beberapa tantangan, seperti keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi dan koneksi internet yang stabil. Selain itu, guru perlu menyediakan panduan teknis dan waktu khusus untuk pembiasaan siswa terhadap penggunaan quizwhizzer. Hal ini penting mengingat sebagian siswa mungkin masih belum terbiasa menggunakan aplikasi berbasis gamifikasi secara mandiri (Sholeh, 2025). Maka dari itu keberhasilan penerapan gamifikasi juga ditentukan oleh sejauh mana siswa dapat menyesuaikan diri dengan teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk merancang pembelajaran yang fleksibel dan mempertimbangkan kondisi serta kebutuhan siswa.

## Kesimpulan dan Saran

Penerapan QuizWhizzer sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam pelajaran memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi dan keterlibatan belajar siswa. Elemen-elemen permainan seperti papan skor (leaderboard), avatar, dan tantangan interaktif berhasil meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Platform ini mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar mengajar, yang pada gilirannya juga berdampak pada peningkatan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, gamifikasi juga memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Di sisi lain, penerapan gamifikasi juga menemui berbagai kendala, seperti keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi dan koneksi internet yang memadai. Selain itu, dibutuhkan waktu serta bimbingan khusus dari guru agar siswa dapat menyesuaikan diri dengan penggunaan platform digital seperti QuizWhizzer. Meskipun terdapat hambatan teknis tersebut, penggunaan QuizWhizzer tetap berpotensi menjadi strategi pembelajaran yang efektif. Dengan memperhatikan kebutuhan dan kondisi siswa serta merancang pembelajaran yang adaptif, penerapan gamifikasi ini mampu meningkatkan mutu pembelajaran IPS di kelas VIII secara menyeluruh.

## Daftar Pustaka

- Adwiyah, R. S. R., Wulandari, H., & Aziz, M. T. (2024). Efektivitas Penggunaan Quizizz dan Kahoot Sebagai Media Penilaian di SMPN 3 Warungkiara Satu Atap. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(4), 13242–13249.
- Aprinastuti, C. (2023). *Special book for media tutorial ICT-based learning*. Stiletto Book.
- Azzahro, S. H., & Sutiah, S. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva dengan Pendekatan Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(6), 6558–6562. <http://etheses.uin-malang.ac.id/75983/>

- Endarta, P. (2024). Perancangan sistem gamifikasi untuk meningkatkan interaksi pelanggan dalam strategi digital marketing. Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia.
- Firmansyah, E., & Humaidi, M. N. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Menghadapi Turbulensi Pendidikan yang Berkemajuan. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 660–665.
- Hakim, L. (2023). *Ragam Media Pembelajaran Sejarah, Interaktif dan Menyenangkan*. GUEPEDIA. <https://books.google.de/books?id=USv7EAAAQBAJ>
- Mahbubi, M. (2025). Analisis implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi pada peningkatan motivasi belajar siswa. *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1–9.
- Mardhiyah, A. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran Wordwall sebagai evaluasi pembelajaran pada mahasiswa Pendidikan Agama Islam. *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(4), 481–488. <http://repository.uin-malang.ac.id/12441/>
- Muchtar, W. M., Achmadin, B. Z., Syarifah, H. I., & Fattah, A. (2024). *Pemanfaatan teknologi gamifikasi dan implikasinya pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Aliyah Negeri 1 Kota Probolinggo*. <https://repository.uin-malang.ac.id/20758/>
- Nurkholis, N. (2013). Pendidikan dalam upaya memajukan teknologi. *Jurnal Kependidikan IAIN Purwokerto*, 1(1), 24–44.
- Rahmatika, A. K., Pradana, F., & Bachtiar, F. A. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran HTML dan CSS dengan Konsep Gamification berbasis Web. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(8), 2655–2663.
- Ramli, A., Putri, R., Trimadona, E., Abadi, A., Ramadani, Y., Saputra, A. M. A., Pirmani, P., Nurhasanah, N., Nirwana, I., & Mahmudah, K. (2023). *Landasan Pendidikan: Teori Dan Konsep Dasar Landasan Pendidikan Era Industri 4.0 Dan Society 5.0 Di Indonesia*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sholeh, M. (2025). Implementasi Quizwhizzer Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa. *Jurnal PGSD UNIGA*, 4(1), 16–24.