

**PENGARUH METODE GAMIFIKASI BERBANTU
MEDIA QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS VIII MATA PELAJARAN IPS
DI SMPN 1 NGASEM**

SKRIPSI



**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh :
Muhammad Ikhlasul Muttaqin
NIM: 22210017**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN DAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
2026**

**PENGARUH METODE GAMIFIKASI BERBANTU
MEDIA QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS VIII MATA PELAJARAN IPS
DI SMPN 1 NGASEM**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
IKIP PGRI BOJONEGORO
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh :
Muhammad Ikhlasul Muttaqin
22210017**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN DAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

Sidang skripsi dengan judul "Pengaruh Metode Metode Gamifikasi Berbantu Media Quizzz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran IPS Di SMPN 1 NGASEM" disusun oleh:

Nama : Muhammad Ikhlasul Muttaqin

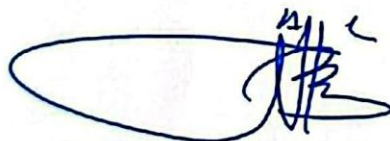
Nim : 22210017

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Untuk disetujui oleh dosen pembimbing dan diajukan di tahap sidang skripsi

Bojonegoro, 07Juli 2026

Pembimbing I,



Dr. Ali Mujahidin, S.Pd., M.M.

NIDN. 0417078206

Pembimbing II,



Dr. Taufiq Hidayat, S.Pd., M.Pd

NIDN. 0727128902

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini dengan judul Pengembangan Bahan Ajar “Pengaruh Metode Gamifikasi Berbantu Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran IPS Di SMPN 1 Ngasem” Disusun oleh :

Nama : Muhammad Ikhlasul Muttaqin

NIM : 22210017

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro pada hari Selasa , tanggal 21 Juli 2026

Bojonegoro, 21 juli 2026

Ketua,


Dr. Erna Duwi Saputri, S.Pd., M.H.

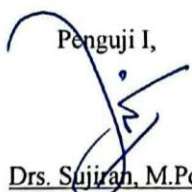
NIDN 0707019001

Sekretaris,


Nur Rohman, S.Pd., M.Pd.

NIDN 0713078301

Penguji I,


Drs. Sujirah, M.Pd

NIDN 0002106302

Penguji II,


Nur Rohman, S.Pd., M.Pd.

NIDN 0715068801

Rektor,

Dr. Junarti, M.Pd.

NIDN. 0014016501

MOTTO

“MUSTAHIL ADALAH BAGI MEREKA YANG TIDAK PERNAH
MENCoba, BERANI BERUBAH UNTUK HIDUP YANG LEBIH BAIK”

PERSEMBAHAN



Alhamdulillah, dengan memanjatkan Puji Syukur Kehadirat Allah SWT, atas karunia dan nikmatnya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhimya sleipsi yang sederhana ini dapat terselasaikan. Shalawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasullah Muhammad SAW. Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi :

1. Almamater tecinta IKIP PGRI Bojonegoro, yang telah menjadi tempat penulis belajar, dan bertumbuh. Terima kasih atas ilmu, pengalaman, serta kesempatan yang telah diberikan selama menempuh pendidikan. Semoga IKIP PGRI Bojonegoro senantiasa melahirkan generasi pendidik yang berintegritas, dan bermanfaat bagi masyarakat.
2. Kedua orang tua ku tercinta, Bapak Imam Zubaidu dan Ibu Khoiriyyah, penulis tahu bahwa di balik keheningan itu tersimpan doa yang tak pernah putus untuk penulis. Terima kasih atas segala pengorbanan, kasih sayang, didikan serta segala bentuk tanggung jawab yang telah bapak dan ibu usahakan. Terima kasih telah menjadi alasan penulis untuk tetap semangat melanjutkan pendidikan. Setiap langkah dan pencapaian yang penulis raih

termasuk selesainya skripsi ini adalah bagian dari doa dan harapan kalian. Dan Alhamdulillah kini penulis sudah berada di tahap ini, menyelesaikannya hingga akhir.

3. Sahabat terbaikku, sahabat seperjuanganku, Rahmad Eka Adi Santoso & Iktiar Pamungkas, terimakasih atas kepedulian dan ketulusan yang selalu kamu berikan.
4. Sahabat-sahabatku tercinta GK. KUMBANG, perjumpaan kita di bangku perkuliahan merupakan anugerah yang tidak pernah penulis sangka sebelumnya. Kalian bukan sekedar teman seperjalanan, melainkan keluarga yang tumbuh bersama dalam suka dan duka. Terima kasih atas setiap kenangan indah, setiap semangat yang kalian berikan, dan setiap momen berharga yang telah kita lalui bersama. Semoga Allah SWT. Senantiasa melimpahkan kebahagiaan, kesehatan, dan kesuksesan dalam setiap langkah hidup kalian semua.
5. Teman-teman sebimbingan, terima kasih sudah mau belajar bersama serta berdiskusi bersama penulis.
6. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Ekonomi Angkatan 2022 yang nantinya akan wisuda bersama, terima kasih atas pengalaman dan kenangan yang sangat berharga.
7. Last but not least, terima kasih kepada Muhammad Ikhlasul Muttaqin, dari penulis sendiri atas perjuangan yang mungkin tidak banyak terlihat oleh orang lain, atas mimpi tentang karir besar yang diam-diam kamu perjuangkan. Terima kasih sudah menyelesaikan apa yang telah di mulai. Setiap lelah, setiap air mata, dan setiap doa yang terucap dalam diam adalah bukti

keteguhan hatimu. Kamu telah melakukan yang terbaik. Teruslah melangkah dengan penuh keyakinan, dan jangan pernah meragukan kekuatan yang ada dalam dirimu. Dan hari ini, izinkan penulis berkata: i'm so proud of you, Muhammad Ikhlasul Muttaqin.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Ikhlasul Muttaqin

NIM : 22210017

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Demi menjunjung tinggi integritas akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

**PENGARUH METODE GAMIFIKASI BERBANTU MEDIA QUIZIZZ
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII MATA PELAJARAN
IPS DI SMPN 1 NGASEM**

merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, saya secara pribadi bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung sanksi hukum..

Bojonegoro, ... Juli 2026

buat pernyataan



MUHAMMAD IKHLASUL MUTTAQIN

NIM : 22210017

ABSTRAK

Muttaqin, Muhammad. (2026). Pengaruh Metode Gamifikasi Berbantu Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran IPS Di SMPN 1 Ngasem. Skripsi, Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI BOJONEGORO. Dosen Pembimbing: (I) Ali Mujahidin, S.Pd., M.M. (II) Taufiq Hidayat, M.Pd.

Kata kunci: Gamifikasi, Quizizz, Hasil Belajar, IPS, Pembelajaran Interaktif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode gamifikasi berbantu media Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Ngasem. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi experiment). Sampel penelitian berjumlah 50 siswa yang terdiri atas 25 siswa kelas eksperimen dan 25 siswa kelas kontrol, yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, pretest, posttest, dan dokumentasi. Analisis data diawali dengan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Karena data tidak berdistribusi normal dan tidak homogen, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji nonparametrik Mann–Whitney U Test.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode gamifikasi berbantu media Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Ngasem. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji Mann–Whitney U Test yang memperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,004 ($<0,05$), sehingga hipotesis alternatif (H_1) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Penerapan metode gamifikasi berbantu media Quizizz mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa, serta memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar dibandingkan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, metode gamifikasi berbantu media Quizizz dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

ABSTRACT

Muttaqin, Muhammad. 2026. The Effect of the Gamification Method Assisted by Quizizz Media on the Learning Outcomes of Grade VIII Students in Social Studies (IPS) at SMPN 1 Ngasem. Undergraduate Thesis, Economic Education Study Program, Faculty of Social Sciences Education, IKIP PGRI Bojonegoro. Supervisors: (I) Ali Mujahidin, S.Pd., M.M. (II) Taufiq Hidayat, M.Pd.

Keywords: Gamification, Quizizz, Learning Outcomes, Social Studies (IPS), Interactive Learning.

This study aims to determine the effect of the gamification method assisted by Quizizz media on the learning outcomes of Grade VIII students in Social Studies (IPS) at SMP Negeri 1 Ngasem. The study employs a quantitative approach using a quasi-experimental design. The sample consisted of 50 students comprising 25 students in the experimental class and 25 in the control class selected using purposive sampling. Data collection techniques included observation, pre-tests, post-tests, and documentation. Data analysis began with prerequisite tests, specifically normality and homogeneity tests. As the data were neither normally distributed nor homogeneous, hypothesis testing was conducted using the non-parametric Mann Whitney U Test.

The results indicate a significant effect of using the gamification method assisted by Quizizz media on the learning outcomes of Grade VIII students in Social Studies (IPS) at SMP Negeri 1 Ngasem. This is evidenced by the Mann Whitney U Test results, which yielded an Asymp. Sig. (2-tailed) value of 0.004 (<0.05); consequently, the alternative hypothesis (H_1) was accepted, and the null hypothesis (H_0) was rejected. Implementing the gamification method assisted by Quizizz media fosters more interactive learning, boosts student motivation and engagement, and positively impacts learning outcomes compared to conventional instruction. Thus, the gamification method assisted by Quizizz media serves as an effective alternative instructional approach for improving student learning outcomes in Social Studies (IPS).

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Gamifikasi Berbantu Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran IPS Di SMPN 1 Ngasem” tepat pada waktunya. Penulis menyadari bahwa penelitian ini tidak akan terselesaikan tanpa dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Dra. Junarti, M.Pd. selaku Rektor IKIP PGRI Bojonegoro yang telah memberikan izin untuk pencarian data.
2. Ibu Dr. Ernia Duwi Saputri, S.Pd., M.H. selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
3. Bapak Nur Rohman, M.Pd. selaku Koordinator Prodi Pendidikan Ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro
4. Bapak Ali Mujahidin, S.Pd., M.M selaku Dosen Pembimbing I yang selalu memberikan waktu dan arahan pada saat bimbingan selama penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Taufiq Hidayat, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang selalu memberikan waktu dan arahan pada saat bimbingan selama penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Darusman, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Kalitidu yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
7. Ibu Indrawati, M.Pd. selaku Guru Mata Pelajaran Ekonomi yang membantu saya melakukan penelitian di kelas.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kesalahan dan kekurangan baik isi maupun penulisan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat tidak hanya bagi penulis tetapi bagi para pembaca. Tidak lupa kritik dan saran yang sifatnya membangun penulis harapkan

Bojonegoro, 07 Juli 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
MOTTO	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Definisi Operasional.....	11
BAB II	13
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS.....	13
A. Kajian Pustaka	13
B. Kerangka Teoretis.....	20

C. Kerangka Berfikir.....	44
D. Hipotesis Penelitian.....	46
BAB III.....	47
METODE PENELITIAN	47
A. Pendekatan Penelitian	47
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	47
C. Populasi, Sampel, dan Sampling.....	48
D. Teknik Pengumpulan Data.....	50
E. Teknik Analisis Data	51
F. Taraf Kesukaran	55
G. Daya Pembeda.....	56
H. Uji Reliabilitas.....	58
I. Uji prasyarat analisis	58
BAB IV	61
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	61
A. Hasil Penelitian.....	61
B. Pembahasan	75
BAB V.....	78
KESIMPULAN DAN SARAN	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu yang Relevan	19
Tabel 3. 1 Waktu pelaksanaan penelitian	48
Tabel 3. 2 Rancangan Penelitian	50
Tabel 3. 3 Indeks Kesukaran	56
Tabel 3. 4 Kriteria Daya Pembeda	57
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas	61
Tabel 4. 2 Hasil Uji Reabilitas	64
Tabel 4. 3 hasil analisis indeks kesukaran soal	64
Tabel 4. 4 hasil analisis uji daya pembeda	66
Tabel 4. 5 Hasil Penelitian Kelas Kontrol	70
Tabel 4. 6 Hasil Penelitian Kelas Eksperimen	71
Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas.....	73
Tabel 4. 8 Uji Homogenitas	74
Tabel 4. 9 Uji Hipotesis.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	46
-------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Tabulasi Hasil Uji Soal	82
Lampiran 2. Uji Validitas	83
Lampiran 3. Uji Validitas	84
Lampiran 4. Nilai Kelas Kontrol.....	85
Lampiran 5. Nilai Kelas Eksperimen	86
Lampiran 6. Hasil Uji Reliabilitas Soal	87
Lampiran 7. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal	88
Lampiran 8. Hasil Uji Daya Beda Butir Soal.....	89
Lampiran 9. Hasil Uji Normalitas.....	90
Lampiran 10. Uji Homogenitas.....	91
Lampiran 11. Hasil Uji Hipotesis.....	92
Lampiran 12. Rencana Pelaksanaan Mengajar/Modul Ajar (RPM).....	93
Lampiran 13. Soal pilihan ganda	95
Lampiran 14. Kunci Jawaban.....	98
Lampiran 15. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	99

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara formal maupun nonformal dalam rangka memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu proses interaksi antara pendidik atau guru dengan siswa. Oleh karena itu, pembelajaran dapat dimaknai sebagai suatu upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk membantu siswa agar mampu menerima, memahami, dan menguasai materi pelajaran secara optimal (Rosina Zahara dkk., 2021). Menurut Aman & Fitria (2020) pendidikan merupakan terdapatnya peluang bagi anak didik sebagai upaya pemberdayaan seluruh kompetensi dan performansinya (religious/agama/kepercayaan), akhlak pribadi luhur, kemampuan cerdas berpikir terwujudkan.

Pendidikan merupakan faktor penting yang berfungsi sebagai pondasi kehidupan dan harus dibangun sebaik mungkin dalam upaya pembangunan negara. pendidikan harus ditempatkan sebagai prioritas dalam pembangunan nasional karena keberhasilan suatu bangsa dalam mencapai kemajuan sangat ditentukan oleh kualitas pendidikan yang dijalankan. Pendidikan tidak hanya menjadi sarana untuk mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter, nilai, dan kompetensi yang diperlukan bagi keberlangsungan suatu bangsa. (Ni Putu Suwardani, 2020). Oleh karena itu, keberhasilan sistem pendidikan nasional

sangat ditentukan oleh kualitas perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pendidikan yang mampu mengakomodasi tujuan tersebut.

Menurut Sindi et al (2023) kebutuhan global menuntut berbagai bidang agar selalu beradaptasi dengan perkembangan teknologi untuk meningkatkan mutunya, termasuk bidang pendidikan. Tren perubahan dan inovasi dalam dunia pendidikan pada abad ke-21 telah membawa perubahan-perubahan, antara lain kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang pesat, termasuk perubahan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, usaha meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas, para guru terus-menerus mencari cara yang efektif dan inovatif. Salah satunya teknik yang semakin populer yaitu penggunaan Metode Gamifikasi Berbantu Media Quizizz dalam suatu pembelajaran. Perkembangan (IPTEK) ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat membawa perubahan pada banyak aspek dan guru harus mampu beradaptasi, termasuk perubahan karakteristik pada peserta didik. Karakteristik peserta didik pada abad ini juga memiliki perubahan karena sejak lahir mereka sudah terbiasa dengan teknologi (Anugrah et al., 2022).

Di era abad ke-21, guru juga harus bisa menyusun permainan pendidikan interaktif yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, teknologi digital dan platform pembelajaran online juga memungkinkan penggunaan gamifikasi, misalnya leaderboard, penghargaan virtual, dan system penghargaan lainnya (Prabawa, H. T., Dkk, 2018). Kajian pembelajaran berbasis permainan juga pernah diteliti dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan efektif diterapkan pada peserta didik di abad-21 (Sindi et al., 2023).

Menurut penelitian Heriyanto dkk. (2024) salah satu platform gamifikasi yang telah terbukti dapat meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran adalah Quizizz. Hal ini sesuai dengan temuan Guntoro dkk. (2024), yang menemukan bahwa elemen gamifikasi seperti papan peringkat dan umpan balik langsung dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih bersemangat dan kompetitif. Hal seperti itu sangat membantu guru dalam mengajar di sekolah dan merupakan solusi untuk membuat siswa senang ketika belajar dan tidak merasa jenuh (Adolph, 2016; Mukti et al., n.d.; Setiawaty, 2024). Selain itu, metode ini juga menawarkan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan abad ke-21, termasuk kemampuan memecahkan masalah, kreativitas, dan kerja sama tim.

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa penerapan metode gamifikasi dapat meningkatkan peserta didik dalam berpartisipasi lebih aktif pada kegiatan pembelajaran (Srimuliyani, 2023). Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran dengan menggunakan elemen-elemen dalam sebuah game atau video game dengan tujuan memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, teknik ini juga bisa menangkap hal yang lebih menarik bagi peserta didik dan menginspirasi mereka untuk terus melakukan pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan ini membuat peserta didik merasa bahwa proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Teknik gamifikasi melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa adanya perbedaan status. Kegiatan belajar peserta didik dengan permainan yang dirancang dalam gamifikasi memungkinkan siswa bisa belajar lebih rileks, juga membuat peserta didik berfikir kritis, tanggung jawab, kerjasama, dan persaingan sehat (Isnawati, A. U., 2021).

Menurut Damayanti & Dewi (2021) menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dalam menjalani latihan dan mengerjakan soal. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran berbasis teknologi yang mencakup berbagai bentuk animasi, warna, dan grafik yang memberikan kesan lebih nyata. Pembelajaran modern ini diarahkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Penelitian gamifikasi juga terbukti melibatkan peserta didik pada kegiatan pembelajaran meliputi persiapan peserta didik dalam menyerap pelajaran, kemampuan memahami materi, dan kemampuan berperan aktif dalam kerja sama kelompok (Purba et al., 2024).

Amsul et al., (2022) menyatakan bahwa, pemilihan media pembelajaran hendaknya mampu mengembangkan kemampuan berfikir siswa baik itu logis, kritis, dan inovatif. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran semakin marak, penggunaan media pembelajaran Quizizz dapat menjadi solusi dan upaya mengatasi permasalahan media pembelajaran berbasis teknologi informatika dan komputer. (Ni Ketut & I Made 2023) salah satu platform edukasi yang menarik perhatian adalah quizizz. Media quizizz merupakan salah satu teknologi yang semakin populer digunakan dalam proses pembelajaran. Media quizizz adalah platform digital interaktif metode gamifikasi yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang menarik, serta dapat diakses oleh siswa melalui perangkat elektronik seperti laptop atau smartphone. Platform ini menawarkan berbagai fitur yang dapat menunjang proses belajar mengajar, seperti pilihan ganda, jawaban terbuka, gambar, dan video. Dengan quizizz, guru dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan berkesan bagi siswa, sehingga meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka.

Menurut Yeni & Kurniawati, (2022) mengemukakan bahwa Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang menghadirkan keinteraktifan dan keceriaan dalam lingkungan kelas dengan memasukkan kegiatan multipemain. Dengan koneksi internet siswa dapat menjawab kuis, ulangan, atau latihan soal melalui perangkat elektronik mereka seperti laptop/komputer, smart-phone, atau i-Pad. Selain itu, siswa dapat mengakses kuis tersebut tanpa terbatas jarak dan waktu. Aplikasi Quizizz ini menyertakan fitur-fitur menarik seperti tema khusus, meme avatar, dan music. Dengan desain, tampilan, dan pertanyaan yang menarik. Quizizz menciptakan suasana yang santai dan nyaman bagi siswa saat melakukan penilaian. Hal tersebut membuat pelaksanaan evaluasi menjadi tidak membosankan dan menegangkan. Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi untuk melakukan suatu penilaian memiliki potensi untuk mendorong dan memotivasi siswa dalam mengerjakan kuis atau latihan dengan harapan mencapai nilai yang tinggi.

Menurut Dewi dalam (Aditiyawarman et al., 2022) bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dianggap efektif sebagai media pembelajaran karena dapat merangsang kreativitas dan keterampilan siswa. Oleh karena itu, ketika siswa menggunakan Quizizz untuk mengerjakan kuis, mereka mendapatkan suasana, gaya dan tampilan yang berbeda daripada dengan metode konvensional menggunakan kertas. Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), keaktifan siswa menjadi kunci utama untuk mencapai tujuan pembelajaran, karena mata pelajaran ini tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial, analisis fenomena sosial, dan pemecahan masalah (Daryanto & Karim, 2017).

Menurut Muizaddin, R., & Santoso, B. (2016). Mengingat pentingnya peran IPS dalam kurikulum pendidikan, pemerintah terus berupaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di setiap jenjang pendidikan, baik melalui peningkatan kualitas guru, penyediaan sarana dan prasarana, maupun pembaruan metode pembelajara. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam pembentukan karakter dan pemahaman siswa terhadap berbagai aspek kehidupan sosial. IPS tidak hanya berfungsi sebagai wahana untuk mengembangkan pengetahuan, tetapi juga sebagai instrumen untuk membentuk sikap sosial yang positif pada siswa.

Menurut Aini dalam (Ap et al., 2022) aplikasi Quizizz memiliki berbagai keunggulan yang dapat berfungsi sebagai alat untuk menilai pencapaian belajar siswa, seperti kemampuan Quizizz dalam menampilkan data dan grafik kinerja siswa setelah menyelesaikan kuis. Data tersebut dapat membantu guru untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang telah disampaikan. Pemanfaatan aplikasi quizizz dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam melakukan suatu evaluasi atau penilaian selama proses pembelajaran. (Noor, 2020) Sekolah merupakan suatu lembaga yang bergerak dalam pendidikan formal memiliki peran penting dalam adaptasi siswa. Peningkatan mutu pendidikan diupayakan dengan memperbaiki proses belajar. Penilaian proses belajar dapat dilihat dari perubahan yang terjadi dari keadaan sebelumnya. Upaya peningkatan mutu pembelajran dapat dicapai dengan meningkatkan mutu sistem evaluasi. Peran sekolah dalam adaptasi siswa memiliki harapan agar siswa dapat bersaing dengan kehidupan yang akan datang (Fauziyah & Triyono, 2020).

Menurut Permendikbud Nomor 104 Tahun 2014, penilaian hasil belajar merupakan proses evaluasi yang melibatkan pengumpulan informasi dan bukti terkait pencapaian siswa dalam kompetensi seperti pengetahuan, keterampilan, dan sikap, baik selama maupun setelah proses pembelajaran. Hasil belajar adalah kompetensi yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kompetensi yang dimiliki siswa ini meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Evaluasi hasil belajar ini dilakukan untuk mengetahui seberapa banyak pengetahuan dan keterampilan yang dikuasai siswa setelah mereka menerima materi dan petunjuk dari guru (Sawaluddin & Muhammad, 2020). Seorang guru harus melakukan evaluasi hasil belajar secara kompeten dan objektif, dengan melakukan evaluasi dapat membantu guru menentukan berhasil atau tidaknya seorang siswa dalam belajar (Sawaluddin & Sainab, 2019). Untuk mengukur hasil belajar siswa, salah satu caranya adalah dengan menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi hasil belajar siswa.

Menurut Zainal dalam (Elfira et al., 2023) evaluasi merupakan langkah sistematis dan berkesinambungan dalam menilai kualitas, nilai, dan signifikansi suatu hal dengan mempertimbangkan serta menjalankan tindakan tertentu sebelum mengambil keputusan. Evaluasi merupakan salah satu tanggung jawab guru dan dilaksanakan untuk mengevaluasi sejauh mana guru berhasil dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Selain itu, evaluasi ini bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan oleh guru selama proses belajar mengajar. Agar pemahaman siswa dapat dinilai dengan baik, guru dapat melaksanakan kegiatan penilaian hasil belajar siswa selama proses pembelajaran.

Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi seperti aplikasi Quizizz dapat dipilih sebagai alat atau media untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. Menerapkan Quizizz sebagai media evaluasi mampu meningkatkan efektivitas penilaian hasil belajar siswa. Pendapat ini sejalan dengan yang disampaikan oleh (Rajagukguk, 2020) yang menekankan bahwa Quizizz adalah salah satu aplikasi yang efektif untuk menilai kinerja siswa. Penggunaan Quizizz dalam evaluasi sangat membantu para guru, karena menghemat waktu, tenaga, dan biaya.

Merujuk pada bahasan di atas, maka artikel ini disusun dengan maksud untuk menilai efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi hasil belajar siswa. Pemanfaatan Media Gamifikasi Berbantu Quizizz ini diharapkan dapat menjadi opsi alternatif bagi guru sebagai alat atau media dalam mengevaluasi hasil belajar siswa. Dengan format pembelajaran yang menyerupai permainan, peserta didik diharapkan lebih tertarik dan bersemangat untuk terlibat, sehingga menumbuhkan keaktifan mereka selama pembelajaran berlangsung (Jannah et al, 2024). Dengan memanfaatkan fitur-fitur interaktif dari Quizizz, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar, memahami materi dengan lebih baik, dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka. Namun, sejauh mana aplikasi ini dapat efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa masih perlu diteliti lebih lanjut. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas metode Gamifikasi berbantu Quizizz dalam proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMP 1 NGASEM.

Berdasarkan pemaparan mengenai latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PENGARUH METODE GAMIFIKASI

BERBANTU MEDIA QUIZIZZ TERADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII MATA PELAJARAN IPS DI SMPN 1 NGASEM” dan penting untuk dilakukan guna mengetahui Pengaruh Metode Gamifikasi Berbantu Media Quizizz dalam pembelajaran IPS. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif di kelas VIII, serta menawarkan wawasan baru bagi para pendidik dalam memanfaatkan teknologi untuk menumbuhkan respons positif dari peserta didik berupa keaktifan dan hasil belajar yang baik.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah ada positif signifikan pada Metode Gamifikasi Berbantu Media Quizizz terhadap hasil belajar IPS kelas VIII SMPN 1 Ngasem?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh positif dan signifikan Metode Gamifikasi Berbantu Media Quizizz dalam pelajaran IPS kelas VIII SMPN 1 Ngasem.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, menambah wawasan teoretis tentang penggunaan teknologi pendidikan sebagai alat evaluasi modern, menggantikan metode konvensional berbasis kertas yang kurang efisien.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Memberikan alternatif metode pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif. Penggunaan Gamifikasi berbantu Quizizz membantu guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan,

kompetitif, dan interaktif sehingga siswa lebih mudah fokus dan memahami materi. Disamping itu, mendorong guru untuk memanfaatkan teknologi pendidikan secara optimal. Penelitian ini membantu guru beradaptasi dengan digitalisasi pembelajaran serta mengembangkan kompetensi teknologi dalam proses mengajar.

b. Bagi siswa

Membantu siswa memahami materi lebih baik melalui tampilan visual, permainan, dan umpan balik langsung yang disediakan Quizizz. Disamping itu, mendorong siswa lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran melalui kompetisi sehat dan pengalaman belajar yang menyenangkan.

c. Bagi sekolah

Dengan menunjukkan Efektivitas Metode Gamifikasi Berbantu Quizizz, sekolah dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran sehingga selaras dengan program digitalisasi dan inovasi pembelajaran abad ke-21.

d. Bagi peneliti

Menjadi rujukan bagi penelitian yang mengkaji penggunaan Gamifikasi dalam berbagai jenjang dan mata pelajaran dan memberikan gambaran mengenai langkah-langkah penerapan metode Gamifikasi berbantu Quizizz secara sistematis.

E. Definisi Operasional

1. Gamifikasi

Metode gamifikasi dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran yang menerapkan unsur-unsur permainan (*game elements*) ke dalam proses pembelajaran IPS, dengan tujuan meningkatkan motivasi, keaktifan, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Unsur-unsur gamifikasi yang digunakan meliputi pemberian skor, peringkat (*leaderboard*), batas waktu pengerjaan soal, umpan balik langsung, dan kompetisi yang sehat antar siswa.

Metode gamifikasi diukur melalui keterlaksanaan pembelajaran yang mencakup tahapan penyajian materi, penggunaan elemen permainan dalam kegiatan belajar, serta respon siswa selama proses pembelajaran IPS berlangsung

2. Quizizz

Quizizz dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis digital yang digunakan sebagai alat evaluasi dan pendukung pembelajaran IPS dengan menerapkan prinsip gamifikasi. Quizizz memungkinkan guru menyajikan soal-soal dalam bentuk kuis interaktif yang dapat diakses siswa melalui perangkat elektronik dengan koneksi internet. Penggunaan Quizizz diukur melalui indikator kemudahan penggunaan, kejelasan tampilan soal, kecepatan pemberian umpan balik, serta kemampuan media dalam meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa selama proses evaluasi pembelajaran.

3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah tingkat pencapaian kompetensi siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode gamifikasi berbantu Quizizz. Hasil belajar mencerminkan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran yang meliputi aspek pengetahuan (kognitif) siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan Metode Gamifikasi Berbantu Media Quizizz, yang ditunjukkan melalui *pretest* dan *posttest* pada hasil belajar.