

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Mode Pembelajaran *Games Based Learning* Berbantuan *Quizizz* Mode Kertas

I Dewa Putu Suyadnya¹, I Putu Suarnaya²

¹SMP Negeri 3 Bangli, Indonesia

²STKIP Agama Hindu Singaraja, Indonesia

¹dewadewangga.12345@gmail.com

Abstract

Making the nation's life intelligent and developing Indonesian people as a whole is the goal of national education. In an effort to achieve this goal, innovation is needed in the learning process which can increase student motivation, interest and learning outcomes. SMP Negeri 3 Bangli is always committed to developing learning for the sake of creation student wellbeing. One of the innovations offered is a learning model Games Based Learning (GBL) assisted Quizizz paper mode. This learning model is very suitable to be applied in schools that have students whose backgrounds do not all have devices or internet quota. This research is quantitative research which aims to look at implementation, improvement in learning outcomes, and students' responses to assisted GBL Quizizz paper mode. The data collection method used in this research was tests, questionnaires and interviews. The subjects in this research were class VII A students of SMP Negeri 3 Bangli. The results in this study indicate that the implementation of GBL is assisted Quizizz Paper mode is implemented in a game. Students are grouped into several teams. This team will compete to accurately and quickly answer quiz questions that have been designed by the teacher with a paper board containing barcode. Learning GBL help Quizizz paper mode, based on test results, can improve the learning outcomes of class VII students at SMP Negeri Bangli. With a classical increase in post-test results of 69%. Apart from that, this model also makes students very happy, motivated and active in learning. Based on the results of the interview, students felt happy and GBL learning was supported Quizizz paper mode is highly anticipated by students.

Keywords: *Games Based Learning; Quizizz Paper Mode; Innovative Learning*

Abstrak

Mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya merupakan tujuan pendidikan nasional. Dalam upaya mencapai tujuan tersebut, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa. SMP Negeri 3 Bangli selalu berkomitmen untuk mengembangkan pembelajaran demi terciptanya *student wellbeing*. Salah satu inovasi yang ditawarkan adalah model pembelajaran *Games Based Learning* (GBL) berbantuan *Quizizz* mode kertas. Model pembelajaran ini sangat cocok diterapkan pada sekolah yang memang memiliki latar belakang siswa yang tidak semuanya memiliki gawai atau kuota internet. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk melihat implementasi, peningkatan hasil belajar, dan respons peserta didik terhadap GBL berbantuan *Quizizz* mode kertas. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tes, kuisioner, dan wawancara. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Bangli. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi GBL berbantuan *Quizizz* mode kertas dilaksanakan dalam sebuah permainan. Siswa dikelompokkan menjadi beberapa tim. Tim ini akan beradu untuk secara tepat dan cepat dalam menjawab soal-soal kuis yang sudah dirancang oleh guru dengan papan kertas yang sudah berisi *barcode*. Pembelajaran *GBL* berbantuan *Quizizz* mode kertas, berdasarkan hasil tes, dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri Bangli. Dengan peningkatan hasil postes sebesar 69% secara klasikal. Selain itu,

model ini juga membuat siswa sangat senang, termotivasi, dan aktif, dalam belajar. Berdasarkan hasil wawancara, siswa merasa senang dan pembelajaran GBL berbantuan *Quizizz* mode kertas sangat dinantikan oleh siswa.

Kata Kunci: Games Based Learning; Quizizz Mode Kertas; Pembelajaran Inovatif

Pendahuluan

SMP Negeri 3 Bangli berkomitmen untuk menyediakan pendidikan berkualitas bagi seluruh siswanya. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya. Dalam upaya mencapai tujuan tersebut, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa. Pendidikan merupakan aspek penting dalam mengembangkan potensi siswa, oleh karena itu, perlu adanya pendekatan yang terus berkembang sesuai dengan tuntutan zaman. Inovasi dalam proses pembelajaran menjadi salah satu kunci untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menarik bagi siswa (Sudarsih, 2021). *Games Based Learning* (GBL) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran inovatif yang memanfaatkan permainan sebagai media belajar (Ulfa, 2023). Pendekatan ini merupakan sebuah inovasi dalam memadupadankan antara permainan dan pembelajaran. Siswa Menengah pertama, membutuhkan adaptasi dari masa anak-anak yang masih banyak senang bermain dan masa menuju dewasa sehingga pembelajaran ini dirasa cocok jika diterapkan dalam pembelajaran di jenjang SMP. Dengan menggunakan game, siswa dapat belajar dengan lebih interaktif, menyenangkan, dan lebih mendalam. Pendekatan ini memanfaatkan fitur-fitur seperti tantangan, *reward system*, dan *feedback* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Sari dan Alfian, 2023).

Menurut Prensky (2001) GBL memiliki banyak potensi untuk meningkatkan *engagement* dan motivasi siswa, serta mendorong mereka untuk belajar secara aktif dan kreatif. *Quizizz*, sebagai platform pembelajaran interaktif, dapat menjadi alat yang efektif untuk melengkapi GBL dan memberikan penilaian yang menarik dan *engaging* bagi siswa. *Quizizz* memungkinkan guru untuk membuat kuis dan tes yang interaktif dan *gamified* (Aini, 2019). Dengan fitur-fitur seperti skor instan, papan peringkat, dan penghargaan. Hal ini dapat membantu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan memberikan mereka umpan balik langsung tentang kemajuan mereka. Hasil yang instan tersebut menjadikan siswa lebih mudah untuk mengevaluasi kemampuan dan cara belajar mereka.

Hasil instan pun membuat siswa menjadi lebih semangat dalam pembelajaran (Amany, 2020). Meskipun GBL dan *Quizizz* memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan pembelajaran, masih minim penggunaan *Quizizz* bagi guru. Hal inilah perlu didorong teman-teman guru untuk menerapkan karena kepraktisan dan manfaat yang diperoleh. Selain itu, terobosan baru dari Tim *Quizizz* dalam menciptakan *Quizizz* mode kertas perlu diapresiasi. Kelebihan dari *Quizizz* mode kertas ini adalah siswa tidak perlu menggunakan gawai dan internet (Al Haddar, 2021). Dengan kelebihan itu, Aplikasi ini cocok juga jika diterapkan di daerah pelosok yang terengah-engah untuk mendapatkan sinyal internet. Dengan terobosan baru berupa *Quizizz* mode kertas yang dipadukan dengan model pembelajaran GBL menjadi angin segar bagi SMP Negeri 3 Bangli, yang siswanya tidak semua memiliki gawai dan kuota.

Selain itu, diharapkan juga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan tentunya berimbang pada hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tergerak untuk melakukan penelitian terhadap implementasi pelaksanaan pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* mode kertas, Peningkatan yang terjadi dengan pelaksanaan pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* mode kertas, dan Bagaimana respons siswa terhadap pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* mode kertas. Hal ini sangat penting untuk diteliti dengan harapan dapat memberikan berbagai manfaat bagi guru, siswa, maupun

sekolah. Dengan diterapkan pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* diharapkan guru mampu meningkatkan efisisensi pembelajaran dan pengembangan materi pembelajaran yang lebih menarik. Bagi siswa diharapkan memberikan manfaat pembelajaran yang menyenangkan, memotivasi, serta siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Bagi sekolah tentunya memberikan manfaat bagi peningkatan reputasi sekolah yang berujung pada meningkatkan nilai rapor pendidikan satuan pendidikan.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif. Jenis penelitian ini dipakai untuk menggambarkan peningkatan yang terjadi dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* mode kertas terhadap siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Bangli. Data dikumpulkan melalui tes, kuisisioner, dan wawancara. Instrument tes meliputi *pretest* dan *posttest*. *Pretest* digunakan untuk mengukur pengetahuan awal siswa terhadap suatu materi sebelum diberikan pembelajaran dengan menggunakan *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* mode kertas, sedangkan *posttest* adalah tes akhir dalam suatu pembelajaran yang diberikan setelah siswa melaksanakan suatu pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* mode kertas. Dari kedua hasil tersebut kemudian dibandingkan untuk melihat progres atau peningkatan yang terjadi, serta berapa persentase peningkatan secara klasikal pembelajaran dengan menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* Mode Kertas terhadap hasil belajar siswa. Instrumen Kuisisioner digunakan untuk melihat respons siswa terhadap pembelajaran menggunakan *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* mode kertas. Kuisisioner menggunakan platform Googleform yang diberikan kepada semua siswa. Hasil kuisioner akan direkapitulasi untuk memberikan kesimpulan apakah pembelajaran dengan menggunakan *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* mode kertas menyenangkan, memotivasi, dan membuat siswa lebih aktif dalam belajar. Wawancara dilakukan terhadap beberapa orang siswa dalam kelas tersebut. Tujuan wawancara adalah untuk medapatkan informasi lebih lanjut tentang respons siswa terhadap pembelajaran tersebut. Pertanyaan-pertanyaan dalam wawancara juga membantu peneliti dalam meberikan perspektif lebih luas terhadap hasil yang diperoleh siswa dalam pembelajaran yang sudah dilangsungkan.

Hasil dan Pembahasan

1. Ide Dasar

Quizizz adalah platform yang *booming* digunakan oleh para guru baik di Indonesia maupun di dunia. *Quizizz* menjadi salah platform andalan di tengah learning from Home melanda paska Covid menyerang (Sitorus, 2022). *Quizizz* terbukti menjadikan pembelajaran lebih menarik, atraktif, dan interaktif. Di sisi lain, penggunaan *Quizizz* tidak selamanya dapat diakses oleh semua siswa di kelas. Ada berbagai latar belakang yang membuat pembelajaran dengan menggunakan media *Quizizz* ini tidak bisa mengakomodasi semua siswa, yakni Kuota internet yang tidak selalu dimiliki oleh siswa (Suharsono, 2019). Bahkan, ada siswa yang memang tidak memiliki gawai karena keterbatasan ekonomi orang tua sehingga guru harus berpikir keras untuk bias menampilkan pembelajaran yang aktif, kreatif, menyenangkan, dan mengakomodasi semua siswa. Setelah searching cukup lama, akhirnya penulis menemukan solusi atas kegetiran hati terhadap permasalahan tersebut dengan menggunakan *Quizizz* mode Kertas. Siswa tidak dituntut untuk memiliki gawai atau akses internet, tetapi siswa tetap dapat memainkan *Game Based Learning* dengan semangat dan penuh keceriaan (Winatha, 2022).

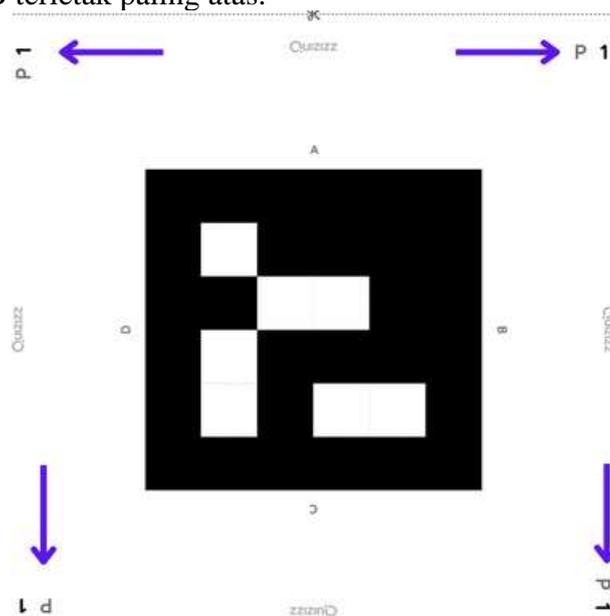
2. Rancangan Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan *Quizizz* Mode Kertas

Model pembelajaran *Games Based Learning* bebantuan *Quizizz* mode kertas merupakan model pembelajaran yang muncul karena kegelisan guru yang resah ingin memunculkan

pembelajaran yang menyenangkan dan tetap tersentuh teknologi. Menurut Subroto (2023) Pembelajaran yang menyenangkan lebih mudah diserap oleh siswa. Siswa cenderung lebih focus dalam mengikuti pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Teknologi adalah salah satu platform yang mampu menghadirkan kesenangan bagi siswa. Teknologi pembelajaran dapat menstimulasi siswa agar lebih aktif dan focus dalam belajar (Pranata, 2023). Namun, kekurangan akan tidak adanya perangkat yang memadai bagi seluruh siswa dan terbatasnya jaringan internet menjadi belenggu akan pembelajaran yang menyenangkan tetapi tetap menikmati sentuhan teknologi.

Dari hasil studi literature yang dilakukan, ditemukanlah model pembelajaran yang mampu membuat siswa tetap gembira (*study wellbeing*) dengan sentuhan-sentuhan teknologi. Model pembelajaran tersebut yaitu *Game Base Learning* berbantuan *Quizizz* mode kertas. Sebagai sebuah digitalisasi pembelajaran model pembelajaran *Game Based Learning* dan *Quizizz* dapat saling melengkapi satu sama lain. Model pembelajaran ini memang sengaja dirancang untuk menumbuhkan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Seperti namanya, pembelajaran ini berbasis permainan. Jadi, siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok (5-6 kelompok). Kelompok ini akan bertanding dalam sebuah permainan yang dirancang untuk memahami dan mengaplikasikan materi pelajaran yang dipelajari.

Kelompok-kelompok tersebut akan diberikan materi yang harus dipelajari untuk bisa bermain dalam *Game Based Learning* ini. Game yang akan dimainkan adalah berupa kuis. Kuis dirancang agar siswa memiliki pemahaman dan penalaran yang mendalam tentang materi yang dipelajari (Widiana, 2022). Masing-masing kelompok diberikan kertas yang berisi barcode. Di dalam kertas tersebut sudah berisi option (A, B, C, D). Tugas siswa secara berkelompok adalah merespons pertanyaan guru yang ditampilkan lewat LCD. Jika sudah yakin dengan jawabannya, siswa akan memilih option yang dianggap tetap dengan cara mengangkat kertas barcode yang diberikan. Jika jawabannya A, maka kertas barcode yang berisi huruf A diletakkan di atas. Jika jawaban yang dirasa adalah B, maka kertas barcode diputar sampai huruf B terletak paling atas.

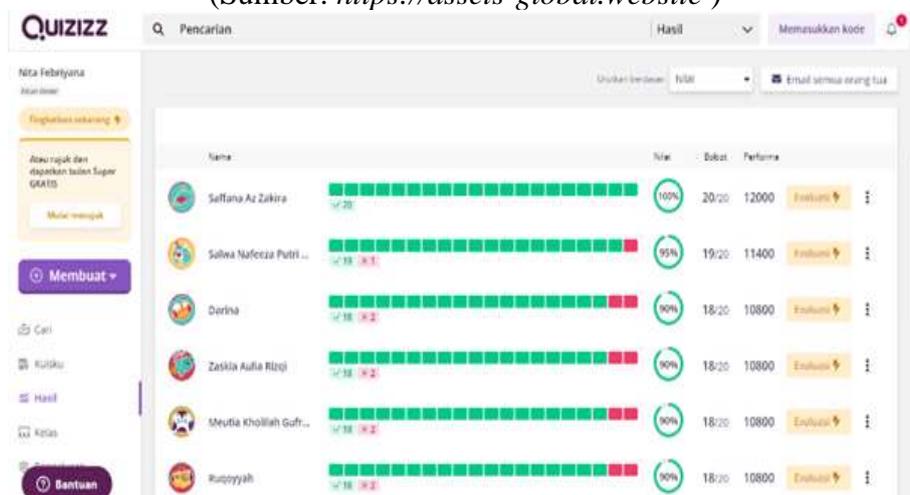


Gambar 1. Tampilan Kertas Barcode *Quizizz*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Selanjutnya, guru akan memindai jawaban kelompok dengan menggunakan HP yang sudah terinstal aplikasi *Quizizz*. Setelah semua dipindai, guru menekan tombol selanjutnya pada ponsel dan jawaban masing-masing kelompok pun akan muncul. Aplikasi akan segera memberikan penilaian terhadap jawaban yang diberikan masing-masing kelompok.



Gambar 2. Proses Pemindaian Jawaban Siswa
(Sumber: <https://assets-global.website>)



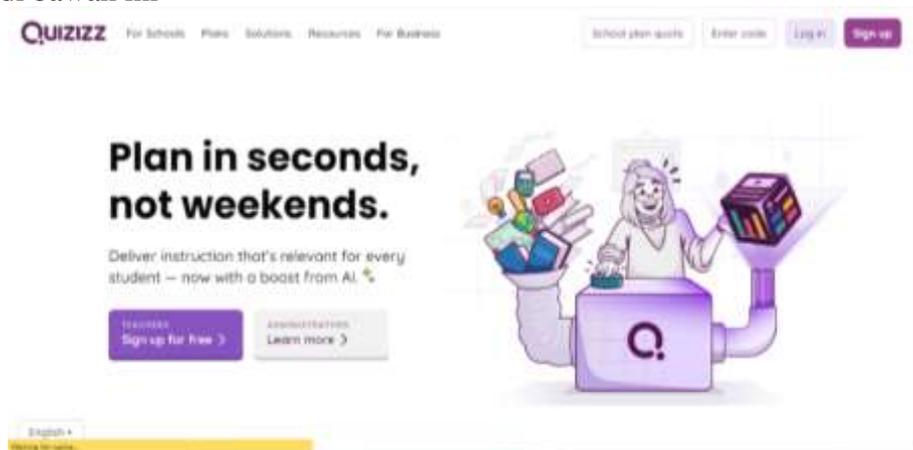
Gambar 3. Hasil Evaluasi Kelompok Dalam Permainan *Quizizz* Mode Kertas
(Sumber: <https://i.ytimg.com/vi/1sZK-ngyYDw/maxresdefault.jpg>)

Hasil jawaban siswa akan muncul dalam layar LCD yang ditayangkan oleh guru. Kelompok yang paling tepat dan cepat dalam menjawab akan ditampilkan pada urutan paling atas. Hal ini sangat membantu guru dalam menentukan kelompok yang menjadi juara dalam permainan tersebut.

3. Cara Memainkan *Quizizz* Mode Kertas

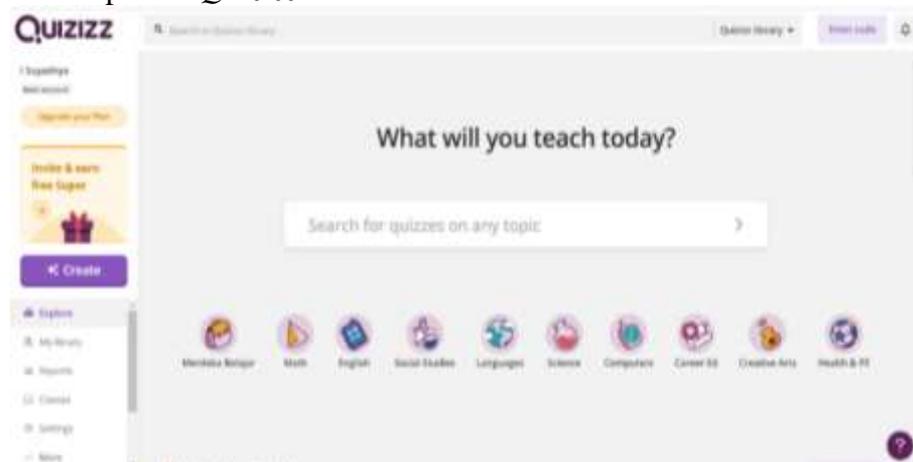
Quizizz berbasis kertas ini pertama kali diluncurkan pada tanggal 22 September 2021. Walaupun sudah hampir 3 tahun diluncurkan, tetapi penggunaan *Quizizz* mode kertas ini masing jarang diketahui oleh para guru, terutama guru di Indonesia. Pembaruan dari pengembang *Quizizz* ini merupakan hal yang ditunggu-tunggu, mengingat tidak semua siswa memiliki perangkat atau kuota yang memadai untuk memainkan *Quizizz* sebelumnya (Citra, 2020). Untuk membuat *Quizizz* mode kertas ini tidak jauh berbeda dengan *Quizizz* pada umumnya. Langkah-langkah pembuatannya adalah sebagai berikut.

- a. Silakan menuju ke situs <https://quizizz.com/> maka akan muncul tampilan beranda seperti gambar di bawah ini



Gambar 4. Tampilan Awal Aplikasi *Quizizz*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- b. Login menggunakan akun email masing-masing ikuti arahan sehingga nanti tiba pada beranda utama aplikasi *Quizizz*.



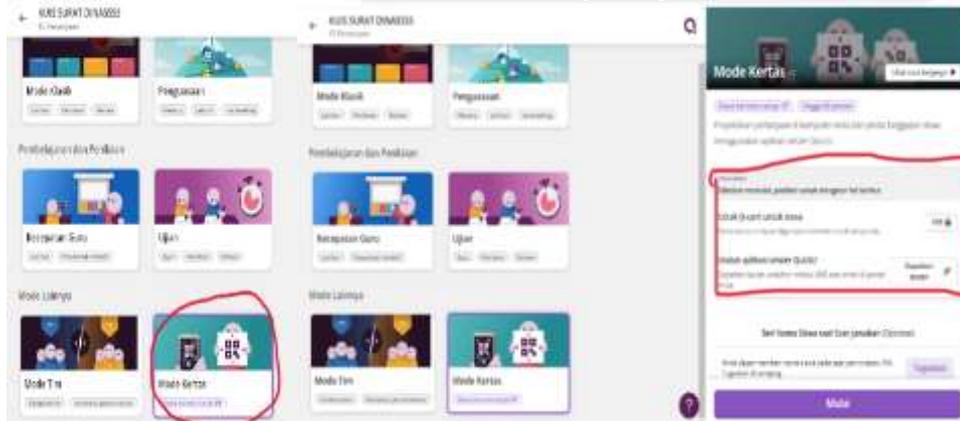
Gambar 5. Tampilan Beranda Aplikasi *Quizizz*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- c. Setelah tiba di beranda utama, arahkan kursor ke menu *create* yang ada pada sisi kiri layar
d. Input soal-soal yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Jangan lupa untuk memberikan kunci jawaban pada salah satu option.



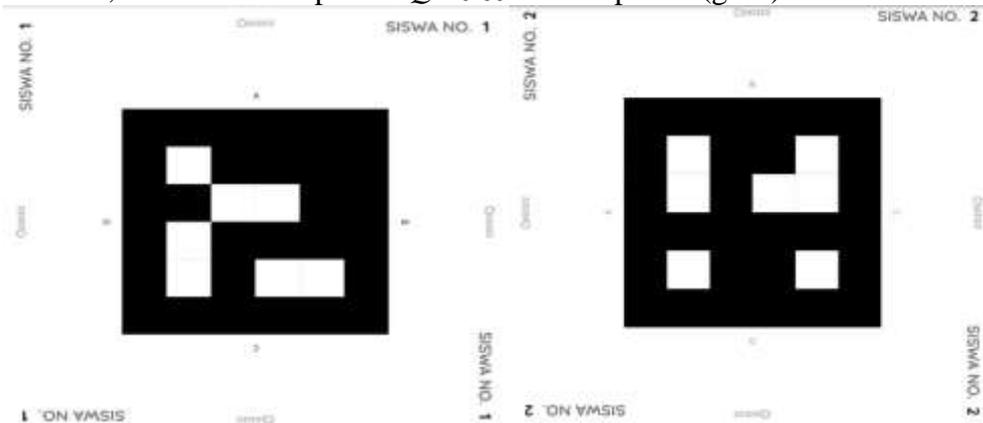
Gambar 6. Tampilan Pembuatan Soal *Quizizz*
(Sumber: Dokumen Pribadi)

- e. Setelah soal selesai dibuat secara menyeluruh, ingat tekan save atau simpan yang terletak di pojok kanan atas. Setelah tersimpan klik mulai dan pilih *Quizizz* mode kertas.



Gambar 7. Gambar Pemilihan *Quizizz* Mode Kertas
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- f. Jangan lupa untuk mencetak QR Kode yang terdapat pada layar sebelah kanan. Setelah QR Kode tercetak, silakan instal aplikasi *Quizizz* di Handphone (guru).



Gambar 8. Tampilan QR Code Yang Sudah Tercetak
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- g. Pastikan email yang digunakan untuk login di Laptop sama dengan yang digunakan pada HP sehingga nanti aplikasi yang diinstal di HP akan langsung sinkron dengan layar yang ada pada laptop.



Gambar 9. Gambar Sinkronisasi Laptop dan HP
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- h. Setelah sinkron, guru akan memindai jawaban berupa kertas barcode menggunakan HP guru.



Gambar 10. Guru Memindai Jawaban Siswa
(Sumber: <https://Quizizz.com/media/resource/>)

4. Implementasi Pembelajaran GBL Berbantuan *Quizizz* Mode Kertas di Kelas

Game Based Learning sebagai media pembelajaran yang tepat untuk anak pada zaman teknologi ini. Siswa SMP yang tergolong sebagai generasi Z lebih cenderung suka terhadap segala hal yang bersentuhan teknologi. *Quizizz* menghadirkan kemudahan-kemudahan dalam siswa belajar tidak hanya terhadap hasil, tetapi juga lebih menyenangkan (Noor, 2020). Sebagai aplikasi yang tergolong baru waktu itu, penulis yakin bahwa ini akan menjadi solusi bagi permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik yang memiliki keterbatasan dalam akses gawai maupun kuota internet.



Gambar 11. Siswa Menunjukkan Jawaban
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Aplikasi ini penulis mulai ujicobakan setelah itu. Tidak terduga, respons dari siswa sangatlah luar biasa. Siswa secara aktif belajar karena semangat kompetisi yang dihadirkan dalam pembelajaran tersebut. Siswa berlomba-lomba secara mandiri untuk belajar dan mengakses informasi yang tersedia dari berbagai sumber (buku maupun internet). Tentu ini merupakan pemandangan indah penulis sebagai guru. Siswa dengan sadar memiliki semangat belajar yang tinggi. Mengingat antusias yang ditunjukkan oleh siswa, setelah itu model pembelajaran ini sering penulis gunakan tentunya diselingi juga dengan model lainnya untuk memberikan variasi dalam pembelajaran. Model pembelajaran menggunakan *Quizizz* berbasis kertas ini juga terus penulis modifikasi untuk memberikan kesegaran dalam penggunaannya.

Dan di tahun pembelajaran ini penulis kombinasikan dengan model *Game Based Learning*. Pengkombinasian Aplikasi *Quizizz* dengan *Game Based Learning* ini tentu dengan berbagai pertimbangan. Salah satunya alah manfaat praktis yang dididapatkan siswa dengan cara *Game Based Learning*. Salah satunya adalah *Game Based Learning* memudahkan siswa untuk melatih keterampilan Abad 21 siswa karena game menyediakan pengalaman nyata dan mengasah kognitif siswa dengan cara menyenangkan (Diana, 2022). Hal ini juga dikonfirmasi oleh sebuah metaanalisis yang mengumpulkan 20 study dengan total 1974 peserta. Dalam study tersebut keterampilan abad 21 meningkat dengan dilatih dengan *Game Based Learning* (Maulidina, 2018).

Untuk membuktikan studi tersebut, penulis melakukan eksperimen akan pengaruh yang dihasilkan oleh model pembelajaran *Games Based Learning* dengan berbantuan *Quizizz* mode kertas. Esperimen ini penulis lakukan di kelas VII A. Pertimbangan pemilihan kelas VII A karena dilandasi akan karakteristik yang lebih beragam di kelas ini. pada awal Maret 2024, siswa telah diberikan pretes sebelum pelaksanaan model pembelajaran *Games Based Learning* berbantuan *Quizizz* mode kertas. Dan siswa diberikan postes setelah pembelajaran untuk mengukur perubahan yang terjadi dengan model pembelajaran ini. Dalam penerapan model pembelajaran ini, siswa diarahkan secara berkelompok. Tujuan dari pengelompokan adalah supaya anak-anak bisa saling berkolaborasi dalam mempelajari materi pelajaran yang akan dimainkan. Siswa dapat mengakses informasi seluas-luasnya, saling mengisi, dan saling berbagi.



Gambar 12. Pengelompokan Siswa Dalam Permainan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah siswa diberikan waktu yang cukup untuk menggali dan berbagi informasi, siswa bersiap memulai permainan. Guru dalam hal ini sebagai pemandu permainan. Guru Menampilkan pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa dan memberikan pengarahannya seandainya ada pertanyaan yang kurang jelas. Kelompok yang sudah mempunyai jawaban akan segera ke depan membawa kertas barcode untuk di scan di HP guru yang sudah diletakkan di meja depan kelas.



Gambar 13. Siswa Memindai Jawaban Ke Depan Kelas
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Barcode yang sudah terscan akan terlihat di layar. Siswa yang tercepat dan tepat akan mendapatkan poin maksimal. Kelompok yang mendapatkan akumulasi tertinggi secara otomatis dibaca oleh aplikasi dan menjadi juara dalam permainan tersebut. Dalam permainan ini, siswa tidak hanya diajak untuk memahami pelajaran, tetapi juga dilatih untuk berpikir cepat, tepat, dan kolaboratif.



Gambar 14. Siswa Memindai Jawaban Ke Depan Kelas
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Sebagai apresiasi atas prestasi kelompok, guru memberikan reward kepada kelompok yang menjadi juara. Adanya reward bertujuan untuk menambah motivasi dan dipakai juga sebagai ajang seru-seruan. Pemberian hadiah masih dipandang cukup mampu dalam memotivasi siswa dalam belajar. Penguatan berupa hadiah membuat siswa menjadi semakin semangat, aktif, dan atraktif (Aini, 2018).



Gambar 15. Siswa Diumumkan Sebagai Pemenang
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Di akhir pembelajaran guru melakukan evaluasi dan refleksi terkait pembelajaran yang sudah dilakukan. Guru memberikan kuisisioner untuk melihat respons siswa terhadap model pembelajaran ini. Selain itu, penulis juga mewawancarai beberapa orang untuk memperkuat hasil dari respons siswa terhadap model pembelajaran *Games Based Learning* berbantuan *Quizizz* berbasis kertas.

5. Data Hasil Aplikasi Praktis Inovasi Pembelajaran

Dari hasil observasi penulis terhadap pelaksanaan pembelajaran, model pembelajaran game base learning berbantuan *Quizizz* mode kertas ini berlangsung dengan menyenangkan. Siswa secara aktif dan kolaboratif memainkan pembelajaran ini. Bahkan, siswa dengan semangat membawa kertas barcode mereka agar menjadi tercepat dan tepat. Namun, untuk

membuktikan pengaruh permainan ini terhadap peningkatan hasil pembelajaran perlu dilaksanakan tes. Tes yang dimaksud adalah berupa pretes dan postes. Pretes adalah instrument yang dibuat untuk menguji tingkatan pengetahuan siswa terhadap materi yang disampaikan, sedangkan postes adalah kegiatan evaluasi yang dilakukan guru pada setiap akhir penyajian materi (Baharudin, 2010). Berikut adalah hasil postes dan hasil pretes yang diperoleh oleh siswa kelas VII A dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* mode kertas dengan materi Surat Dinas.

Tabel 1. Nilai Pretes dan Postes Siswa

No	Nama	Nilai		Kenaikan
		Pretes	Postes	
1	A. A. Ayu Melinda Putri	40	75	88%
2	Budi Putra Dalem Ks	50	80	60%
3	Gede Agus Suryanata	40	75	88%
4	I Dewa Ayu Made Kiran Sakiya Putri	45	70	56%
5	I Gede Pasek Aditya	45	75	67%
6	I Gede Surya Sahadewa	40	75	88%
7	I Kadek Andre Ananta	35	80	129%
8	I Kadek Deva Darma Putra	50	80	60%
9	I Kadek Dwi Arta Wiguna	50	80	60%
10	I Kadek Krisna Aditya Pradana	45	75	67%
11	I Komang Agus Saputra	40	75	88%
12	I Putu Danendra Bagasditya Ananta	50	75	50%
13	I Putu Sugiarta	50	90	80%
14	I Putu Wigunayasa Nugraha	65	80	23%
15	Jessica Geofunny Gracia	65	80	23%
16	Kadek Ayu Lucy Diana Sari	60	85	42%
17	Komang Agus Tri Pramana	30	70	133%
18	Komang Bela Ayustina	70	90	29%
19	Luh Kadek Puspawati Saka Putri	70	90	29%
20	Made Wahyu Adhi Pradnyana	65	80	23%
21	Ngakan Gede Agus Praja Wiguna	40	80	100%
22	Ni Kadek Santi Kumara Dewi	40	80	100%
23	Ni Komang Yona Natariana	45	90	100%
24	Ni Luh Meli Antini	50	85	70%
25	Ni Putu Gita Widya Swary	50	85	70%
26	Ni Putu Intan Permata Sari	55	85	55%
27	Ni Putu Windy Risayanti	55	80	45%
28	Pande Made Mahardika	45	85	89%
29	Putu Aulia Anindya	70	95	36%
30	Sang Ayu Made Anggi Cahyani	35	75	114%
31	Sang Putu Tamba Winata	45	80	78%
	Rata-Rata	50	81	69%

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Survei terhadap respons siswa dilakukan menggunakan google form. Google form adalah platform digital yang bisa digunakan untuk membuat kuis dan survei (Febrianti, 2023).

6. Analisis Data Hasil Aplikasi Praktis Inovasi Pembelajaran

Berdasarkan data yang sudah dikumpulkan dari hasil tes dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada hasil postes siswa. Peningkatan paling tinggi terjadi pada siswa atas nama Komang Agus Tri Pramana. Nilai siswa yang awalnya 30 melonjak menjadi 70 sehingga ada peningkatan sebesar 133%. Peningkatan terendah diperoleh oleh siswa atas nama I Putu Wigunayasa. Nilai pretes mendapatkan nilai 65 dan mendapatkan nilai postes sebesar 80 sehingga ada peningkatan sebesar 23%. Siswa tidak ada mengalami penurunan nilai. Nilai tertinggi postes diperoleh oleh siswa atas nama Putu Aulia Anindya sebesar 95, sedangkan nilai terendah diperoleh I Dewa Ayu Made Kiran Sakiya Putri dengan nilai 70. Secara klasikal, dari rata-rata nilai pretes siswa diperoleh nilai 50 dan hasil postes diperoleh nilai 81. Terjadi peningkatan hasil pembelajaran sebesar 69% secara klasikal.

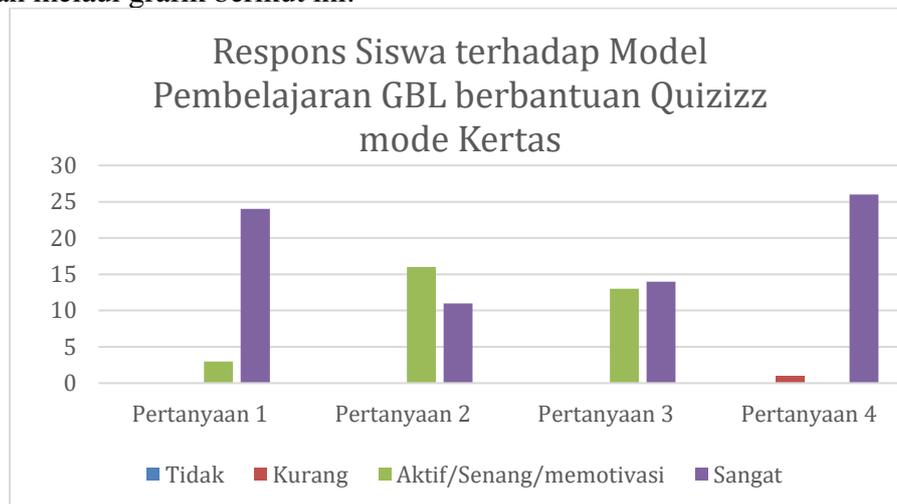
Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan sebesar 69% dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* mode kertas. Berikut peningkatan hasil belajar dengan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* mode kertas yang dijabarkan melalui tabel.

Tabel 2. Gambaran Peningkatan Nilai Siswa

Peningkatan tertinggi	Peningkatan terendah	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Nilai rata-rata Postes kelas	Peningkatan Kelas
133%	23%	95	70	81	69%

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berdasarkan data hasil survei terhadap respons siswa terhadap model pembelajaran *Games Based Learning* berbantuan *Quizizz* mode kertas yang telah disajikan sebelumnya dapat dikemukakan melalui grafik berikut ini.



Grafik 1. Rekapitulasi Respons Siswa
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Untuk pertanyaan 1, Bagaimana tanggapanmu terhadap model pembelajaran GBL berbantuan *Quizizz* mode kertas? Dari 27 siswa yang memberikan respons, 24 siswa menjawab sangat menyenangkan, 3 orang menjawab menyenangkan, dan tidak ada siswa yang menjawab tidak menyenangkan dan kurang menyenangkan. Untuk pertanyaan 2, Apakah dengan *Quizizz* mode kertas memotivasi kamu untuk belajar? Dari 27 siswa yang memberikan respons, 11 siswa menjawab sangat memotivasi, 16 siswa menjawab memotivasi, dan tidak ada siswa yang menjawab tidak memotivasi dan kurang memotivasi. Untuk pertanyaan 3, Apakah dengan *Quizizz* mode kertas membuat kamu lebih aktif? Dari 27 siswa yang memberikan respons, 13 siswa menjawab sangat aktif, 14 siswa menjawab aktif, dan tidak ada siswa yang menjawab tidak memotivasi serta kurang memotivasi.

Untuk pertanyaan 4, Apakah ke depan model pembelajaran GBL berbantuan *Quizizz* mode kertas ini perlu dilaksanakan lagi? Dari 27 yang memberikan respons, 26 orang menjawab perlu dan 1 orang menganggap tidak perlu. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Games Based Learning* berbantuan *Quizizz* mode kertas sangat menyenangkan, memotivasi, membuat siswa sangat aktif, dan kedepan model pembelajaran ini perlu dilaksanakan lagi di kelas. Hal senada juga diperkuat dari hasil wawancara yang penulis lakukan. Dari hasil wawancara dengan beberapa siswa, Siswa sangat antusias dengan model pembelajaran *Games Based Learning* berbantuan *Quizizz* mode kertas karena membuat mereka lebih termotivasi dalam belajar karena semangat kompetisi dan pembelajaran yang diberikan lebih aktif dan menyenangkan. Siswa tidak terasa seperti belajar. Waktu pelajaran dua jam tidak terasa sama sekali.

Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut, (1) Implementasi model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* dilaksanakan secara berkelompok. Siswa dipacu untuk saling berkompetisi dalam sebuah permainan yang didesain untuk membangun semangat kolaborasi antarsiswa. Siswa mempelajari materi kemudian menjawab kuis-kuis yang telah dipersiapkan dengan bantuan aplikasi *Quizizz* mode kertas. Siswa yang sudah memiliki jawaban akan segera menuju ke depan kelas untuk menscan kertas barcode. Siswa dengan mendapatkan akumulasi nilai tertinggi otomatis akan menjadi pemenang. (1) Model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* mode kertas dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri Bangli berdasarkan hasil postes yang diberikan. Berdasarkan hasil postes terjadi peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan, yaitu sebesar 69% secara klasikal. (3) Model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* mode kertas dapat membuat siswa sangat menyenangkan belajar, memotivasi, membuat sangat aktif, dan siswa berharap model pembelajaran ini perlu dilaksanakan lagi di kemudian hari.

Daftar Pustaka

- Aini, F. N. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3), 12-15.
- Aini, Y. I. (2019) Pemanfaatan Media Pembelajaran *Quizizz* untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Jurnal Pendidikan*, 2(25), 7-10.
- Amany, A. (2020). *Quizizz* Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2), 1-11.
- Baharudin, R. (2010). Keefektifan Media Belajar Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Tadrîs*, 5(1), 112–127.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272.
- Diana, H. (2022). Game Based Learning Berbantuan Media Board Game Klaster Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(2), 661-676.
- Febrianti, I., Tuffahati, J., Rifai, A., Affandi, R. H. (2023). Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi dalam Manajemen Perencanaan Pendidikan Untuk Meningkatkan Efisiensi Pendidikan. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 3(2), 72-81.

- Haddar, G. H., & Juliano, M. A. (2021). Analisis Media Pembelajaran Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4794-4801.
- Maulidina, M. A. (2018). Pengembangan Games Base Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas IV SD. *Jinotep*, 4(2) 8-15.
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1-7.
- Pranata, O. D. (2023). Penerapan Game-based Learning sebagai Alternatif Solusi Mengajar di Kelas Heterogen. *Jurnal Pengabdian Al-Ikhlas*, 8(3), 8-10
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. USA: McGraw Hill.
- Sari, D. N., & Alfian, A. R. (2023). Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Memperkuat Literasi Digital: Systematic Literature Review. *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43-52.
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81-88.
- Subroto, D. E., Supriandi, S., Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang Bagi Dunia Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), 473-480.
- Sudarsih, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS (Think Pair Share) Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI B SDN 19 Cakranegara. *Reflection Journal*, 1(2), 93-99.
- Suharsono, A. (2019). *Teknologi Pendidikan Dalam Pendidikan Jarak Jauh (Edisi 2)*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ulfa, E. M., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9344-9355.
- Widiana, I. W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1-10.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198-206.