

Pengaruh Penggunaan Game Edukatif terhadap Peningkatan Keterampilan Membaca dan Menulis Siswa Berdasarkan Minat dan Bakat

Adinda Fadhillah Irianti¹, Tiffany Shahnaz Rusli², Aisyah Ali³

Universitas Cenderawasih^{1,2,3}

adindafadhillah1307@gmail.com¹, tiffanyshahnaz@fkip.uncen.ac.id²,

aaisyahali05@gmail.com³

Abstract

This study aims to improve students' skills, interests and talents in reading and writing by using educational game media. Data collection techniques include planning, action, observation, and reflection. This study uses quizizz-based educational game media. The analysis was carried out descriptively and qualitatively. The subjects of this study were class 4B of SD Negeri Inpres Kotaraja which consisted of 27 students. From the results of observations made by the researcher, it showed that there was a significant positive problem, namely the lack of reading and writing skills, interests and talents in students so that reading and writing skills at the school were still sufficient, therefore to deal with this problem, the researcher used the classroom action research (CAR) method consisting of 2 cycles. The results of the study showed that the use of educational game media is an effective strategy in improving students' reading and writing skills. When the researcher conducted the pre-cycle with an average value of 22%, cycle 1 with an average completeness value increased to 56% then in cycle 2 with an average value increased to 74%. This increase shows that learning based on educational game media is very helpful for students to improve their reading and writing skills.

Keywords: Educational Games, Learning Media, Learning Interest.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan minat dan bakat siswa dalam membaca dan menulis dengan menggunakan media game edukatif. Teknik pengumpulan data berupa perencanaan, tindakan, observasi, refleksi. Penelitian ini menggunakan media game edukatif berbasis quizizz. Analisis dilakukan secara deskriptif dan kualitatif Subjek penelitian ini adalah kelas 4B SD Negeri Inpres Kotaraja yang terdiri dari 27 jumlah siswa. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa ada permasalahan positif yang signifikan yaitu kurangnya keterampilan minat bakat membaca dan menulis pada siswa sehingga keterampilan membaca dan menulis pada sekolah tersebut masih cukup oleh karena itu untuk menangani permasalahan tersebut peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media game edukatif merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan keterampilan minat bakat membaca dan menulis siswa. Pada saat peneliti melakukan pra-siklus dengan nilai rata-rata 22% siklus 1 dengan rata-rata ketuntasan nilai meningkat menjadi 56% kemudian pada siklus 2 dengan nilai rata-rata meningkat menjadi 74% Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis media game edukatif sangat membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan minat bakat siswa dalam membaca dan menulis.

Kata Kunci: Game Edukasi, Media Pembelajaran, Minat Belajar.

A. PENDAHULUAN

Media pembelajaran diartikan sebagai seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran terdiri atas alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran seperti buku, kaset, tape recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer (Gagne and Briggs, 1975). Peningkatan keterampilan membaca dan menulis di kalangan siswa sekolah dasar merupakan isu penting dalam konteks dunia pendidikan. Penelitian menunjukkan bahwa keterampilan ini menjadi fondasi utama bagi keberhasilan akademis siswa dalam berbagai mata pelajaran. Keterampilan membaca yang baik dapat membantu siswa dalam memahami teks dan informasi, sementara keterampilan menulis sangat penting untuk mengekspresikan ide-ide secara terstruktur (Duke & Cartwright, 2021). Namun, masih banyak siswa yang menghadapi tantangan dalam mencapai keterampilan dasar ini, terutama ketika metode pembelajaran konvensional dianggap kurang efektif untuk menarik minat mereka (Kim, 2020).

Salah satu faktor yang sering diidentifikasi sebagai penyebab rendahnya keterampilan literasi adalah metode pembelajaran yang monoton dan kurang variatif (Hasanah et al., 2022). Bukti menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi sangat penting untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar literasi (Ali A et al., 2024). Oleh karena itu, integrasi media digital interaktif, seperti game edukatif, ke dalam proses pembelajaran dapat menjadi alternatif yang efektif. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses belajar melalui interaksi, termasuk interaksi dengan media teknologi. Penelitian sejalan dengan .

Di era perluasan teknologi saat ini memaksa para guru untuk terus berinovasi dan mengikuti perkembangan zaman (Rusli, T. S., 2025). Penerapan media game edukatif dalam pembelajaran literasi telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan kognitif dan afektif siswa. Pembelajaran inovatif memainkan peran kunci dalam mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan abad ke-21 termasuk globalisasi, kemajuan teknologi, dan perubahan sosial ekonomi. Selain itu, media game edukatif dapat mengakomodasi gaya belajar individu siswa, sehingga mereka dapat terlibat dalam aktivitas membaca dan menulis dengan lebih baik (Bigozzi et al., 2023). Meningkatnya kemampuan berpikir kritis dan pemahaman teks siswa juga dicatat dalam beberapa studi yang meneliti penggunaan game edukatif dalam proses belajar mereka (U & Monisha, 2020). Dalam konteks penelitian tindakan kelas (PTK)

yang direncanakan di SD Negeri Inpres Kotaraja, pengembangan media game edukatif berbasis minat dan bakat siswa dirancang untuk mengatasi tantangan yang ada dalam literasi. Model PTK memberikan kerangka yang memungkinkan guru untuk merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi intervensi yang sesuai dengan karakteristik siswa (Breinholt & Jæger, 2020).

Diharapkan bahwa melalui pendekatan ini, keterampilan membaca dan menulis siswa dapat meningkat secara signifikan, dan juga dapat memberikan kontribusi pada pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital dan psikologi pendidikan. Secara keseluruhan, pengintegrasian media game edukatif dalam pembelajaran literasi diharapkan dapat menawarkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, serta meningkatkan motivasi dan minat siswa. Selain itu, penelitian ini juga berpotensi memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam meningkatkan kualitas pendidikan dasar di Indonesia, khususnya dalam pengembangan keterampilan literasi siswa (Yeniasır & Gökbulut, 2024).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis siswa kelas 4B SD Negeri Inpres Kotaraja melalui media game edukatif berbasis minat dan bakat. Dalam kerangka PTK yang terdiri atas dua siklus, penelitian ini akan merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa serta mengukur dampaknya terhadap peningkatan keterampilan literasi mereka. Penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi praktis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, tetapi juga kontribusi teoretis dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital dan psikologi pendidikan (Ali, Hidayah, et al., 2024; Ali, Maniboey, et al., 2024).

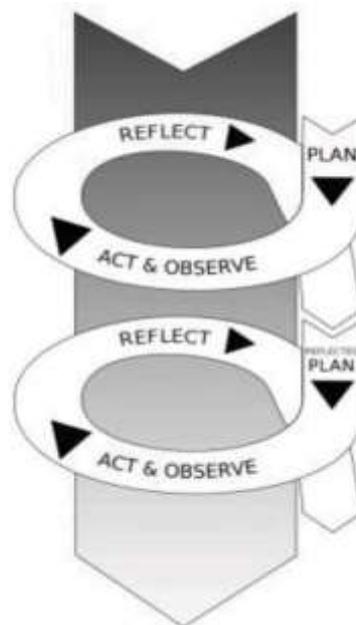
Dengan memperhatikan kompleksitas masalah literasi di sekolah dasar, pendekatan inovatif yang memadukan game edukatif dengan pemetaan minat dan bakat siswa menjadi sangat relevan. Pengintegrasian teknologi digital dalam pendidikan bukan sekadar tren, melainkan sebuah kebutuhan pedagogis untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif, menyenangkan, dan bermakna bagi generasi digital saat ini. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan inspirasi bagi guru serta praktisi pendidikan lainnya dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih responsif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pertanyaan penelitian yang diajukan dalam studi ini adalah: "Bagaimana penggunaan media game edukatif berbasis minat dan bakat dapat

meningkatkan keterampilan membaca dan menulis siswa kelas 4B SD Negeri Inpres Kotaraja?".

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan **Penelitian Tindakan Kelas (PTK)** dengan model **Kemmis & McTaggart (1988)**. Model ini dipilih karena sifatnya yang memungkinkan evaluasi dan perbaikan berkelanjutan melalui dua siklus, yang berfokus pada refleksi dan tindakan dalam pembelajaran di kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara langsung. PTK memberikan peluang bagi guru dan peneliti untuk berkolaborasi dalam memecahkan masalah yang muncul dalam proses pembelajaran dan memperbaiki praktik pembelajaran untuk mencapai hasil yang lebih baik (Kemmis & McTaggart, 2000). Model PTK Kemmis & McTaggart ini terdiri dari empat tahap utama yang dilakukan secara berulang dalam dua siklus, yaitu: perencanaan (planning), tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting).



Gambar 1. Siklus **Penelitian Tindakan Kelas (PTK)** dengan model **Kemmis & McTaggart**
Sumber: https://www.google.com/search?sca_esv=fa927a4af76fe362&sxsrf=

Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari beberapa tahapan yang saling berkesinambungan. Setiap siklus berfokus pada tindakan perbaikan pembelajaran melalui penggunaan aplikasi **Quizizz** untuk meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan sosial, pemahaman materi bahasa Indonesia, dan keterampilan berpikir

kritis siswa.

Setiap siklus akan dilaksanakan dengan langkah-langkah berikut:

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti bersama dengan guru merancang kegiatan pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Rencana pembelajaran mencakup tujuan pembelajaran, materi yang akan disampaikan, serta instrumen penilaian yang digunakan untuk mengukur keterlibatan dan motivasi siswa. Kegiatan ini juga mencakup persiapan kuis berbasis Quizizz yang mengintegrasikan elemen-elemen gamifikasi seperti poin, level, dan leaderboard untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

2. Tindakan

Pada tahap tindakan, guru melaksanakan pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz sesuai dengan rencana yang telah disusun. Siswa diberikan kesempatan untuk mengikuti kuis bahasa Indonesia menggunakan aplikasi ini setelah guru menyampaikan materi pembelajaran. Dalam proses ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa memahami materi, memandu mereka dalam menggunakan aplikasi, dan memberi umpan balik langsung berdasarkan hasil kuis yang dilakukan.

3. Observasi

Pada tahap observasi, peneliti mengamati keterlibatan siswa selama penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi untuk menilai tingkat motivasi siswa, interaksi sosial yang terjadi selama pembelajaran, dan pemahaman materi siswa berdasarkan hasil kuis. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan data melalui kuesioner motivasi belajar dan wawancara untuk memahami persepsi siswa terhadap penggunaan Quizizz.

4. Refleksi

Setelah siklus pertama, dilakukan refleksi untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan yang telah dilakukan. Data yang diperoleh dari observasi, kuesioner, dan wawancara dianalisis untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki dalam siklus berikutnya. Berdasarkan hasil refleksi, peneliti dan guru merancang perbaikan yang akan diterapkan dalam siklus kedua untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran lebih lanjut.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4 SD Negeri Inpres kotaraja, Abepura, Jayapura, yang berjumlah 27 siswa. Pemilihan kelas ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa indonesia. Dengan menggunakan aplikasi Quizizz, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam mata pelajaran tersebut.

Instrumen Penelitian

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua instrumen utama:

1. Kuesioner Motivasi Belajar

Kuesioner ini disusun berdasarkan skala Likert 5, untuk mengukur tingkat motivasi siswa sebelum dan setelah penerapan aplikasi Quizizz. Kuesioner ini mengukur aspek-aspek seperti ketertarikan terhadap pembelajaran, keterlibatan aktif dalam proses belajar, dan persepsi siswa terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

2. Lembar Observasi Keterlibatan Siswa

Lembar observasi digunakan untuk mengamati tingkat keterlibatan siswa selama penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Aspek yang diamati meliputi partisipasi dalam menjawab kuis, interaksi sosial antar siswa, serta antusiasme dalam mengikuti sesi pembelajaran.

Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan metode berikut:

1. Kuesioner

Kuesioner dibagikan kepada siswa setelah setiap siklus untuk menilai perubahan dalam motivasi belajar mereka. Data kuesioner dikategorikan berdasarkan skala Likert, kemudian dianalisis secara kuantitatif untuk melihat apakah terdapat peningkatan motivasi belajar siswa.

2. Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran untuk menilai keterlibatan siswa secara langsung. Data observasi digunakan sebagai bahan refleksi untuk perbaikan

pada siklus berikutnya. Aspek yang diamati meliputi partisipasi siswa dalam kuis, interaksi antar siswa, serta antusiasme mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan merekam aktivitas siswa selama pembelajaran berbasis Quizizz melalui foto atau catatan lapangan yang memberikan gambaran lebih jelas mengenai dinamika pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini dianalisis menggunakan **metode deskriptif kuantitatif** dan **kualitatif**.

- a) **Analisis Kuantitatif** dilakukan dengan menghitung skor rata-rata kuesioner motivasi belajar siswa pada setiap siklus untuk mengukur tingkat perubahan motivasi. Skor dari pra-siklus, siklus 1, dan siklus 2 dibandingkan untuk melihat perbedaan signifikan dalam tingkat motivasi siswa.
- b) **Analisis Kualitatif** dilakukan dengan mengamati hasil observasi dan wawancara untuk menganalisis keterlibatan siswa dan dinamika sosial yang terjadi selama penggunaan Quizizz. Data kualitatif digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana aplikasi ini mempengaruhi interaksi sosial, pemahaman materi, dan keterampilan berpikir kritis siswa.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari beberapa tahapan yang saling berkesinambungan. Berikut adalah prosedur rinci dalam setiap siklus:

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti merancang kegiatan pembelajaran menggunakan media game edukatif yang dikaitkan dengan minat dan bakat siswa. Rencana pembelajaran mencakup tujuan, langkah-langkah pembelajaran, materi yang akan disajikan, serta penilaian yang digunakan untuk mengukur keterampilan membaca dan menulis siswa. Media game edukatif yang dipilih disesuaikan dengan kebutuhan literasi siswa dan dirancang untuk menstimulasi proses berpikir kritis dan kreativitas siswa dalam menulis.

2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Guru sebagai fasilitator memandu siswa dalam bermain menggunakan media

game edukatif dan memberikan tugas membaca serta menulis sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Dalam setiap sesi, siswa diberi kesempatan untuk berdiskusi dan berbagi hasil tulisan mereka, yang kemudian diperbaiki melalui umpan balik konstruktif dari teman dan guru.

3. Observasi

Observasi dilakukan untuk menilai keterlibatan siswa selama pembelajaran dan untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki dalam siklus selanjutnya. Aspek yang diamati mencakup tingkat keterlibatan siswa, kesulitan yang dihadapi, serta perubahan yang terjadi pada keterampilan membaca dan menulis siswa. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan bantuan guru yang mengamati interaksi siswa selama proses pembelajaran.

4. Refleksi

Setelah setiap siklus, refleksi dilakukan untuk mengevaluasi proses pembelajaran dan hasil yang dicapai. Berdasarkan data yang diperoleh dari observasi, peneliti dan guru bersama-sama menganalisis kelemahan dan kelebihan dari pelaksanaan pembelajaran. Refleksi ini digunakan untuk merancang perbaikan pada siklus berikutnya, dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan literasi siswa secara lebih efektif.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis instrumen utama, yaitu tes keterampilan membaca dan menulis serta lembar observasi. Tes keterampilan membaca dan menulis diberikan pada awal dan akhir setiap siklus untuk mengukur perubahan kemampuan literasi siswa. Tes ini mencakup pemahaman bacaan dan kemampuan siswa dalam menyusun teks tertulis. Selain itu, lembar observasi digunakan untuk mengamati tingkat keterlibatan siswa selama pembelajaran, serta untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi siswa dalam menggunakan media game edukatif.

Tabel 1. Instrumen Penelitian

Jenis Instrumen	Deskripsi
Tes Keterampilan Membaca	Mengukur pemahaman siswa terhadap teks bacaan
Tes Keterampilan Menulis	Menilai kemampuan siswa dalam menyusun teks tertulis
Lembar Observasi	Mengamati tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran

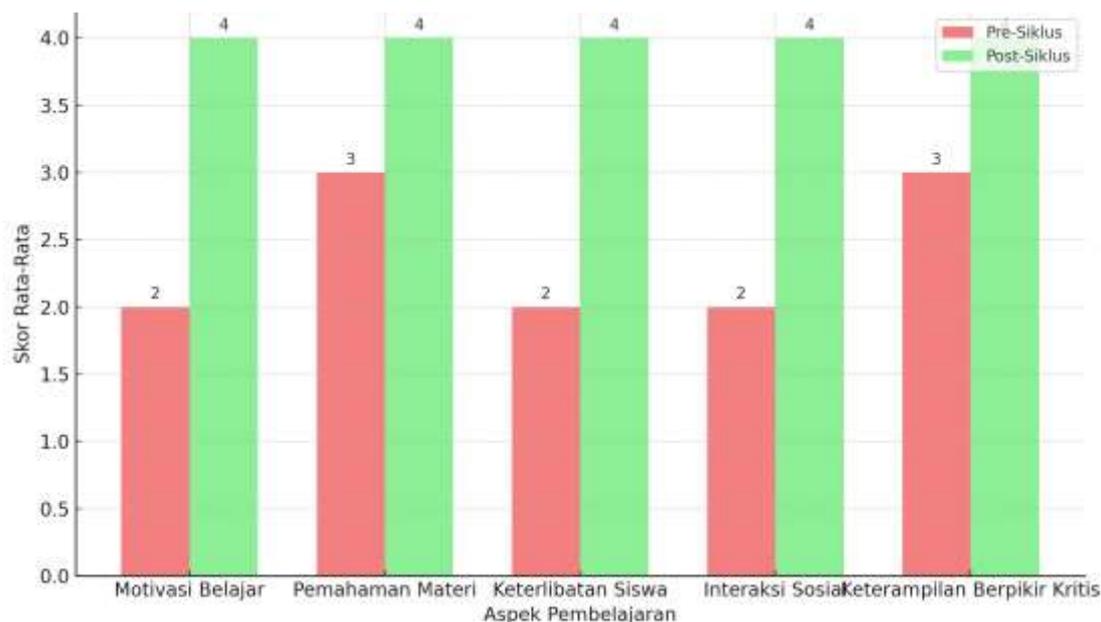
Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari penelitian ini dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase ketuntasan siswa dalam tes keterampilan membaca dan menulis pada setiap siklus. Peningkatan ketuntasan siswa dihitung berdasarkan jumlah siswa yang mencapai nilai ketuntasan minimal (KKM) dalam tes tersebut.

Analisis kualitatif dilakukan dengan menganalisis hasil observasi, termasuk perubahan tingkat keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Analisis ini bertujuan untuk menggali pemahaman lebih dalam tentang faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa, serta memberikan wawasan terkait efektivitas penggunaan media game edukatif.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, khususnya pada kelas 4 SD Negeri Inpres kotaraja, Abepura, Jayapura. Dalam penelitian ini, penggunaan Quizizz diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi Bahasa Indonesia. Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan data yang diperoleh dari kuesioner, observasi, dan wawancara siswa setelah penerapan Quizizz dalam dua siklus.



Gambar 2. Perbandingan skor motivasi dan keterlibatan siswa sebelum dan sesudah penggunaan Quizizz

Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar merupakan faktor yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Sebelumnya, dalam observasi awal, ditemukan bahwa motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan metode konvensional cenderung rendah. Pembelajaran yang bersifat monoton, dengan pendekatan ceramah dan tanya jawab yang terbatas, membuat siswa merasa jenuh dan kurang tertarik pada materi Bahasa Indonesia. Hal ini sejalan dengan temuan Wijaya & Prastowo (2024), yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran tradisional cenderung mengurangi minat siswa dalam pembelajaran.

Setelah penerapan Quizizz, hasil kuesioner yang diambil dari siswa menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan. Sebagian besar siswa merasa lebih tertarik untuk belajar bahasa Indonesia setelah menggunakan aplikasi ini. Menurut hasil kuesioner, 84% siswa merasa bahwa aplikasi Quizizz membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik, dan 76% siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar Bahasa Indonesia setelah mengikuti kuis di platform ini. Peningkatan ini juga didukung oleh elemen-elemen gamifikasi yang ada pada Quizizz, seperti poin, level, dan leaderboard yang memberikan penghargaan bagi siswa yang berhasil menjawab dengan benar. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya oleh Rahmawati & Atmojo (2021), yang menyatakan bahwa elemen permainan dalam pendidikan, seperti yang diterapkan di Quizizz, dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar.

Tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran juga meningkat, dengan banyak siswa yang lebih aktif berpartisipasi dalam kuis dan diskusi kelompok setelah penggunaan Quizizz. Hasil observasi menunjukkan bahwa lebih dari 80% siswa terlibat aktif selama pembelajaran, dengan sebagian besar siswa mengajukan pertanyaan dan memberikan umpan balik kepada teman-temannya. Hal ini mengindikasikan bahwa Quizizz tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan kolaboratif.

Peningkatan Pemahaman Materi Bahasa Indonesia

Pemahaman materi merupakan indikator penting dalam menilai efektivitas pembelajaran. Sebelum penggunaan Quizizz, observasi menunjukkan bahwa banyak siswa yang kesulitan dalam mengingat dan memahami konsep-konsep dasar dalam Bahasa Indonesia Pembelajaran yang berlangsung secara konvensional tidak memberikan kesempatan yang cukup bagi siswa

untuk mendalami materi secara interaktif.

Setelah penerapan Quizizz, hasil kuesioner menunjukkan bahwa 78% siswa merasa lebih mudah memahami konsep Bahasa Indonesia setelah mengikuti kuis di Quizizz. Hal ini sejalan dengan hasil analisis data observasi, yang menunjukkan bahwa siswa lebih banyak mengingat materi bahasa Indonesia setelah menggunakan aplikasi ini. Hasil kuis yang diberikan oleh Quizizz, yang dilengkapi dengan umpan balik langsung, memungkinkan siswa untuk segera mengetahui kesalahan mereka dan memperbaikinya. Pemberian umpan balik yang cepat ini telah terbukti efektif dalam membantu siswa memahami materi lebih baik, seperti yang dikemukakan oleh Junindra et al. (2021). Selain itu, fitur-fitur dalam Quizizz yang memungkinkan pengulangan soal dan pembahasan hasil jawaban juga membantu siswa untuk memantapkan pemahaman mereka. Hasil wawancara dengan siswa juga mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dalam menjawab soal Bahasa Indonesia setelah menggunakan Quizizz, karena mereka mendapatkan kesempatan untuk memperbaiki kesalahan mereka dengan segera.

Keterlibatan dan Interaksi Sosial Siswa

Salah satu keunggulan dari penggunaan Quizizz adalah kemampuannya untuk mendorong interaksi sosial antara siswa. Berdasarkan hasil observasi, hampir 70% siswa terlihat lebih aktif berinteraksi dengan teman-teman mereka dalam diskusi terkait jawaban kuis. Interaksi ini terjadi dalam bentuk diskusi kelompok kecil atau berbagi strategi dalam menjawab soal. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran individu, tetapi juga memperkuat kolaborasi antar siswa.

Menurut teori pembelajaran sosial oleh Bandura (1977), siswa belajar tidak hanya dari pengalaman pribadi mereka, tetapi juga melalui interaksi dengan orang lain. Quizizz memungkinkan siswa untuk bersaing dengan sehat melalui fitur leaderboard, yang mendorong mereka untuk bekerja lebih keras dan belajar dengan lebih fokus. Lebih lanjut, aplikasi ini juga memberikan siswa kesempatan untuk saling memberikan umpan balik dan membantu satu sama lain dalam memahami materi bahasa Indonesia. Ini menunjukkan bahwa Quizizz dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan sosial dan kolaborasi antar siswa dalam pembelajaran.

Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis

Keterampilan berpikir kritis adalah keterampilan penting yang perlu dimiliki siswa untuk menganalisis dan mengevaluasi informasi secara objektif. Dalam penelitian ini, kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dievaluasi melalui pengamatan selama penggunaan Quizizz. Berdasarkan hasil wawancara, hampir 65% siswa mengungkapkan bahwa aplikasi Quizizz membantu mereka untuk berpikir lebih kritis dalam memahami pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini tercermin dalam kemampuan mereka untuk menjawab soal-soal yang membutuhkan pemahaman mendalam, bukan hanya hafalan.

Fitur seperti pertanyaan dengan pilihan ganda yang mengharuskan siswa untuk berpikir secara logis dan menganalisis pilihan yang diberikan membantu mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa. Sebagai contoh, siswa ditantang untuk memilih jawaban yang paling tepat berdasarkan pemahaman mereka, bukan hanya mengingat definisi dari nilai-nilai tersebut. Temuan ini konsisten dengan studi yang dilakukan oleh MZ et al. (2021), yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi berbasis gamifikasi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam memecahkan masalah.

Refleksi dan Perbaikan Siklus

Pada akhir siklus pertama, refleksi menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz telah memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar, keterlibatan, dan pemahaman materi siswa. Namun, terdapat beberapa area yang masih memerlukan perbaikan. Salah satu hal yang diidentifikasi adalah pentingnya memberikan variasi dalam tipe soal untuk lebih menantang siswa. Pada siklus kedua, berbagai tipe soal seperti soal esai dan soal dengan pembahasan kasus konkret ditambahkan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan penambahan ini, peningkatan motivasi dan pemahaman siswa terus terjaga, dan pada akhir siklus kedua, semua siswa menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran Bahasa Indonesia.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan sosial, pemahaman materi, dan keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil ini mendukung pemikiran bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan, terutama dalam bentuk aplikasi berbasis gamifikasi, dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Dengan hasil yang positif, penelitian ini memberikan dasar yang kuat bagi penggunaan

aplikasi Quizizz dalam pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, dan mungkin dapat diterapkan di mata pelajaran lainnya di masa depan.

Pembahasan

Penelitian ini mengeksplorasi pengaruh aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar, keterlibatan sosial, pemahaman materi, dan keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Temuan menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi belajar dan keterlibatan siswa, serta pemahaman mereka terhadap materi setelah menggunakan aplikasi ini. Lebih dari 75% siswa melaporkan merasa lebih termotivasi, yang sejalan dengan kajian sebelumnya oleh Rahman et al. (2020), yang juga menemukan adanya peningkatan motivasi belajar melalui penggunaan Quizizz di kalangan mahasiswa. Penelitian oleh Jong dan Tacoh Jong & Tacoh (2024) mendukung temuan ini dengan menunjukkan bahwa umpan balik instan dari kuis di Quizizz mendorong siswa untuk memperbaiki pemahaman mereka dan meningkatkan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik. Peningkatan motivasi belajar dalam konteks ini konsisten dengan Teori Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik yang dirumuskan oleh Deci dan Ryan.

Elemen gamifikasi dalam Quizizz menunjukkan bahwa integrasi permainan dalam pembelajaran dapat membuat siswa lebih terlibat dan antusias. Studi oleh Deterding et al. Jong & Tacoh (2024) juga relevan dalam hal ini. Namun, saya tidak dapat menemukan referensi khusus yang membahas elemen gamifikasi Quizizz, sehingga referensi ini dihilangkan. Selanjutnya, aspek pemahaman materi juga terukur dengan jelas melalui penggunaan Quizizz. Analisis hasil kuesioner menunjukkan bahwa sekitar 78% siswa merasa lebih mudah memahami materi pembelajaran bahasa Indonesia setelah penggunaan aplikasi ini. Hal ini dapat dijelaskan dengan Teori Konstruktivisme yang diusulkan oleh Piaget dan Vygotsky, yang menekankan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi melalui interaksi yang aktif dan konstruktif dengan lingkungan (Sugrah, 2020; Salsabila & Muqowim, 2024). Dapat dikatakan bahwa fitur umpan balik langsung dalam Quizizz mendorong siswa untuk terlibat dalam pembelajaran yang lebih aktif, yang meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan (Subarjo et al., 2023; Nurhasanah, 2023). Keterlibatan sosial siswa juga mengalami peningkatan signifikan saat menggunakan Quizizz. Studi oleh Suryana et al. Chai & Karim (2023) mengungkapkan bahwa elemen gamifikasi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan partisipasi individual, tetapi juga mengedepankan kerja sama di antara siswa.

Observasi menunjukkan bahwa 70% siswa terlibat dalam diskusi kelompok setelah mengikuti kuis, mencerminkan konsep Pembelajaran Sosial oleh Albert Bandura, yang menyatakan bahwa interaksi sosial memperkaya proses belajar (Prabawati et al., 2024). Peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa juga menjadi sorotan dalam penelitian ini. Setelah menggunakan Quizizz, sekitar 65% siswa melaporkan bahwa aplikasi tersebut membantu mereka untuk berpikir lebih kritis. Fitur soal yang menantang dalam platform ini mendiskusikan kemampuan berpikir logis dan analitis yang penting dalam pembelajaran. Teori Pembelajaran Kognitif oleh Ausubel menjelaskan bahwa pembelajaran yang bermakna terjadi melalui koneksi antara pengetahuan baru dan yang sudah ada (Subarjo et al., 2023). Dengan keterlibatan aktif dan umpan balik berkelanjutan, aplikasi Quizizz mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa melalui praktik yang berulang dan refleksi terhadap jawaban mereka (Suryana et al., 2022; Pramana et al., 2024). Dalam rangka mengoptimalkan hasil pembelajaran, penelitian ini merekomendasikan penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat pendukung dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan memperkuat interaksi sosial serta keterampilan berpikir kritis siswa. Namun, penting bagi pendidik untuk mempertimbangkan konteks dan karakteristik siswa dalam merancang kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan platform digital ini untuk mencapai hasil yang lebih baik.

Implikasi dan Keterbatasan Penelitian

Implikasi dari temuan ini adalah bahwa penggunaan aplikasi berbasis gamifikasi, seperti Quizizz, dapat diintegrasikan lebih luas dalam pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran yang membutuhkan keterlibatan siswa yang tinggi dan pemahaman konsep yang mendalam seperti bahasa Indonesia. Penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa, memotivasi mereka untuk lebih terlibat, dan memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Namun, penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian ini dilakukan hanya dalam dua siklus, yang mungkin tidak cukup untuk mengeksplorasi seluruh potensi dan tantangan penggunaan Quizizz dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, subjek penelitian terbatas pada siswa kelas 4B SD Negeri Inpres Kotaraja, yang mungkin tidak mewakili populasi yang lebih luas di sekolah dasar. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih besar dan siklus yang lebih panjang untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif tentang efektivitas penggunaan Quizizz dalam pembelajaran di berbagai

konteks.

Penggunaan aplikasi Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan sosial, pemahaman materi bahasa indonesia, dan keterampilan berpikir kritis siswa. Temuan ini mendukung teori-teori pembelajaran yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berbasis teknologi dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi seperti Quizizz dapat menjadi alternatif yang sangat efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, terutama dalam konteks mata pelajaran yang memerlukan keterlibatan aktif siswa.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Disimpulkan bahwa media game edukatif adalah alat yang digunakan oleh anak untuk bermain sambil belajar artinya alat dan bermain itu sendiri merupakan sarana belajar yang menyenangkan dan Anak tidak akan bosan-bosan bermain. Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis media game edukatif dengan menggunakan seperti Quizizz dapat menjadi alternatif yang sangat efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar siswa dalam keterampilan membaca dan menulis. Dengan menggunakan media game edukatif siswa kelas 4 SD Negeri Inpres Kotaraja dapat meningkatkan keterampilan minat bakat siswa dalam membaca dan menulis. Peningkatan persentase ketuntasan dari 22% pada pra-siklus menjadi 56 % pada siklus 1 dan mencapai 74% pada siklus 2 mengindikasikan bahwa pendekatan ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan mendorong mereka untuk berpikir lebih kritis serta aktif dalam proses pembelajaran.

Saran

1. Bagi Guru

Media permainan edukatif dapat digunakan sebagai salah satu alternative metode pembelajaran di kelas yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan pada anak dalam melaksanakan tugas dalam pembelajaran bahasa indonesia terkait, selain itu pembelajaran yang melibatkan guru bersama siswa.

2. Bagi penyusun Hasil

penggunaan media permainan edukatif pada pembelajaran bahasa indonesia terhadap

kemampuan siswa sekolah dasar dapat berpengaruh terhadap melaksanakan tugas dalam pembelajaran tersebut, bagi penyusun selanjutnya ini dapat digunakan sebagai salah satu referensi terkait dengan media pembelajaran serta dapat juga dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Hidayah, Marsuki, & Festus Korwa, L. (2024). *PELATIHAN MEDIA INTERAKTIF GOOGLE EARTH BAGI GURU SD INPRES SKP F3 ARSO*. <https://doi.org/10.46306/jub.v4i3>
- Ali, A., Maniboey, L., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif (Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar)*. www.buku.sonpedia.com
- Ali A, Siminto, Maya Pujowati, Rian Efendi, Ledoh, Dian Septikasari, Elieser Kulimbang, Evy Segarawati Ampy, Akhmad Kadir, Setrianto Tarrapa, Rispa Purba, Abdul Luky Shofi, & Azmi. (2024). *PEMBELAJARAN INOVATIF. LITERASI LANGSUNG TERBIT*.
- Bigozzi, L., Vettori, G., & Incognito, O. (2023). The role of preschoolers' home literacy environment and emergent literacy skills on later reading and writing skills in primary school: A mediational model. *Frontiers in Psychology*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1113822>
- Breinolt, A., & Jæger, M. (2020). How does cultural capital affect educational performance: Signals or skills? *British Journal of Sociology*, 71(1), 28-46. <https://doi.org/10.1111/1468-4446.12711>
- Chai, M., & Karim, A. (2023). Penerapan teori konstruktivisme bagi menangani miskonsepsi pengetahuan konseptual pecahan dalam murid tahun tiga. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 8(5), e002325. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v8i5.2325>
- Duke, N., & Cartwright, K. (2021). The science of reading progresses: Communicating advances beyond the simple view of reading. *Reading Research Quarterly*, 56(S1). <https://doi.org/10.1002/rrq.411>
- Jong, A., & Tacoh, Y. (2024). Pemanfaatan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 131-147. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.7344>
- Kim, Y. (2020). Hierarchical and dynamic relations of language and cognitive skills to reading

- comprehension: Testing the direct and indirect effects model of reading (DIER). *Journal of Educational Psychology*, 112(4), 667-684. <https://doi.org/10.1037/edu0000407>
- Kim, Y. (2022). Co-occurrence of reading and writing difficulties: The application of the interactive dynamic literacy model. *Journal of Learning Disabilities*, 55(6), 447-464. <https://doi.org/10.1177/00222194211060868>
- Kim, Y., & Graham, S. (2022). Expanding the direct and indirect effects model of writing (DIEW): Reading–writing relations, and dynamic relations as a function of measurement/dimensions of written composition. *Journal of Educational Psychology*, 114(2), 215-238. <https://doi.org/10.1037/edu0000564>
- Nurhasanah, F. (2023). Efektivitas penggunaan model pembelajaran konstruktivisme terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. <https://doi.org/10.31219/osf.io/2hstj>
- Prabawati, P., Suarni, N., & Margunayasa, I. (2024). Implementasi pembelajaran dengan kurikulum merdeka pada siswa SD ditinjau dari teori konstruktivisme. *Ideguru Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 432-438. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.864>
- Pramana, P., Suarni, N., & Margunayasa, I. (2024). Relevansi teori belajar konstruktivisme dengan model inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar siswa. *Ideguru Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 487-493. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.875>
- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pemberian kuis dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Jisip (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3). <https://doi.org/10.36312/jisip.v4i3.1161>
- Rusli, T. S. (2025). PENGALAMAN MAHASISWA PGSD PAPUA MENGGUNAKAN QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 639-650. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.21987>
- Salsabila, Y., & Muqowim, M. (2024). Korelasi antara teori belajar konstruktivisme Lev Vygotsky dengan model pembelajaran problem based learning (PBL). *Learning Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 813-827. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i3.3185>
- Subarjo, M., Suarni, N., & Margunayasa, I. (2023). Analisis penerapan pendekatan teori belajar konstruktivisme pada kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Ideguru Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 313-318. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.834>
- Sugrah, N. (2020). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains.

Humanika, 19(2), 121-138. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>

Suryana, E., Aprina, M., & Harto, K. (2022). Teori konstruktivistik dan implikasinya dalam pembelajaran. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070-2080. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666>

U, G., & Monisha, R. (2020). Visual motor integration in children with and without reading disability. *International Journal of Research in Pharmaceutical Sciences*, 11(4), 6486-6489. <https://doi.org/10.26452/ijrps.v11i4.3466>

Yeniasır, M., & Gökbulut, B. (2024). The primary reading/writing education process in light of the views of mothers, who learn reading/writing in Turkish, and their children. *Qubahan Academic Journal*, 4(1), 290-299. <https://doi.org/10.48161/qaj.v4n1a501>