



DOI: <https://doi.org/10.38035/snesr>  
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

## Peranan Pembelajaran Inovatif Melalui Media Pembelajaran Gamifikasi: Bermain Cerita dengan Aplikasi Quiziz di SDN Pantai Makmur 03

Wihdatul Ummah<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup>Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Bekasi, Indonesia, whdtl,ummh@gmail.com

\*Corresponding Author: whdtl,ummh@gmail.com

**Abstract:** *Innovative learning through gamified learning media, such as playing stories with the Quiziz app, has been adopted as one of the effective learning strategies to increase student motivation and engagement in following the learning process. Quiziz makes it easier for students to dive into learning materials and capture their attention. In innovative learning, a number of learning models have been published through written media, including active student learning and multiple intelligence. Therefore, the use of innovative learning media such as Quiziz can help improve student learning outcomes at SDN Pantai Makmur 03. The purpose of this research is to analyze the benefits of using the Quiziz application as a story-playing game-based learning media with students at SDN Pantai Makmur 03. This research also aims to evaluate students' impressions and engagement with innovative learning through Quiziz media. Innovative learning through gamified learning media, such as playing stories with the Quiziz application, has an important role in improving student learning outcomes at SDN Pantai Makmur 03. The following is a journal about the role of innovative learning through gamified learning media playing stories with the Quiziz application at SDN Pantai Makmur 03.*

**Keyword:** *Innovative Learning, Gamification, Quiziz.*

**Abstrak:** Pembelajaran inovatif melalui media pembelajaran gamifikasi, seperti bermain cerita dengan aplikasi Quiziz, telah diadopsi sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Quizizz memudahkan siswa dalam mendalami materi pembelajaran dan menarik perhatian mereka. Dalam pembelajaran inovatif, sejumlah model pembelajaran telah dipublikasikan melalui media tulis, diantaranya pembelajaran siswa aktif dan multiple intelligence. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran inovatif seperti Quiziz dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Pantai Makmur 03. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis manfaat penggunaan aplikasi Quiziz sebagai media pembelajaran berbasis game bermain cerita dengan siswa di SDN Pantai Makmur 03. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi kesan dan keterlibatan siswa terhadap pembelajaran inovatif melalui media Quiziz. Pembelajaran inovatif melalui media pembelajaran gamifikasi, seperti bermain

cerita dengan aplikasi Quiziz, memiliki peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Pantai Makmur 03. Berikut ini jurnal tentang peranan pembelajaran inovatif melalui media pembelajaran gamifikasi bermain cerita dengan aplikasi Quiziz di SDN Pantai Makmur 03.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Inovatif, Gamifikasi, Quiziz.

---

## PENDAHULUAN

Hakikat dalam Pendidikan yaitu hak dasar untuk seluruh masyarakat Indonesia agar bisa menikmatinya. Pendidikan ialah usaha untuk menciptakan kegiatan belajar. Tujuan dari pendidikan ialah membangun manusia yang berkualitas serta berkarakter hingga mempunyai yang luas sehingga dapat menggapai cita-cita yang diinginkan serta dapat menyesuaikan diri dengan baik di berbagai lingkungan (Endah Sugiharti, n.d.). Dunia pendidikan Indonesia saat ini dianggap belum dapat mencapai titik keberhasilan yang diharapkan bersama. Pendidikan sebagai suatu proses pembelajaran tidak dapat terlepas dari perubahan zaman. Di era digital ini, perubahan tersebut semakin pesat seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Untuk mengikuti tantangan pembelajaran berbasis digital, seiring dengan berkembangnya Teknologi dan Informasi, sehingga mendorong terciptanya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien (Salsabila et al., n.d.). Pentingnya inovasi dalam pendidikan menjadi krusial untuk menjawab tuntutan zaman yang memerlukan persiapan siswa tidak hanya dalam hal penguasaan materi pelajaran, tetapi juga dalam pengembangan keterampilan dan pemikiran kreatif. Dalam konteks inovasi pendidikan, guru diharuskan untuk memperoleh ide dan gagasan yang dapat digunakan untuk memecahkan tuntutan inovasi dalam pelaksanaan pendidikan. Selain itu, penggunaan inovasi pembelajaran berbasis digital, seperti media pembelajaran gamifikasi, telah menjadi fokus dalam upaya menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, efektif, dan interaktif.

Dalam menghadapi era digital, paradigma proses pembelajaran di dalam kelas perlu diubah menjadi suatu proses yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berkolaborasi, berinovasi, dan berkreasi dalam pembelajaran. Hal ini menekankan pentingnya penerapan pendekatan inovatif yang memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran, sehingga dapat mengembangkan keterampilan membangun pemahaman, berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi. Pembelajaran inovatif atau pendekatan inovatif adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada penggunaan teknologi dan media pembelajaran yang berbeda untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, efektif, dan interaktif. Pembelajaran inovatif juga menekankan pada pengembangan keterampilan siswa, seperti keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi. Dengan demikian, inovasi dalam pendidikan, terutama melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital dan pendekatan inovatif, menjadi kunci dalam mempersiapkan siswa menghadapi tuntutan zaman yang semakin kompleks dan beragam.

Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran gamifikasi, seperti aplikasi Quizizz, di SDN Pantai Makmur 03 diharapkan dapat menjadi langkah inovatif yang mendukung pengembangan keterampilan siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif. Pembelajaran gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan elemen-elemen dari game atau video game ke dalam lingkungan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan belajar siswa. Gamifikasi membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan dengan menggunakan elemen game, seperti skor, level up, dan rangkai serta membantu siswa lebih fokus dan memahami materi yang sedang dipelajari. Gamifikasi dapat membantu siswa untuk lebih fokus pada materi yang sedang dipelajari dan memahami konsep-konsep yang dibelajarkan lebih baik. Bermain game

merupakan aktifitas terstruktur atau semi terstruktur yang biasanya bertujuan untuk hiburan. Karakteristik game yang menyenangkan, menantang, dan dapat dimainkan secara kolaborasi membuat game digemari banyak orang. Penggunaan media berbasis game dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan senang dan keterikatan terhadap proses pembelajaran tersebut (Sambara Sitorus et al., n.d.).

Quizizz adalah sistem pembelajaran yang dapat meningkatkan proses belajar mengajar yang efektif serta dapat menumbuhkan rasa bersaing antar siswa hingga terjadi evaluasi yang positif (Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan et al., n.d.). Berbagai macam kajian terkait dengan pemanfaatan aplikasi Quizizz, menunjukkan kemanfaatan yang didapat, menggambarkan bahwa Quizizz bisa meningkatkan kompetensi setiap siswa dan keahlian siswa. Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz merupakan salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran di Indonesia yang tidak bisa diterapkan secara konvensional dengan pembelajaran lain yang berbasis Teknologi Informatika dan Komputer.

Sekolah Dasar Negeri (SDN) Pantai Makmur 03 sebagai lembaga pendidikan di tengah masyarakat yang dinamis dan berkembang, juga menghadapi tantangan untuk memberikan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis peranan pembelajaran inovatif melalui media pembelajaran gamifikasi dengan fokus pada penggunaan aplikasi Quizizz. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi kesan dan keterlibatan siswa terhadap pembelajaran inovatif melalui media Quizizz. SDN Pantai Makmur 03 dipilih sebagai fokus penelitian untuk melihat dampak implementasi strategi ini pada proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

## **METODE**

Jenis penelitian ini termasuk penelitian kualitatif yang berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas atau PTK adalah penelitian tindakan yang dilaksanakan di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung. (Saputra, 2021). Penelitian dilakukan di SDN Pantai Makmur 03 pada bulan November 2023. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI, sampel diambil melalui teknik pengumpulan data yang berupa wawancara serta pengamatan langsung yang melibatkan siswa, guru dan staff perencanaan di SDN Pantai Makmur 03. Penelitian dan proses pengumpulan data diperoleh dari teknik analisis data yang berupa teknik analisis kebutuhan, dan teknik analisis kegiatan. Dan pengembangan produk media pembelajaran gamifikasi, uji coba pengguna dan expert review.

Expert review adalah proses evaluasi produk oleh sekelompok ahli untuk menilai kualitas produk berdasarkan kriteria tertentu. Dalam konteks pembelajaran inovatif melalui media pembelajaran gamifikasi, expert review dapat dilakukan untuk berbagai aspek, seperti konten materi pembelajaran, desain elemen permainan, dan pengalaman pengguna secara keseluruhan (Trianda & Suhery, n.d.). Tujuan dari expert review adalah memberikan umpan balik dan saran perbaikan untuk memastikan produk relevan, menarik, dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Expert review dapat dilakukan oleh sekelompok ahli yang terdiri dari pendidik, teknolog, dan profesional lain yang relevan. Proses kolaboratif ini membantu memastikan bahwa media pembelajaran gamifikasi menarik, informatif, dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Untuk naskah tinjauan pustaka: diambil dari Metode tinjauan pustaka menggunakan aplikasi pencarian menggunakan database Google Scholar dan Garuda untuk menemukan makalah yang diterbitkan antara 2018 dan 2023.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SDN Pantai Makmur 03, penulis menemukan masalah dalam proses belajar mengajar, yakni masih terdapatnya proses pembelajaran yang monoton. Proses pembelajaran di SDN Pantai Makmur 03 masih

berpaku pada materi yang ada di buku saja, dan tidak adanya proses pembelajaran yang menerapkan pembelajaran inovatif. Hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya inovasi dalam pembelajaran di SDN Pantai Makmur 03. Pembelajaran inovatif melalui media pembelajaran gamifikasi, seperti bermain cerita dengan aplikasi Quizizz, memiliki peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Pantai Makmur 03.

Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran berbasis game yang dapat memudahkan siswa dalam mendalami materi pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti tantangan pembelajaran berbasis digital. Media pembelajaran berbasis digital seperti Quizizz dapat memperjelas penyajian materi dan informasi sehingga dapat mengarahkan perhatian siswa. Dalam pembelajaran inovatif, sejumlah model pembelajaran telah dipublikasikan melalui media tulis, diantaranya: pembelajaran siswa aktif, multiple intelligence, dan lain-lain. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran inovatif seperti Quizizz dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Pantai Makmur 03. Penerapan media pembelajaran gamifikasi, seperti aplikasi Quizizz, di SDN Pantai Makmur 03 diharapkan dapat menjadi langkah inovatif yang mendukung pengembangan keterampilan siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif. Dalam konteks pembelajaran inovatif, penggunaan aplikasi Quizizz dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan keterampilan siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran gamifikasi, seperti aplikasi Quizizz, di SDN Pantai Makmur 03 diharapkan dapat menjadi langkah inovatif yang mendukung pengembangan keterampilan siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif.

Pembelajaran dengan konsep gamifikasi sangat mendukung dalam proses pembelajaran dimana konten pembelajaran yang tidak termasuk dalam konten game, dengan keadaan siswa merasa sulit untuk memahami, dengan adanya rancangan berupa game bersifat edukasi akan memudahkan pemahaman terhadap konten yang disampaikan oleh guru (UNDIKSHA n.d.).

Gamifikasi dalam pembelajaran merupakan proses pembelajaran yang efektif dan membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran. Penambahan gamifikasi dalam pembelajaran dapat membuat minat dan ketertarikan siswa lebih baik dalam pembelajaran kolaboratif, dan membuat siswa juga lebih aktif (Ghiyats Ristiana & Dahlan, 2021). Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk mengakses dan ikut serta dalam pembelajaran secara aktif, namun perlu diingat gamifikasi seringkali dikembangkan bukan untuk tujuan long term memory (Ariani, 2020).

Pembelajaran gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan elemen-elemen dari game atau video game ke dalam lingkungan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan belajar siswa. Berikut adalah beberapa elemen utama dalam pembelajaran gamifikasi:

- a Skor : Siswa mendapatkan skor setelah menyelesaikan tugas atau mencapai tingkat pembelajaran tertentu. Skor dapat digunakan untuk mengevaluasi kemampuan dan kinerja siswa dalam pembelajaran.
- b Poin : Siswa mendapatkan poin setelah menyelesaikan tugas atau mencapai tingkat pembelajaran tertentu. Poin dapat digunakan untuk menggabungkan kemampuan dan kinerja siswa dalam pembelajaran.
- c Hadiah : Siswa mendapatkan hadiah setelah menyelesaikan tugas atau mencapai tingkat pembelajaran tertentu. Hadiah dapat berupa dari harga materi, permission dalam permainan, atau rekognisi publik.
- d Level up : Siswa dapat naiki level yang lebih tinggi setelah menyelesaikan tugas atau mencapai tingkat pembelajaran tertentu. Level up dapat mencerminkan perkembangan keterampilan siswa dalam pembelajaran.

- e Rangkul : Siswa dapat diangkat ke dalam rangkul yang berbeda berdasarkan kemampuan dan kinerja yang mereka peroleh dalam pembelajaran. Rangkul dapat digunakan untuk mengevaluasi kemampuan siswa dalam berbagai area pembelajaran.

Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran memiliki beberapa keuntungan, seperti:

- a Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa : Gamifikasi membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan dengan menggunakan elemen game, seperti skor, level up, dan rangkul.
- b Mendorong Pengembangan Keterampilan Kognitif : Gamifikasi memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan membahas, berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi.
- c Meningkatkan Interaksi Antara Guru Dan Siswa : Gamifikasi dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan inklusif, di mana guru dan siswa dapat berinteraksi secara lebih dinamis dan informatif.

Gamifikasi dalam pembelajaran dapat menjadi alat yang efektif untuk mengatasi ketidapkikiran dan ketidakmotivasi siswa dalam proses pembelajaran, terutama dalam konteks pembelajaran yang konvensional. Oleh karena itu, berdasarkan dari penjelasan keuntungan terkait penerapan gamifikasi dalam pembelajaran menarik untuk diterapkan di SDN Pantai Makmur 03. Penerapan pembelajaran inovatif melalui media pembelajaran gamifikasi dilakukan pada bulan November 2023 di SDN Pantai Makmur 03 kelas 6.

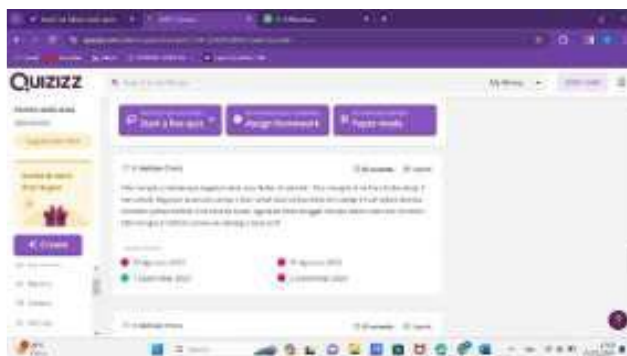
Sebelum pelaksanaan tersebut, penulis terlebih dahulu berdiskusi dengan wali murid kelas 6 terkait akan dilaksakannya bermain cerita dengan aplikasi quiziz. Penulis menjelaskan terkait bagaimana sistem pelaksanaannya nanti, menjelaskan apa itu quiziz, bagaimana cara menggunakannya dan apa manfaatnya untuk siswa/i maupun sekolah dan guru-guru. Setelah berdiskusi, penulis melakukan kesepakatan terkait kapan akan dilaksanakannya.

Kemudian ketika penulis dengan wali kelas telah sepakat, maka penulis menyiapkan situs aplikasinya. Membuat soal-soal dan jawaban yang nantinya akan dijawab oleh siswa/i di aplikasi quiziz. Lalu menyiapkan peralatan yang dibutuhkan pada saat pelaksanaannya, seperti laptop, proyektor, kabel roll atau sambungan kabel serta kertas barcode jawaban yang telah di print. Ketika pelaksanaan kegiatan penelitian, siswa/i menjawab pertanyaan yang ditampilkan pada proyektor dengan cara peneliti scan jawaban dari kertas barcode yang mereka pegang masing-masing. Di dalam 1 kertas barcode tersebut sudah ada pilihan ABCD, nah untuk menjawab pertanyaan tersebut mereka tinggal mengarahkan kotak barcodenya ke pilihan A atau B atau C atau D.

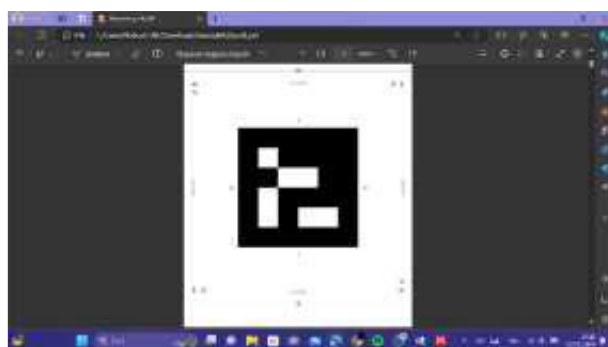


Sumber: Dokumentasi Penulis  
**Gambar 1. Halaman Utama Aplikasi**





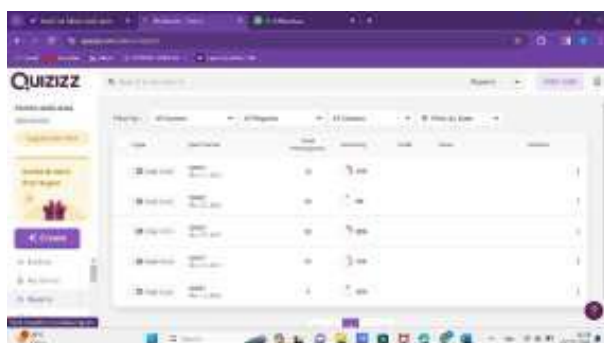
Sumber: Dokumentasi Penulis  
**Gambar 2. Contoh Pertanyaan**



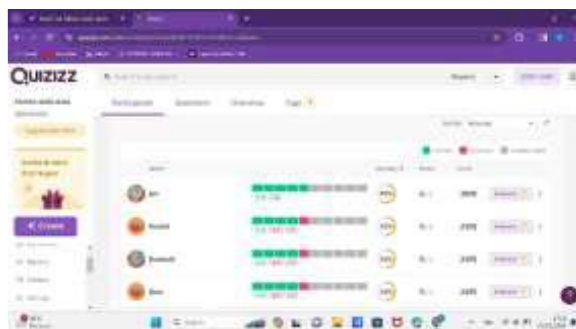
Sumber: Dokumentasi Penulis  
**Gambar 3. Contoh Barcode untuk Jawaban**



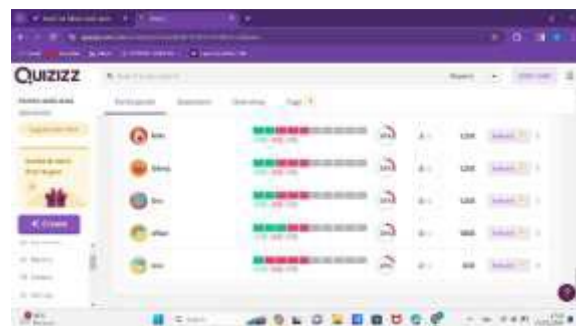
Sumber: Dokumentasi Penulis  
**Gambar 4. Pelaksanaan Bersama Siswa/i**



Sumber: Dokumentasi Penulis  
**Gambar 4. Halaman Hasil Siswa/i**



Sumber: Dokumentasi Penulis  
**Gambar 4. Hasil Nilai Tertinggi**



Sumber: Dokumentasi Penulis  
**Gambar 4. Hasil Nilai Terendah**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game bermain cerita dengan siswa di SDN Pantai Makmur 03 sangat positif. Siswa merasa lebih cepat belajar dan terlibat dalam mengikuti proses pembelajaran melalui Quizizz. Quizizz memudahkan siswa dalam mendalami materi pembelajaran dan menarik perhatian mereka. Dalam pembelajaran inovatif, sejumlah model pembelajaran telah dipublikasikan melalui media tulis, diantaranya pembelajaran siswa aktif dan multiple intelligence. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran inovatif seperti Quizizz dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Pantai Makmur 03. Pembelajaran inovatif melalui media pembelajaran gamifikasi dengan menggunakan aplikasi quizizz memiliki dampak positif pada proses pembelajaran di SDN Pantai Makmur 03, berikut beberapa dampak yang diperoleh meliputi:

- a Kenaikan Motivasi Siswa : Penggunaan aplikasi quizizz dalam pembelajaran membantu meningkatkan motivasi siswa dalam mengajarkan. Hal ini disebabkan oleh karakteristik gamifikasi yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyeluruh bagi siswa.
- b Meningkatkan Kesadaran Pembelajaran : Penggunaan aplikasi quizizz membantu meningkatkan kesadaran pembelajaran siswa. Siswa menjadi lebih sadar tentang materi yang dipelajari dan mampu menerapkan pengetahuan yang dimiliki dalam kehidupan sehari-hari.
- c Meningkatkan Keterampilan Mengajar Pada Guru : Penggunaan aplikasi quizizz juga membantu meningkatkan keterampilan mengajarkan guru. Guru dapat menggunakan aplikasi quizizz untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran siswa dan mengadaptasi metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan tersebut.

Dampak-dampak lainnya, yaitu untuk kenaikan motivasi siswa, peningkatan kesadaran pembelajaran, dan peningkatan keterampilan mengajar guru. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran efektif dalam meningkatkan kualitas

pembelajaran. Adapun kendala-kendala ataupun hambatan dalam pelaksanaan penelitian untuk penerapan pembelajaran inovatif berbasis aplikasi quiziz peneliti mengungkapkan bahwa kertas barcode yang digunakan untuk menjawab pertanyaan di quiziz mudah lusuh atau lecek, rentan luntur dan sobek sehingga menyebabkan susah untuk mendeteksi jawaban mereka serta jaringan internet yang tidak stabil dikarenakan kondisi sekolahan yang berada di lingkungan pedalaman. Sehingga menyebabkan proses pembelajaran menggunakan aplikasi quiziz terhambat dan membutuhkan waktu yang lama.

Studi sebelumnya telah menyoroti pengaruh positif penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game. Sebuah penelitian oleh Asna Tiana pada tahun 2021 (Tiana et al., 2021) menekankan bahwa kelebihan Quizizz adalah kemudahan dalam mendalami materi pembelajaran, serta pemilihan media yang menarik bagi siswa. Selain itu, penelitian lain juga menyoroti pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran di tengah pandemi, dengan menekankan bahwa variasi media pembelajaran melalui aplikasi Quizizz dapat dimanfaatkan sebagaimana mestinya.

Selain itu, terdapat pula penelitian yang mengembangkan media pembelajaran gamifikasi, termasuk penggunaan Quizizz, dan hasilnya menunjukkan bahwa produk media pembelajaran gamifikasi telah melalui proses expert review dan uji coba pengguna, dengan hasil yang sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran gamifikasi, termasuk pemanfaatan Quizizz, telah melalui proses evaluasi yang ketat dan mendapatkan tanggapan positif dari para ahli.

Dengan demikian, hasil penelitian sebelumnya secara konsisten menunjukkan manfaat dan potensi penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran inovatif berbasis game, yang dapat memudahkan siswa dalam mendalami materi pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan inovatif media pembelajaran gamifikasi melalui aplikasi Quizizz telah menunjukkan dampak yang signifikan dalam konteks pengembangan ilmu dan teknologi. Integrasi elemen permainan dalam pembelajaran, atau yang dikenal sebagai gamifikasi, telah terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Selain itu, gamifikasi juga bertujuan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, temuan terkait peran pembelajaran inovatif melalui media pembelajaran gamifikasi, khususnya melalui aplikasi Quizizz, dapat memperluas cakrawala ilmu dan teknologi dengan cara memperkaya metode pembelajaran yang ada dan meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui pendekatan inovatif. Hal ini dapat berkontribusi pada pengembangan teori baru atau modifikasi teori yang ada dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi.

## **KESIMPULAN**

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran inovatif melalui media pembelajaran gamifikasi dengan menggunakan aplikasi quiziz memiliki beberapa dampak positif pada pembelajaran di SDN Pantai Makmur 03. Peningkatan motivasi siswa, meningkatkan kesadaran pembelajaran, dan meningkatkan keterampilan mengajarkan guru adalah beberapa dampak yang diperoleh. Sebagai kesimpulan, penggunaan aplikasi quiziz dalam pembelajaran merupakan pendekatan yang efektif dan bermanfaat untuk mendukung pembelajaran inovatif melalui media pembelajaran gamifikasi. Pembelajaran inovatif melalui media pembelajaran gamifikasi, seperti bermain cerita dengan aplikasi Quiziz, memiliki peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Pantai Makmur 03. Quizizz memudahkan siswa dalam mendalami materi pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti tantangan pembelajaran berbasis digital. Dalam pembelajaran inovatif, sejumlah model pembelajaran telah dipublikasikan melalui media tulis, diantaranya pembelajaran siswa aktif dan multiple intelligence. Oleh karena itu, penggunaan media



pembelajaran inovatif seperti Quizizz dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Pantai Makmur 03.

## REFERENSI

- Abdillah, R., Kuncoro, A., Erlangga, F., & Ramdhan, V. (2022). Pemanfaatan aplikasi kahoot! dan quizizz sebagai media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2(01), 92-102.
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144-149. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- Sugiharti, R, E. (n.d.). *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.* <https://doi.org/10.24036/jippsd.v6i2>
- Khaira, W., & Ag, S. (n.d.). Skripsi Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 4 Banda Aceh.
- Ghiyats Ristiana, M., & Dahlan, J. A. (2021). Pandangan Mahasiswa Calon Guru Dalam Penggunaan Model Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(1). <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i1.127-136>
- Hada, K. L., Maulida, F. I., Dewi, A. S., Dewanti, C. K., & Surur, A. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Blabak Trarerodi pada Materi Geometri Transformasi: Tahap Expert Review. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 4(2), 155-178.
- Hasriadi, H. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 136-151.
- Hulwani, A. Z., Pujiastuti, H., & Rafianti, I. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif android matematika dengan pendekatan stem pada materi trigonometri. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2255-2269.
- Kaharuddin, A. (2020). *Pembelajaran inovatif & variatif (Vol. 2020)*. Pusaka Almaida.
- Karim, A., & Savitri, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android di kelas 4 sekolah dasar. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(2), 63-75.
- Khairiyah, U., Faizah, S. N., & Lestari, A. D. (2021). Pendampingan Pembuatan Kuis dengan Aplikasi Quizizz bagi Guru Sekolah Dasar di Desa Made Lamongan. *Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 125-131.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran matematika melalui media game quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64-73.
- Putra, S. D., Aryani, D., & Ariessanti, H. D. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi Wordwall Di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring. *TERANG*, 4(1), 83-90.
- Putri, V. D. (2021). Aplikasi Daring QUIZIZZ sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan di Masa Pandemi Covid 19. *Linggau Journal Science Education*, 1(2), 8-22.
- Purwitha, D. G. (2020). Model pembelajaran flipped classroom sebagai pembelajaran inovatif abad 21. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 49-55.
- Salsabila, U. H., Habiba, S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (n.d.). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA.
- Sambara Sitorus, D., Nugroho, T., Santoso, B., Ekonomi, P., & Wacana, K. S. (n.d.). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19 The Utilization of Quizizz as A Game-Based Learning Media in The Pandemic of Covid-19.

- Sattar, M., Amin, F. H., & Nawir, H. N. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi Pada Siswa Madrasah Aliyah As' adiyah Dapoko Kab Bantaeng Sulawesi Selatan. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(3), 95- 102.
- Saputra, N. (2021). Penelitian tindakan kelas. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). Penelitian tindakan kelas. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Tiana, A., Damai, A., Krissandi, S., & Sarwi, M. (2021). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(6).
- Trianda, D. A., & Suhery, T. (n.d.). Pengembangan Instrumen Validasi Untuk Expert Review Tentang Media Berbasis STEM. 8, 2021.
- Utomo, H. (2020). Penerapan media quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran tematik siswa kelas IV SD Bukit Aksara Semarang. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 1(3), 37-43.