BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pemanfaatan *Game Quizizz* pada Pembelajaran PAI

1. Pengertian *Game Quizizz*

Quizizz merupakan sebuah aplikasi kuis interaktif yang berasal dari Santa Monica, California, Amerika Serikat. *Quiziizz* adalah aplikasi yang menyediakan bentuk soal formatif dengan berbagai macam pilihan yang disajikan dengan menyenangkan dan menarik bagi semua peserta didik. *Quizizz* merupakan salah satu inovasi media dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. banyak fitur yang bisa digunakan seperti soal pilihan ganda, soal isian, maupun soal uraian. Aplikasi ini dapat digunakan di manapun peserta didik berada (Citra dan Rosy 2020) menjelaskan bahwa *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih interaktif (Perta et al. 2024).

Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran berbasis aplikasi online yang memiliki fitur game, kuis, survey, dan diskusi. Materi pembelajaran yang ada di dalam aplikasi *Quizizz* ini dikemas dalam pertanyaan interaktif berbagai tema pada berbagai jenjang, mata pelajaran, dan lainnya dengan pilihan isi materi yang dibuat sendiri oleh pendidik. Untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional, guru dan dosen harus mau dan mampu beradaptasi dengan perubahan kondisi, ilmu pengetahuan serta teknologi. Di masa pandemic sekarang ini, seluruh pengajar harus menyesuaikan diri untuk dapat memfasilitasi peserta didiknya belajar secara daring (Aditiyawarman et al. 2022).

Quizizz merupakan aplikasi berbasis kuis yang dipadukan dalam bentuk permainan. *Quizizz* merupakan media yang berpusat pada peserta

didik, serta penggunaan *Quizizz* dapat mempermudah guru, karena guru dapat mengatur waktu sehingga peserta didik dapat mengerjakan sesuai dengan waktu yang telah diberikan. Dalam hal ini guru dapat mementoring pekerjaan yang sedang dilakukan oleh peserta didik, dengan hal hal tersbut menjadikan peserta didik aktif, dalam hal ini *Quizizz* mampu meningkatkan motivasi siswa. Penggunaan *Quizizz* pada saat pengevaluasian meningkatkan motivasi siswa karena peserta didik merasa tertantang mendaptkan skor terbaik dalam kuis, rasa bersaing yang tinggi denga teman ingin menjadi yang tercepat dan tepat, serta peserta didik merasa terbantu dalam memahami materi dengan penggunaan modal pengetahuan berbasis kuis (Ramdhani, 2024).

Quizizz merupakan salah satu aplikasi untuk evaluasi pembelajaran berbasis game yang semakin populer di kalangan pendidik. Aplikasi ini menawarkan cara yang menyenangkan dan efektif untuk melakukan evaluasi pembelajaran melalui kuis interaktif yang dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik. Dengan fitur-fitur yang menarik dan mudah digunakan, *Quizizz* memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses evaluasi pembelajaran (Fahmi, 2024).

Quizizz adalah platform media pembelajaran berbasis game edukasi. *Quizizz* memungkinkan siswa untuk lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran. *Quizizz* memungkinkan guru memantau hasil siswa saat mereka menyelesaikan pertanyaan. Selain itu, media pembelajaran ini memudahkan guru dalam mengatur waktu yang diberikan kepada siswa, sehingga juga dapat digunakan sebagai latihan bagi siswa untuk menjawab soal dengan cepat dan akurat (Serdang, 2024).

Quizizz adalah aplikasi atau platform berbasis game yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, dirancang khusus untuk pendidikan dan pembelajaran di kelas, sehingga proses belajar mengajar

menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Aplikasi *Quizizz* menawarkan pengalaman pembelajaran yang kolaboratif dan menyenangkan, dengan berbagai fitur yang tersedia. Selain menyediakan pembelajaran yang menggabungkan permainan, aplikasi ini juga dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan belajar siswa. Dengan fokus pada siswa dan suasana pembelajaran yang menyenangkan, *Quizizz* merupakan alat yang efektif untuk membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menginspirasi dan memotivasi siswa dalam proses belajar. Dengan adanya motivasi yang kuat, dapat mengubah seluruh dinamika pembelajaran. Ketika siswa merasa termotivasi, mereka akan hadir di kelas dengan semangat tinggi, siap untuk belajar, dan aktif berpartisipasi. Dengan motivasi yang baik, siswa menjadi lebih antusias dalam mempelajari materi, bertanya, dan berkolaborasi dengan teman sekelas (Hakim 2024).

Quizizz merupakan media pembelajaran dalam pendidikan yang menggunakan permainan untuk menyediakan berbagai aktivitas multiplayer, membuat suasana kelas menjadi interaktif dan mengasyikkan (Evendi, 2020).

Quizizz merupakan aplikasi berbasis game yang membuat aktivitas kelas dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih interaktif. Untuk menarik perhatian peserta didik pada pelajaran pendidikan Agama Islam agar masuk kelas online atau banyak beraktifitas mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam penulis mencoba menggunakan *game Quizizz*. Menurut Kusuma *Quizizz* sangat cocok digunakan dalam membangun pembelajaran yang interaktif dan peserta didik dapat mengerjakan tugas (kuis) secara bersamaan dengan teman sekelasnya sehingga langsung dapat diketahui rangking yang didapat dalam menjawab kuis yang diberikan guru dalam Aplikasi *Quizizz* tersebut (Hamdani, 2023).

Aplikasi *Quizizz* adalah platform pendidikan yang menghadirkan pembelajaran interaktif melalui *game Quiz* pintar. Dengan adanya *Quizizz*, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi para siswa. Aplikasi ini menawarkan berbagai pertanyaan dalam format pilihan ganda yang disesuaikan dengan materi pelajaran. Selain itu, aplikasi ini juga memberikan skor langsung kepada siswa sehingga mereka dapat melihat sejauh mana pemahaman mereka tentang materi tersebut. Dalam dunia pendidikan yang terus berkembang, aplikasi *Quizizz* menjadi alat yang efektif untuk mendorong kreativitas dan kolaborasi di antara siswa dan guru. Dengan fitur-fitur seperti kemampuan membuat kuis sendiri, menyediakan tautan berbagi kepada teman sekelas, serta mendukung diskusi daring secara real- time, aplikasi ini memperkuat interaksi antara siswa-siswa maupun guru- siswa dalam melibatkan mereka secara aktif dalam proses belajar-mengajar. Namun, dengan hadirnya aplikasi seperti *Quizizz,* proses belajar dapat direvitalisasi sehingga lebih menarik bagi para siswa meskipun dilakukan secara daring. Dengan akses mudah melalui perangkat seluler atau komputer pribadi, siswa dapat melakukan latihan soal dengan suasana kuis yang menyenangkan dan kompetitif dari mana saja dan kapan saja sesuai kebutuhan mereka (Aisyah, 2024).

B. Metode Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran *Game Based Learning*

Game based learning adalah media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk merangsang siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. *Game Based Learning* dapat diaktualisasikan dalam bentuk *quizizz* dengan didukung materi sesuai topik pembahasan yang berasal dari buku siswa atau bisa dikemas dalam soft file berbentuk power point (Hanandita, 2022).

Game Based Learning adalah model pembelajaran yang dirancang untuk menggabungkan antara materi pembelajaran dengan pendidikan sehingga peserta didik dapat saling terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Game Based Learning dapat menjadi salah satu terobosan baru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan dapat menarik minat peserta didik sehingga dapat menyerap materi dengan lebih efisien. Menurut Torrente, *Game Based Learning* adalah penggunaan game dengan tujuan yang serius (yaitu tujuan pendidikan), sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara siginifikan (Ilmiah, 2024).

Game Based Learning artinya suatu metode dalam pembelajaran yang berbasis sebuah permainan, sehingga penyampaian dan penerimaan materi akan lebih mudah, dimana dituntut mahasiswa untuk belajar namun melalui pendekatan permainan, serta dapat membantu menambah potensi serta kualitas dalam penyerapan pengetahuan, dimana metode ini juga membuat proses penilaian evaluasi perkuliahan juga akan lebih menarik. Sebuah aplikasi yang digunakan sebagai salah satu alat untuk menjalankan model *Game Based Learning* ialah dinamakan *Quizizz* (Riska, 2023).

Games Based Learning (GBL) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran inovatif yang memanfaatkan permainan sebagai media belajar. Pendekatan ini merupakan sebuah inovasi dalam memadupadankan antara permainan dan pembelajaran. 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 (Suarnaya, 2025).

Game Based Learning merupakan salah satu cara atau metode pengajaran yang dapat meningkatkan keterlibataan siswa dalam proses pembelajaran. *Game Based Learning* adalah strategi pembelajaran yang melibatkan aplikasi media digital yag melibatkan hasil belajar dan tren dalam e-learning. Alasan yang mendukung penggunaan pembelajaran berbasis game ini adalah bahwasanya pembelajaran berbasis game (permainan) itu bisa memotivasi dan bersifat menyenangkan (Azmi, 2023).

game based learning yang merupakan teknik pembelajaran berlandasan permainan yang dapat membantu meningkatkan potensi dan kualitas pelajar dalam menyerap pengetahuan (Ryan Dellos 2015), menyatakan bahwa pembelajaran berlandasan permainan merupakan alat yang dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah, meningkatkan pemikiran kritis dan membuat sebuah penilaian dalam proses pembelajaran (Pranoto, 2020).

2. Tujuan Metode Pembelajaran *Game Based Learning*

a. Tujuan metode pjbl ini memiliki tujuan untuk:

1) memberikan wawasan yang luas terhadap siswa ketika menghadapi permasalahan secara langsung;
2) mengembangkan keterampilan serta keahlian berpikir kritis dalam menghadapi permasalahan yang diterima secara langsung. Jadi, ketika diambil secara garis besar tujuan dari penerapan metode ini yaitu untuk mengasah serta memberikan kebiasaan kepada siswa dalam melakukan kegiatan berpikir kritis untk menyelesaikan permasalahan yang diterima. Selain itu metode ini juga dapat dilakukan sebagai upaya untuk mengembangkan wawasan siswa (wulandari, 2020).

3. Langkah-Langkah *Game Based Learning*

Berikut ini sintaks (Langkah – Langkah) dari *Game Based Learning* yaitu:(Pendidikan, 2024).

a. Memilih Game sesuai topik

Tahap pertama, pendidik diharapkan memilih game yang sesuai materi pembelajaran sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Sebab semakin sesuai game yang dipilih maka akan semakin baik hasil pembelajaran yang diharapkan. misalnya jika topik adalah matematika maka pilihlah Game matematika yang menjadi topik pembelajaran.

b. Penjelasan konsep

Tahap kedua, pendidik akan memaparkan materi sebagai pembukaan kepada siswa agar siswa dapat memahami lebih jelas tentang pokok materi yang akan menjadi petunjuk sebagai bahan game. Setelah itu pendidik akan memaparkan penjelesan mengenai game yang akan dimainkan

c. Aturan

Tahap ketiga, pendidik akan memaparkan atauran – aturan yang berlaku sebelum game, selama game, serta setelah game berlangsung. dan pendidik akan memaparkan teknis dalam memainkan game yang digunakan.

d. Memainkan Game

Tahap keempat, pendidik akan memaparkan teknis game dengan menggunakan media yang digunakan untuk proses pembelajaran yang menyenangkan.

e. Merangkum Pengetahuan

Tahap kelima, siswa akan merangkum proses game berlangsung. menuliskan serta memaparkan poin – poin penting yang telah pendidik jelaskan selama game berjalan.

f. Melakukan Refleksi

Tahap terakhir ini, pendidik serta siswa melakukan refleksi dari hasil pembelajaran game yang telah dilakukan.

4. Ciri-Ciri *Game Based Learning*

Karakteristik *Game Based Learning* adalah konten instruksional tidak terlihat jelas dikaburkan oleh karakteristik game yang digunakan; game harus memotivasi sehingga apabila siswa mengulangi siklus masih dalam konteks permainan. Ada empat unsur penting dalam game yaitu fantasi, rasa ingin tahu, tantangan, dan kendali. Karakteristik dari game-based learning yaitu menarik mengasyikkan, menantang,interaktif dan umpan balik, serta adanya sosial dan kerjasama (Wahyuning, 2022) .

5. Kelebihan *Game Based Learning*

Adapun kelebihan dari *Game-Based Learning* berdasarkan hasil penelitian yaitu menyebutkan bahwa :

a. Interaktif,menyenangkan dan melatih kerja sama serta pemikiran baru
b. Memudahkan dalam tahap pembelajaran karena bisa menghilangkan stress,
c. Memiliki daya tarik tersendiri untuk belajar serta mendapat umpan balik yang menyenangkan dan bermanfaat,
d. Dapat mengukur tingkat pemahaman, melatih daya ingat, merilekskan diri setelah pembelajaran, serta memicu semangat belajar.

Selain itu, ada beberapa manfaat dari *Game-Based Learning* ini berdasarkan hasil survei yaitu:

a. Media pembelajaran baru yang tidak monoton tetapi asyik dan menyenangkan,
b. Meningkatkan kinerja otak kiri dan kanan dan juga lebih interaktif,
c. Pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, serta masih banyak lagi (Wibawa et al. 2020).
d. Pembelajaran *game based learning* memungkinkan pembelajaran yang aktif, meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, dan umpan balik yang cepat bagi siswa (Amanda., 2015).
e. Keterlibatan siswa yang tinggi dalam memecahkan permasalahan dalam permainan akan melatih keterampilan berpikir kritis siswa (Kusuma dkk., 2022).
f. Dapat berdampak positif terhadap prestasi akademik siswa, keterampilan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa (Parrota et al, 2013).

6. Kelemahan *Game Based Learning:*

a. Membutuhkan waktu pembelajaranyang relatif banyak.
b. Pemakaian waktu yang relatif banyak
c. Kesulitan dalam adaptasi untuk semua jenis siswa

d. Potensi distraksi atau pokus terpecah
e. Ealuasi dan pengukuran hasil belajar yang kompleks
f. Kebutuhan pelatihan untuk guru
g. Keterbatasan konten
h. Membutuhkan alat dan media tembahan agar pembelajaran terlaksana dengan baik (Oktavia 2022).

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa latin yang mempunyai arti "antara". Makna kata "antara" dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa suatu informasi dari suatu sumber kepada penerima (Hamzah, 2019). Sedangkan menurut Sanjaya, secara umum media merupakan kata jamak dari "medium", yang berarti perantara atau pengantar. Kata media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Istilah media juga digunakan dalam bidang pendidikan, dalam hal in pengajaran.

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Sumantri mengemukakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu mewujudkan situasi belajar yang efektif, bagian integral dari seluruh situasi mengajar, meletakkan dasar-dasar yang konkret dari konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme, dan membangkitkan motivasi belajar peserta didik (Wardani, 2016).

Media pembelajaran menurut (Winkel 2009) diartikan sebagai suatu sarana non perasonal (bukan manusia) yang digunakan atau disediakan oleh pengajar, yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan instruksional. Konsep media pembelajaran

memiliki dua segi yang satu dengan yang lainnya saling menunjang, yakni perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware). Contoh : apabila guru membuat materi/bahan di powerpoint, kemudian diproyeksikan melalui LCD proyektor, maka materi/bahan tersebut diberi nama perangkat lunak (software), sedangkan LCD proyektor itu sendiri merupakan alat perangkat keras (hardware) yang digunakan untuk memproyeksikan materi pelajaran pada layar (Medan, 2024).

Ada banyak defenisi yang diungkapkan oleh beberapa pakar dalam mendefenisikan media pembelajaran. *Association of Education and Communication Technology* (AECT) menandaskan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Apabila dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran maka media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar ke peserta didik (Kunci, 2019).

Dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 disebutkan bahwa proses pembelajaran adalah merupakan kegiatan yang dilakukan dengan meyadari juga tersusun guna menciptakan keadaan pembelajaran agar siswa antusias dan semangat dengan harapan dapat mengembangkan potensi yang ada pada mereka dan menyandang potensi spiritual dalam kehidupan untuk dirinya sendiri, bermasyarakat juga dibutuhkan oleh dirinya sendiri, masyarakat, dan juga wsatanah air. Didalamnya juga djelaskan uraian Pembelajaran ialah proses interaksi yang terjadi oleh guru dengan siswa serta sumber belajar pada suatu lingkungan tempat terjadinya proses pembelajaran. Inti pokok dalam UU tersebut dapat dirangkul oleh sosok seorang guru. Hal tersebut dikarenakan guru merupakan salah satu kunci keberhasilan dalam sebuah lembaga pendidikan. Oleh karena itu pendidik diharapkan dapat menyesuaikan dirinya sesuai tuntutan zaman yang kian terus mengalami perkembangan, dengan mempunyai kekuatan keagamaan,

emosional, intelektual, dan nilai sosial yang tinggi serta kreatif dan inovatif dalam menyesuaikan penerapan strategi pembelajaran secara konsisten.

Media pembelajaran ini adalah suatu sarana yang dapat digunakan tenaga pendidik, pengajar, dosen atau yang biasa kita sebut guru dalam melangsungkan proses pembelajaran. Memudahkan seorang guru atau dosen dalam menjelaskan dan menyampaikan materi yang ingin diajarkan. Media pembelajaran memiliki jenis yang beragam seperti gambar, power point text, buku, dan alat-alat tekhnologi dan sejenisnya. Secara umum media pembelajaran ini terdiri dari manusia, benda-benda, ataupun jenis kegiatan lainya yang mendukung terjadinya interaksi pembelajaran untuk mendapatkan ilmu pengetahuan,pengalaman, keterampilan (Rahman, 2022).

Jadi dari beberapa pengertian diatas dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh tenaga pendidik guru atau dosen ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran, yang berupa perangkat dan bahan, yang bisa memfasilitasi, memudahkan, dan meningkatkan proses kegiatan belajar mengajar yang didalamnya bentuk menyampaikan ilmu dan pengetahuan. Media pembelajaran ini sangat membantu dalam proses pemelajaran karena lebih mempercepat dan mudah ,karena siswa akan lebih aktif pada saat pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran ini ketika dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan oleh guru dan dosen untuk menyampaikan pengetahuan (Arlina et al., 2022). Dalam pengertian lain penggunaan media pembelajaran akan membuat proses belajar mengajar lebih bervariasi, dan menghidupkan suasana yang baru.

2 Jenis Media Pembelajaran

a. Berdasarkan Bentuk Dan Sifat Fisik

Berdasarkan bentuknya, media pembelajaran diklasifikasikan

menjadi 2 dimensi atau 2D, yaitu. media yang petunjuknya dilihat dari arah gambar yang hanya terlihat panjang dan lebarnya saja, seperti papan dan gambar yang hanya dilihat dari samping layar. bawah Dan lingkungan belajar tiga dimensi 3D, yaitu media yang tampilannya dapat dilihat dari segala arah pandang dan yang dimensinya panjang, lebar dan tinggi, seperti meja, kursi, rumah dan bola. Lingkungan belajar dibagi menjadi perspektif diam dan perspektif bergerak sesuai dengan karakteristik fisiknya. Layar gambar diam adalah layar yang hanya menampilkan gambar diam di layar, atau misalnya foto yang berisi teks atau gambar binatang. Selain itu, perangkat display bergerak, yaitu yang mampu menampilkan gambar bergerak di layar, termasuk media televisi, perekam tab, monitor komputer atau tampilan lainnya (Sultan, 2023)

b. Berdasarkan Unsur Pokok

Secara umum, berdasarkan unsur atau perasaan utama yang dirangsang, digolongkan menjadi tiga jenis, yaitu:

1) Alat Bunyi, yaitu alat musik yang menghasilkan bunyi yang hanya dapat diterima melalui alat dengar. Contohnya adalah kaset, radio.
2) Media Visual yaitu media yang hanya berdasarkan indera penglihatan, media visual menyajikan materinya dengan bantuan alat proyeksi atau proyektor, karena dengan alat tersebut perangkat lunak atau software dilengkapi dengan cahaya atau gambar sesuai dengan materi yang diinginkan, misalnya. foto, poster, grafik kartun dan sebagainya.
3) Media Audio Visual adalah media yang mengandung unsur suara dan gambar. Media audio visual adalah media penyampaian pesan pembelajaran dalam media video.

c. Berdasarkan Penggunaan

Berdasarkan tujuan penggunaan, menurut Gels dan Elly, klasifikasi media menurut kegunaannya dibagi menjadi: Penggunaan yang bersifat individu, misalnya laboratorium pendidikan atau elektronik berupa

media gambar, laboratorium bahasa, laboratorium radio mobil, laboratorium ilmu alam, laboratorium ilmu sosial dan laboratorium pusat pembelajaran. Penggunaannya secara berkelompok, Penggunaan massal, misalnya televisi.

D. Pembelajaran Melalui Game

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah sebuah proses interaksi edukatif antara peserta didik, guru dan lingkungan yang melibatkan berbagai komponen pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Unang Wahidin dan Ahmad Syaefuddinmengatakan, bahwa proses embelajaran merupakan sebuah sistem yang disebut sistem pembelajaran. Unang Wahidin dan Ahmad Syaefuddinmengatakan, bahwa proses embelajaran merupakan sebuah sistem yang disebut sistem pembelajaran (Wahidin, 2018).

Dalam kegiatan belajar mengajar atau pembelajaran, siswa adalah sebagai subjek dan objek.Sehingga inti dari proses pembelajaran adalah kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuan pengajaran. Tujuan pembelajaran ini akan dapat tercapai apabila sisiwa berusaha secara aktif untuk mencapainya. Keaktifan siswa dalam hal ini tidak saja dari segi fisik, tetapi juga kejiwaan.karena apabila hanya fisik siswa saja yang aktif tanpa diikuti pikiran atau mental yang aktif, maka proses pembelajaran akan sia-sia.hal ini karena sisiwa tidak merasakan perubahan didalam dirinya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Baharuddin, bahwa belajar pada hakekatnya adalah perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar (Ley, 2002).

Game merupakan hal yang banyak disenangi oleh peserta didik, dan game edukasi merupakan salah satu cara agar dapat menjadikan pembelajaran menjadi menarik. Game edukasi dapat menjadi media yang

menyenangkan mengasikan dan menyebabkan kecanduan di dalam pembelajaran (Rahmatullah, n.d.) Sedangkan Jerome mendefinisikan permainan adalah suatu yang menggembirakan dan menyenangkan. Permainan tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, motivasi anak subyektif dan tidak mempunyai tujuan praktis. Permainan merupakan hal yang spontan dan suka rela, dipilih secara bebas oleh pemain. Permainan mencakup keterlibatan aktif dari pemain.

Game atau elemen berbasis game, masing-masing, menawarkan keunikan dan kekuatan peluang untuk meningkatkan keterlibatan emosional dan akibatnya dapat mempengaruhi alokasi sumber daya kognitif secara positif dan meningkatkan hasil pembelajaran seperti yang diamati dalam meta analyses baru-baru ini pada pembelajaran berbasis game (Kusuma et al.,2022).

Game merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk mengajarkan materi pelajaran dengan menggabungkan elemen permaianan dalam proses belajar. Nurkholis dalam mengatakan game dalam bahasa Inggris berarti permainan atau perlombaan, atau aktivitas terstruktur yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang (Barros, 2018). Game atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan berdasarkan peraturan khusus sehingga terdapat yang juara atau terdapat yang kalah, umumnya di dalam situasi yang tidak berbahaya dengan tujuan informasional. Dengan adanya game dalam proses belajar mengajar, siswa dapat menangapi apa yang telah dilakukan siswa saat bermain dengan game tersebut sehingga dapat dimengerti dan mudah untuk dipahami secara efektif serta meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa (Vebrian, 2024).

Lingkungan belajar berbasis permainan dirancang untuk mendorong tingkat keterlibatan siswa yang tinggi dan motivasi selama belajar topik yang kompleks. Lingkungan belajar berbasis permainan memungkinkan siswa kebebasan untuk menavigasi ruang untuk berinteraksi dengan elemen

permainan yang mendorong pembelajaran, yaitu, agensi. Agensi telah dipelajari dalam pembelajaran, dan telah ditunjukkan bahwa agensi siswa meningkat menghasilkan hasil belajar yang lebih besar (Taub, 2020).

Jadi pembelajaran games adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara/alat pendidikan yang bersifat mendidik. Pembelajaran games merupakan permainan edukatif yang bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan bahasa, berfikir, serta bergaul dengan lingkungan.

E. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar, sebagai fondasi utama dalam proses pembelajaran, mencerminkan kekuatan psikologis yang memotivasi individu untuk mengejar tujuan pembelajaran. Konsep ini menggarisbawahi pentingnya dorongan internal dan eksternal dalam merangsang aktivitas belajar. Motivasi intrinsik, yang bersumber dari keinginan internal individu untuk belajar, memberikan landasan kuat bagi kepuasan pribadi dan pertumbuhan diri. Dalam hal ini, individu merasakan kepuasan dan kegembiraan saat berhasil memahami konsep atau keterampilan baru, menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Sementara itu, motivasi ekstrinsik, yang dipicu oleh penghargaan eksternal seperti pujian atau pengakuan, juga memiliki peran penting dalam membentuk perilaku belajar (Ulimaz et al., 2024).

Belajar adalah proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan interaksi antara individu dan lingkungannya yang dilakukan secara formal, informal, dan nonformal. Belajar juga sebagai perubahan perilaku yang terjadi setelah siswa mengikuti atau mengalami suatu proses belajar mengajar, yaitu hasil belajar dalam bentuk penguasaan kemampuan atau ketrampilan tertentu. Untuk dapat mencapai suatu keberhasilan di dalam belajar setiap siswa hendaknya memiliki keinginan yang kuat untuk mencapai tujuan serta citacitanya. Salah satu yang dapat mewujudkan

tujuan serta cita-cita yang ingin dicapai oleh siswa yaitu memiliki motivasi. Setiap siswa memiliki motivasi yang berbeda-beda, semua tergantung pada keadaan diri siswa masing-masing (Jambi et al., 2022).

Motivasi sendiri merupakan dorongan dari dalam maupun luar diri individu untuk mencapai suatu tujuan atau cita-cita. Motivasi adalah keseluruhan dorongan, keinginan, kebutuhan, dan daya yang sejenis yang menggerakkan prilaku seseorang. Motivasi adalah sebagai suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dari dua pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan suatu dorongan yang ada untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan individu atau seseorang (Jambi et al., 2022).

Hamalik mengemukakan bahwa motivasi adalah dorongan yang menyebabkan terjadi suatu perbuatan atau tindakan tertentu. Di pihak lain, Sardiman mengemu- kakan bahwa motif diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam subjek untuk melakukan aktivitas tertentu untuk mencapai tujuan. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian adanya tujuan, kebutuhan atau keinginan. Jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh di dalam diri seseorang (Wardani, 2016).

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri maupun dari luar peserta didik (dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu) yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Maallah, 2019).

Dalam upaya meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa, penerapan pembelajaran berbasis game telah menjadi terobosan yang

menarik dalam dunia pendidikan (Marzuki, 2024). Melibatkan unsur- unsur permainan ke dalam proses pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktik. Siswa tidak hanya diajak untuk memahami konsep-konsep akademis, tetapi juga dihadapkan pada tantangan dan kompetisi yang memberikan kepuasan intrinsi. Keberhasilan dalam mengatasi rintangan dalam permainan memberikan dorongan motivasi yang dapat membawa dampak positif pada semangat belajar siswa (Ulimaz et al., 2024).

Pembelajaran berbasis game juga menciptakan lingkungan pembelajaran yang responsif dan adaptif . Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar untuk mencapai hasil yang baik dalam permainan, tetapi juga memperoleh pemahaman mendalam terhadap materi pelajaran yang diintegrasikan dalam konteks permainan Selain itu, pembelajaran berbasis game dapat mengembangkan keterampilan kritis yang diperlukan di era modern ini. Siswa belajar untuk memecahkan masalah, berpikir analitis, dan bersikap kreatif melalui interaksi aktif dengan materi pembelajaran.

Dengan memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih nyata dan bermakna, penerapan pembelajaran berbasis game tidak hanya meningkatkan prestasi akademis, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tuntutan kehidupan di luar kelas. Dengan demikian, pembelajaran berbasis game menjadi sebuah inovasi yang membawa dampak positif pada dunia pendidikan, merangkul potensi siswa untuk berkembang secara holistik (Marzuki, 2023).

2. Fungsi Motivasi Belajar

Dalam belajar sangat diperlukan adanya motivasi. Motivasi is an essential condition of learning. Motivasi belajarakan menjadi optimal kalau ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil pula pelajaran tersebut jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa. Motivasi sebagai suatu proses, mengantarkan murit kepada pengalamanpengalaman yang memungkinkan mereka dapat belajar. Sebagai proses, motivasi mempunyai fungsi antara lain:

a. Mendorong manusia untuk berbuat, sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
b. Menentukan arah perbuatan, dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
c. Menyeleksi perbuatan, seseorang siswa yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus.
d. Menyadarkan kedudukan awal belajar, proses dan hasil belajar.
e. Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar bila dibandingkan dengan teman sebaya.
f. Mengarahkan kegiatan ke arah pembelajaran yang lebih berkualitas.
g. Membesarkan semangat belajar bagi para siswa.
h. Menyadarkan tentang adanya perjalanan yang harus ditempuh dalam proses belajar dan sebagainya (Hayati, 2020).

Dengan demikian, adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi. Maka seorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi seorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.

3. Indikator Motivasi Belajar

a. tekun menghadapi tugas, b. ulet menghadapi kesulitan, c. menunjukkan minat terhadap pembelajaran, d. senang bekerja mandiri, e. tidak mudah bosan pada tugas rutin, f. mampu mempertahankan pendapat, g. tidak mudah melepaskan keyakinan, dan h. senang mencari serta memecahkan masalah (Sardiman, 2012).

4. Upaya meningkatkan motivasi belajar

Upaya meningkatkan motivasi belajar anak dalam kegiatan belajar di sekolah, ada beberapa langkah yang dapat dilakukan oleh guru yaitu:

a. Memberi angka Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Banyak siswa yang justru untuk mencapai angka/nilai yang

baik. Angka-angka yang baik itu bagi para siswa merupakan motivasi yang sangat kuat.

b. Memberikan Hadiah dapat menjadi motivasi yang kuat, dimana siswa tertarik pada bidang tertentu yang akan diberikan hadiah. Tidak demikian jika hadiah diberikan untuk suatu pekerjaan yang tidak menarik menurut siswa.
c. Kompetisi Persaingan, baik yang individu atau kelompok, dapat menjadi sarana untuk meningkatkan motivasi belajar. Karena terkadang jika ada saingan, siswa akan menjadi lebih bersemangat dalam mencapai hasil yang terbaik.
d. Ego-involvement kesadaran kepada Menumbuhkan siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting.
e. Memberi Ulangan Para siswa akan giat belajar kalau mengetahui akan diadakan ulangan. Tetapi ulangan jangan terlalu sering dilakukan karena akan membosankan dan akan jadi rutinitas belaka.
f. Mengetahui Hasil Mengetahui hasil belajar bisa dijadikan sebagai alat motivasi. Dengan mengetahui hasil belajarnya, siswa akan terdorong untuk belajar lebih giat. Apalagi jika hasil belajar itu mengalami kemajuan, siswa pasti akan mempertahankannya.
g. Pujian Apabila ada siswa yang berhasil menyelesaikan tugasnya dengan baik, maka perlu diberikan pujian. Pujian adalah bentuk reinforcement yang positif dan memberikan motivasi yang baik bagi siswa.
h. Hukuman Hukuman adalah bentuk reinforcement yang negatif, tetapi jika diberikan secara tepat dan bijaksana, bisa menjadi alat motivasi. Oleh karena itu, guru harus memahami prinsip prinsip pemberian hukuman tersebut (Sardiman 2005).

F. Faktor Penghambat dan Pendukung

1. Faktor Pendukung

a. Alat Bantu Guru/Pendidik: Aplikasi ini membantu guru atau pendidik

dalam menyusun soal ujian atau kuis dengan lebih efisien.

b. Pemberian Poin dan Ranking Siswa: Saat siswa berhasil menjawab soal atau kuis dengan benar, aplikasi memberikan umpan balik berupa informasi poin yang diperoleh untuk setiap soal.
c. Koreksi Mandiri: Apabila siswa menjawab kuis dengan kesalahan, aplikasi ini menyajikan jawaban yang benar.
d. Review Question pada Akhir Sesi: Sebelum sesi pembelajaran diakhiri, aplikasi menampilkan review pertanyaan yang telah dijawab.
e. Variasi Soal Melalui Pengacakan Otomatis: Aplikasi ini memastikan bahwa setiap siswa menerima kumpulan soal kuis yang berbeda-beda melalui pengacakan otomatis.

2. Faktor Penghambat

Berdasakan hasil temuan peneliti, kendala yang menghambat pemanfaatan aplikasi *Quizizz* sebagai evaluasi pembelajaran diantaranya:

a. Ketergantungan pada Jaringan atau Internet: Keberhasilan penggunaan aplikasi ini sangat tergantung pada ketersediaan dan kestabilan jaringan internet.
b. Potensi untuk Kecurangan: Kemampuan siswa untuk membuka tab baru selama mengerjakan kuis dapat menjadi potensi kecurangan, karena mereka dapat mencari jawaban di luar konteks kuis.
c. Manajemen Waktu yang Tepat: Dalam menghadapi batasan waktu pada kuis, ada risiko bahwa siswa yang sebelumnya berhasil mendapatkan peringkat tinggi dapat mengalami penurunan peringkat karena manajemen waktu yang kurang efektif.
d. Kesulitan dalam Menemukan Waktu yang Sesuai: Kesibukan siswa dapat menjadi hambatan dalam menemukan waktu yang sesuai untuk menggunakan aplikasi pembelajaran (Salsabila, 2020).