



SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS

"Peningkatan Kualitas Pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasi Ilmiah"



Peningkatan Keterampilan Komunikasi dan Motivasi Belajar Siswa Melalui *Game Based Learning* Berbantuan Media *Quizizz* pada Pembelajaran IPA

Arik Pujiyanti^{1*}, Supeni², Sri Sukaesih³

¹PPG Prajabatan IPA, Universitas Negeri Semarang, Semarang

²SMP Negeri 4 Semarang, Semarang

³Prodi Pendidikan Biologi Universitas Negeri Semarang, Semarang

*Email korespondensi: arikpujiyanti26@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi memiliki peran penting dalam bidang pendidikan, sehingga memberikan dampak positif bagi siswa. Penggunaan teknologi sesuai dengan abad 21 memiliki banyak media khususnya untuk menunjang kegiatan pembelajaran, salah satunya media *quizizz* yang dijadikan sebagai *game* selama kegiatan pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan komunikasi dan motivasi belajar siswa melalui *game based learning* berbantuan media *quizizz*. Metode penelitian ini yaitu PTK kolaborasi atau *collaborative action research*. Tahapan dari penelitian ini yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan di kelas VII A berjumlah 34 siswa yang dilakukan sebanyak 2 siklus. Hasil dari penelitian ini menunjukkan, bahwa keterampilan komunikasi siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA pada prasiklus diperoleh 69%, siklus I diperoleh 79%, dan siklus II diperoleh 84% siswa yang aktif dalam berkomunikasi. Sementara motivasi belajar siswa pada prasiklus diperoleh 80%, siklus I diperoleh 81%, dan siklus II diperoleh 85% yang termotivasi mengikuti pembelajaran IPA. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan komunikasi dan motivasi belajar siswa melalui *game based learning* berbantuan media *quizizz* pada pembelajaran IPA dari prasiklus hingga siklus II mengalami peningkatan. Harapan dilakukan kegiatan PTK ini, agar guru dalam melaksanakan pembelajaran tetap memperhatikan keterampilan komunikasi dan motivasi belajar siswa.

Kata kunci: *Keterampilan komunikasi, Motivasi belajar, Pembelajaran IPA, Quizizz*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebagai usaha yang digunakan untuk mengembangkan potensi siswa (Astari et al., 2024). Pengembangan potensi tersebut dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran. Pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan siswa untuk mengembangkan potensi siswa agar memperoleh ilmu pengetahuan (Astari et al., 2024). Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa pasti tidak dapat terlepas dari media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan suatu perangkat yang biasanya digunakan oleh seorang guru dalam kegiatan pembelajaran untuk membantu siswa agar mudah memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru (Arista et al., 2024). Penggunaan media pembelajaran dapat memperjelas guru dalam menyampaikan materi dan informasi sehingga siswa akan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru (Zarkasi et al., 2023). Seorang guru dalam menggunakan media pembelajaran sebaiknya mengikuti perkembangan zaman atau tuntutan di era sekarang dengan memanfaatkan teknologi informasi, sehingga dapat menciptakan pembelajaran menjadi lebih menarik (Mukhibah & Widiansyah, 2024). Oleh karena itu, seorang guru harus sadar bahwa menjadi seorang pendidik harus paham dengan teknologi atau mengikuti perkembangan teknologi. Adanya perkembangan teknologi, maka sangat membantu guru dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi ketika mengajar di kelas.

Permasalahan yang muncul dari hasil observasi di kelas dengan cara tidak terstruktur, sehingga dilaksanakannya penelitian tindakan kelas (PTK) ini yaitu mayoritas siswa di kelas yang saya ampu memiliki keterampilan berkomunikasi yang rendah, sehingga ketika guru meminta salah satu siswa untuk menyampaikan pendapatnya hanya salah satu siswa yang berani menyampaikannya. Selain itu, motivasi belajar siswa di kelas tersebut juga masih rendah. Rendahnya motivasi belajar tersebut dapat dilihat dari hasil penilaian harian yang nilainya mayoritas masih di bawah KKM atau di bawah 75 dan mayoritas ketika mereka diberikan soal penilaian harian banyak yang mengerjakan di luar batas waktu yang ditentukan oleh guru.

Melihat permasalahan yang telah diuraikan, maka sebagai guru perlu menyelesaikan permasalahan yang terjadi di kelas tersebut. Guru dalam menyelesaikan permasalahan tersebut dapat memanfaatkan media maupun model, metode maupun pendekatan pembelajaran yang membuat siswa menjadi termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran IPA. Salah satu cara yang digunakan oleh guru dalam mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan memanfaatkan media *quizizz*.

Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran yang berupa aplikasi game, sehingga dapat diterapkan pada saat proses pembelajaran. *Quizizz* juga disebut sebagai media *game* interaktif, sehingga membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton menggunakan metode ceramah (Tiana et al., 2021). Media *quizizz* pada awalnya dimanfaatkan untuk mengevaluasi siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan media *quizizz* di dalamnya memuat berbagai jenis soal yang mudah diakses dan dikerjakan oleh siswa dimanapun berada. Guru juga dapat membuat soal sendiri melalui aplikasi tersebut dengan memanfaatkan berbagai fitur yang ada di dalamnya, misalnya memberikan gambar pada soal maupun video, terdapat berbagai pilihan bentuk soal seperti soal pilihan ganda, esai, dan poling (Sitorus & Santoso, 2022).

Media *quizizz* dimanfaatkan sebagai alat evaluasi yang mempermudah guru dalam menyampaikan hasil belajar. Hal ini dikarenakan media *quizizz* memiliki interaksi yang erat antara guru sebagai yang berperan sebagai pembuat tes dan siswa sebagai peserta tes (Zarkasi et al., 2023). Hasil evaluasi dari siswa juga dapat disampaikan kepada wali siswa dalam waktu singkat melalui email orang tua, sehingga guru tidak perlu mengoreksi secara konvensional. Media *quizizz* juga dikenal sebagai platform pembelajaran interaktif yang menyenangkan, sehingga pembelajaran menjadi lebih berkesan dan bermakna. Media ini cukup menarik karena

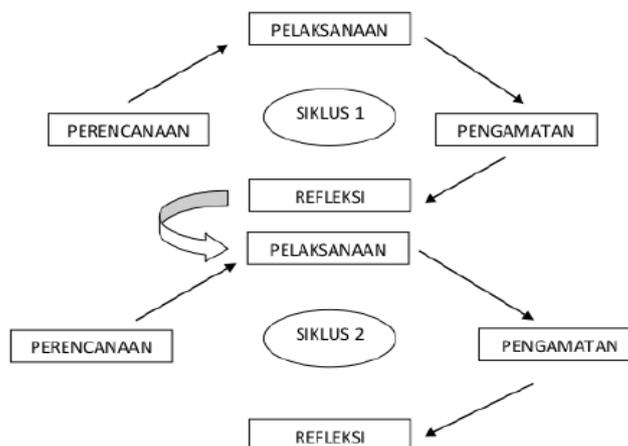
di dalamnya terdapat meme, avatar, tema, dan musik yang dapat menghibur siswa (Hanita et al., 2023). Oleh karena itu, siswa beranggapan bahwa mengerjakan soal yang diberikan melalui media *quizizz* seperti halnya belajar dengan bermain *game*.

Pembelajaran berbasis *game* atau disebut dengan *game based learning* merupakan salah satu pembelajaran yang selama kegiatan pembelajaran diintegrasikan dengan bermain *game*. *Game based learning* termasuk kegiatan pembelajaran yang memotivasi siswa untuk lebih aktif, sehingga mereka lebih berperan dalam kegiatan pembelajaran guna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Ulfa et al., 2022). Pembelajaran berbasis *game* ini seperti halnya dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Ulfa, dkk. Penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan keterampilan literasi dan numerisasi siswa. Hasil penelitian tersebut menunjukkan, bahwa pembelajaran melalui *game* dapat meningkatkan keterampilan literasi dan numerisasi. Hal ini ditunjukkan, bahwa hasil penelitian keterampilan literasi pada siklus I diperoleh 51% dan siklus II diperoleh 68%. Sementara hasil penelitian dari keterampilan numerisasi pada siklus I diperoleh 53% dan siklus II diperoleh 89%.

Berdasarkan peningkatan hasil PTK yang telah dilakukan oleh penelitian terdahulu, maka peneliti tertarik untuk melakukan PTK dengan memanfaatkan *game* selama proses pembelajaran. Perbedaan PTK yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu yaitu variabel dan tujuan penelitian.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Tindakan yang dirancang untuk PTK yaitu pembelajaran berbasis *game* dengan berbantuan media *quizizz* yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan komunikasi siswa. Penelitian tindakan kelas dilakukan di SMPN 4 Semarang sebagai tempat praktik pengalaman lapangan (PPL) selama kegiatan PPG Prajabatan. Penelitian ini dilakukan dengan metode PTK kolaborasi atau *collaborative action research*. Hal ini dikarenakan peneliti yang berhak mengajar selama kegiatan PTK, sedangkan guru pamong sebagai pengamat ketika peneliti sedang mengajar (Mukhibah & Widiensyah, 2024). Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus dan subjek penelitian sebanyak 34 siswa yang berasal dari kelas 7A yang memiliki keterampilan komunikasi dan motivasi belajar yang berbeda-beda. Kegiatan PTK dilakukan pada bulan Maret-April 2024. Prosedur PTK yang dilakukan oleh peneliti disajikan pada gambar berikut.



Gambar 1. Bagan Penelitian Tindakan Kelas

Berdasarkan model PTK yang digunakan oleh peneliti, maka penjelasan secara rinci pada setiap tahapan yaitu sebagai berikut (Mukhibah & Widiansyah, 2024).

a. Tahap Perencanaan

Pada ini yang dilakukan peneliti yaitu merumuskan permasalahan yang dapat diberikan tindakan, sehingga peneliti dapat melanjutkannya dengan menerapkan metode, model, maupun media pembelajaran yang tepat.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan pembelajaran dengan menyesuaikan rencana yang sudah disusun.

c. Tahap Pengamatan

Pada tahap ini dilakukan pengamatan selama proses pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui ketercapaian dari kegiatan pembelajaran. Selain itu juga untuk mengidentifikasi masalah yang terdapat saat proses pembelajaran.

d. Tahap Refleksi

Pada tahap melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang dilakukan. Tujuan dilakukan kegiatan refleksi ini untuk memperbaiki kekurangan yang terdapat pada kegiatan pembelajaran, sehingga peneliti dapat mencari solusi yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi selama kegiatan pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu berupa penilaian observasi saat proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui keterampilan komunikasi siswa. Indikator yang digunakan untuk mengetahui keterampilan komunikasi siswa yaitu sebagai berikut.

1. Dapat mengeluarkan pendapat dan mendengarkan pendapat orang lain.
2. Menguasai materi yang akan dijadikan bahan presentasi
3. Menyampaikan hasil laporan secara sistematis dan jelas
4. Kelengkapan hasil laporan diskusi
5. Menginterpretasikan ide ke dalam bentuk tulisan
6. Laporan disusun secara sistematis dan jelas
7. Keindahan dan kerapian
8. Cepat tanggap dan sopan santun
9. Perhatian dan kepedulian
10. Penggunaan Bahasa

Sementara teknik pengumpulan data untuk mengetahui motivasi belajar siswa dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa angket. Indikator yang digunakan untuk mengetahui motivasi belajar siswa yaitu sebagai berikut.

Tabel 1. Indikator Motivasi Belajar

Variabel	Indikator	Pernyataan	Jumlah Soal
Motivasi Belajar	Tekun dalam menghadapi tugas	1,2,3	3
	Ulet dalam menghadapi kesulitan	4,5,6	3
	Menunjukkan minat	7,8	2
	Senang bekerja mandiri	9,10	2
	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	11,12,13	3
	Dapat mempertahankan pendapatnya	14,15	2
	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu	16,17,20	3
	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	18, 19	2

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilakukan oleh peneliti dilakukan sebanyak 2 siklus, dimana setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Penelitian PTK secara kolaboratif dengan guru pamong dilakukan di tempat PPL SMPN 4 Semarang. Pelaksanaan PTK ini dilakukan oleh guru dengan memberikan perlakuan dengan mengimplementasikan model *game based learning* (GBL) berbantuan media *quizizz*. *Game based learning* pada penelitian ini dijadikan sebagai model pembelajaran yang memiliki karakteristik, bahwa selama proses pembelajaran berlangsung diintegrasikan dengan *game* atau bermain (Ulfa et al., 2022). GBL salah satu model pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga siswa sangat berperan lebih selama proses pembelajaran dengan berbantuan *game*, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Kegiatan PTK yang telah dilakukan oleh peneliti ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh penelitian terdahulu yang disusun oleh Winatha dan Setiawan pada tahun 2020 yang membahas tentang pembelajaran dengan menerapkan model GBL. Hasil dari penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan GBL mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami, mengetahui, dan mengevaluasi materi yang dipelajari (Winatha & Setiawan, 2020). Model pembelajaran GBL terdapat beberapa tahapan diantaranya yaitu sebagai berikut.

1. Memahami tujuan pembelajaran.
2. Menentukan ide yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran.
3. Membuat skenario bermain dalam kegiatan pembelajaran.
4. Membuat desain selama kegiatan pembelajaran.
5. Siswa diminta untuk membentuk kelompok.
6. Penerapan kegiatan permainan saat pembelajaran.

Implementasi pembelajaran dengan menerapkan GBL berbantuan media *quizizz* dilaksanakan di kelas VII A yang terdiri dari 34 siswa. Kegiatan pembelajaran tersebut dilakukan secara berkelompok, dimana setiap kelompok terdiri dari 5 anggota. Tujuan kegiatan pembelajaran dibentuk secara kelompok yaitu memudahkan peneliti untuk melakukan observasi yang berkaitan dengan penilaian keterampilan berkomunikasi baik pada saat berdiskusi, membuat laporan dan proyek, maupun presentasi di depan kelas.

Pembelajaran prasiklus

Kegiatan pembelajaran pada tahap prasiklus ini dilakukan oleh peneliti tanpa memberikan perlakuan GBL dan media *quizizz*. Pembelajaran dilakukan dengan menerapkan model PBL, dimana siswa diminta untuk mendiskusikan permasalahan yang di lingkungan sekitarnya. Kegiatan pembelajaran prasiklus ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 2. Diskusi kelompok pembelajaran prasiklus

Kegiatan yang terdapat pada gambar tersebut menunjukkan, bahwa siswa sedang melakukan diskusi kelompok mengenai konsep daur biogeokimia yang dikaitkan dengan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Hasil data yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran prasiklus menunjukkan, bahwa motivasi belajar diukur dengan menggunakan 10 indikator diperoleh rata-rata 80% siswa senang dan termotivasi mengikuti kegiatan pembelajaran. Sementara keterampilan komunikasi siswa yang diukur dengan 10 indikator diperoleh rata-rata 69% siswa yang aktif selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran siklus I

Kegiatan pembelajaran pada siklus I siswa diberikan perlakuan dengan model *game based learning*, dimana siswa diminta untuk berdiskusi untuk menjodohkan gambar interaksi antar ekosistem yang tepat dan diberi perlakuan untuk mengerjakan kuis melalui media *quizizz*. Kegiatan pembelajaran ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 3. Diskusi kelompok pembelajaran siklus I



Gambar 4. Kegiatan presentasi pembelajaran siklus I

Gambar 3 merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara diskusi kelompok. Kegiatan tersebut siswa bersama anggota kelompoknya diminta untuk menempelkan media gambar yang berkaitan dengan interaksi antarkomponen ekosistem pada kertas astoro dan diminta untuk memberikan penjelasan pada masing-masing jenis interaksi. Sementara pada Gambar 4 menunjukkan bahwa siswa bersama anggota kelompoknya menyampaikan hasil diskusi kelompok di depan kelas. Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang diintegrasikan dengan game menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar dan keterampilan berkomunikasi pada siswa. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh 81% termotivasi dan senang mengikuti pembelajaran IPA. Sementara keterampilan

komunikasi pada siklus I diperoleh rata-rata 79% siswa aktif selama mengikuti pembelajaran IPA.

Pembelajaran siklus II

Kegiatan pembelajaran pada siklus II, dimana guru juga mengintegrasikan dengan *game* dan berbantuan media *quizizz*. Pembelajaran siklus II ini siswa juga diminta untuk mendiskusikan tentang flora dan fauna yang ada di Indonesia. Setelah siswa mendiskusikan materi tersebut, mereka diminta untuk membuat infografis melalui canva. Salah satu hasil karya infografis siswa ditunjukkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Hasil karya infografis siswa

Hasil karya siswa yang terdapat pada Gambar 5 ini menjelaskan tentang jenis-jenis flora dan fauna serta menyebutkan asal daerahnya. Hasil karya tersebut juga dipresentasikan oleh siswa di depan kelas. Kegiatan presentasi ditunjukkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Siswa mempresentasikan hasil karya infografis

Berdasarkan hasil data yang diperoleh pada kegiatan pembelajaran siklus II ini menunjukkan, bahwa motivasi belajar dan keterampilan komunikasi siswa mengalami peningkatan. Hasil motivasi belajar siswa diperoleh rata-rata 85% senang dan termotivasi

mengikuti kegiatan pembelajaran IPA. Sementara hasil pengamatan dari keterampilan komunikasi diperoleh rata-rata 84% siswa aktif selama mengikuti kegiatan pembelajaran IPA. Pembelajaran yang diintegrasikan dengan *game based learning* ini sangat membantu siswa untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan berkomunikasi. Salah satu kegiatan pembelajaran yang menunjukkan saat diintegrasikan dengan game dan berbantuan media *quizizz* ditunjukkan pada Gambar 7.



Gambar 7. Siswa mengerjakan soal kuis dengan media *quizizz*

Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran pada siklus II ini menunjukkan, bahwa siswa sangat antusias dalam mengerjakan soal-soal kuis dari guru yang disajikan melalui media *quizizz*. Selain itu, mereka juga merasa dirinya bersaing dengan teman-teman sekelas untuk memperoleh peringkat terbaik dan skor tertinggi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sangat termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran IPA yang diintegrasikan dengan *game*. Penelitian yang telah dilakukan peneliti ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Arista dkk. Penelitian tersebut dilakukan dengan menggunakan media *quizizz*. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan, bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *quizizz* mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Arista et al., 2024).

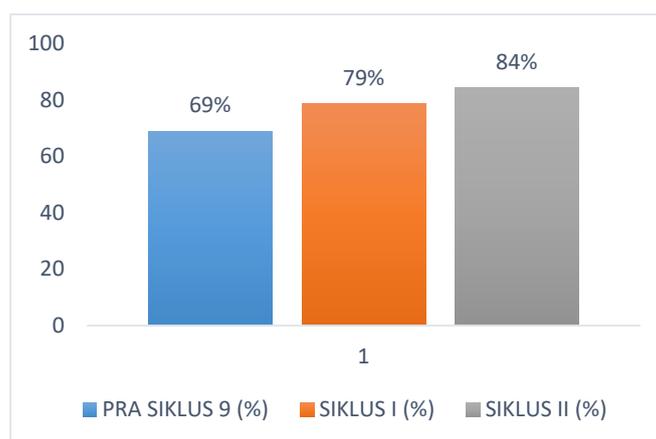
Perbandingan pembelajaran pada prasiklus, siklus I, dan siklus II

Kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan pada prasiklus, siklus I, dan siklus II selalu mengalami peningkatan motivasi dan keterampilan komunikasi siswa. Kegiatan pembelajaran pada prasiklus dilakukan oleh guru tanpa diberikan perlakuan *game based learning* dan media *quizizz*. Sementara kegiatan pembelajaran pada siklus I dan siklus II diberikan perlakuan *game based learning* dan media *quizizz*. Hal yang membedakan kegiatan pembelajaran pada siklus I dan siklus II yaitu untuk siklus I hasil produknya berupa media gambar yang ditempelkan pada kertas astoro, sementara pada siklus II hasil produknya berupa infografis yang dibuat melalui aplikasi canva. Kegiatan diakhir pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II, siswa sama-sama diminta untuk mengerjakan kuis berupa *game* yang dikerjakan melalui aplikasi *quizizz*. Berdasarkan kegiatan pembelajaran pada prasiklus, siklus I, dan siklus II tingkat motivasi belajar dan keterampilan komunikasi siswa selalu mengalami perubahan. Hal ini ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan tingkat keterampilan komunikasi prasiklus, siklus I, dan siklus II

No	Butir Indikator Lembar Observasi Keterampilan Berkomunikasi	Rata-rata		
		Prasiklus (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)
1	Dapat mengeluarkan pendapat dan mendengarkan pendapat orang lain	68	78	87
2	Menguasai materi yang akan dijadikan bahan presentasi	68	81	85
3	Menyampaikan hasil laporan secara sistematis dan jelas	70	80	87
4	Kelengkapan hasil laporan diskusi	71	76	80
5	Menginterpretasikan ide ke dalam bentuk tulisan	71	78	85
6	Laporan disusun secara sistematis dan jelas	63	76	85
7	Keindahan dan kerapian	71	79	85
8	Cepat tanggap dan sopan santun	68	82	85
9	Perhatian dan kepedulian	71	77	83
10	Penggunaan Bahasa	68	78	82
Rata-rata per siklus		69	79	84

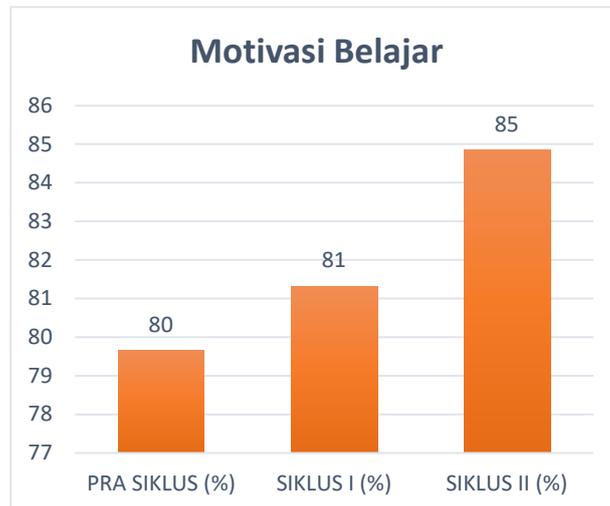
Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan, bahwa setiap indikator pada kegiatan pembelajaran antara prasiklus, siklus I, dan siklus II mengalami peningkatan. Indikator keterampilan komunikasi siswa yang rata-ratanya paling besar terdapat pada siklus II yaitu sebesar 87%. Indikator tersebut mengukur tentang siswa dalam menyampaikan dan mendengarkan pendapat dari temannya serta penyampaian hasil laporan secara sistematis dan jelas. Sementara peningkatan keterampilan komunikasi siswa pada siklus II yang persentase setiap indikator paling rendah sebesar 80%. Indikator tersebut mengukur tentang kelengkapan dalam menuliskan laporan hasil diskusi. Perbandingan keterampilan komunikasi siswa juga ditunjukkan pada Gambar 8.



Gambar 8. Perbandingan keterampilan komunikasi siswa

Gambar 8 menunjukkan, bahwa rata-rata persentase keterampilan komunikasi siswa pada kegiatan prasiklus diperoleh 69%, siklus I diperoleh 79%, dan siklus II diperoleh 84% aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Melihat hasil rata-rata persentase tersebut menunjukkan, bahwa setiap pembelajaran antara prasiklus, siklus I, dan siklus II selalu

mengalami peningkatan keterampilan komunikasi. Peningkatan tersebut dikarenakan adanya pemberian perlakuan pembelajaran yang diintegrasikan dengan *game* dan siswa diminta untuk mengikuti *game* dengan mengerjakan kuis melalui media *quizizz*. Sementara hasil perbandingan peningkatan motivasi belajar antara prasiklus, siklus I, dan siklus II ditunjukkan pada Gambar 9.



Gambar 9. Perbandingan motivasi belajar siswa

Berdasarkan Gambar 9 menunjukkan, bahwa motivasi belajar peserta yang rata-rata persentase paling rendah terdapat pada kegiatan pembelajaran prasiklus, sementara rata-rata persentase paling tinggi terdapat pada kegiatan pembelajaran siklus II. Rendahnya rata-rata persentase pada kegiatan pembelajaran prasiklus dikarenakan kegiatan pembelajaran belum diintegrasikan dengan *game*. Sementara kegiatan pembelajaran pada siklus II memiliki rata-rata persentase tertinggi, karena kegiatan pembelajaran diintegrasikan dengan *game* serta menggunakan aplikasi canva dan media *quizizz*. Dengan demikian pembelajaran memanfaatkan *game* melalui media *quizizz* dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan motivasi siswa seperti halnya penelitian yang telah dilakukan oleh Nurhasanah, dkk. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan, bahwa dengan berbantuan media *quizizz* mampu meningkatkan dan keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran (Nurhasanah et al., 2024).

KESIMPULAN

Pengintegrasian kegiatan pembelajaran dengan *game* dan berbantuan media *quizizz* yang dilakukan di kelas VIIA SMPN 4 Semarang mengalami peningkatan keterampilan komunikasi dan motivasi belajar pada setiap siklus. Hasil dari PTK menunjukkan, bahwa keterampilan komunikasi siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA pada prasiklus diperoleh 69%, siklus I diperoleh 79%, dan siklus II diperoleh 84% siswa yang aktif dalam berkomunikasi. Sementara motivasi belajar siswa pada prasiklus diperoleh 80%, siklus I diperoleh 81%, dan siklus II diperoleh 85% yang termotivasi mengikuti pembelajaran IPA. Hasil dari data yang telah diperoleh untuk kegiatan pada siklus II karena sudah mencapai 75%, maka peneliti melakukan kegiatan PTK ini cukup 2 siklus.

DAFTAR PUSTAKA

- Arista, Y., Istiningsih, G., & Purwandari, S. (2024). *Peningkatan Pemahaman Konsep Dasar IPA Siswa Kelas VI SD Tumbuh 2 Yogyakarta Melalui Model*. 12(01).
- Astari, N. C., Zawawi, I., & Janahi, S. R. (2024). *Peningkatan Minat Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi pada Kelas VIII A SMP Negeri 2 Kencong*. 30(1), 154–162. <https://doi.org/10.30587/didaktika.v30i1.7433>
- Hanita, C. D., Ifasa, N. H., Alaththar, M. F., Sultan, U., Tirtayasa, A., Siswa, K., & Pendahuluan, I. (2023). *Cendikia pendidikan*. 1(6). <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>
- Mukhibah, I. Y., & Widiensyah, A. T. (2024). *Penggunaan Media Belajar E-Learning Berbantu Aplikasi Benime*. 14(1), 13–20.
- Nurhasanah, E., Hamda, N., Tasia, F. E., & Pamulang, U. (2024). *Praxis : Jurnal Pengabdian Kepada Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Digital Quizizz di SMP Tonjong Bogor*. 4(1), 40–46.
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>
- Tiana, A., Krissandi, A., & Sarwi, M. (2021). No Title. *Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Game Quizizz Pada Mata Pelajaran Matematika*, 2(6), 943–952.
- Ulfa, E. M., Nuri, L. N., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9344–9355. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3742>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>.
- Zarkasi, T., Haris, M., Muslihatun, M., Fajri, M., & Jamaluddin, J. (2023). Evaluasi Pembelajaran Berbasis Quizizz di MTs NW 2 Kembang Kerang Sebagai Upaya Menyongsong Kurikulum Merdeka. *Empowerment: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(1), 57–64. <https://doi.org/10.51700/empowerment.v3i1.441>.