

## PENERAPAN MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBASIS QUIZWHIZZER DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI PEMASARAN SMK NEGERI 3 SUKOHARJO

Diana Ime Az Zahro<sup>1</sup>, Feri Setyowibowo<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Pendidikan Ekonomi, Universitas Sebelas Maret

Email: [dianaime155@gmail.com](mailto:dianaime155@gmail.com)

### ABSTRACT

*This study aims to examine the application of Game Based Learning Model based on QuizWhizzer can significantly increase learning motivation. This research method is Classroom Action Research with a descriptive approach. The subjects of this study were 36 students of Marketing XI B class. Data analysis used comparative descriptive statistics, Paired Sample T Test and N-Gain test. This study resulted in an increase in learning motivation scores in each cycle. In the pre-action the percentage of learning motivation scores was 58%, cycle I 76%, and cycle II 83%. The T-test resulted in a sig (2-tailed) value of 0.000. The N-Gain test showed a score of 0.558 with a percentage of 56% which means it is quite effective. The conclusion of this study is that the application of the Game Based Learning Model based on QuizWhizzer can significantly increase the learning motivation of students in class XI Marketing B SMK Negeri 3 Sukoharjo.*

**Keywords:** *Game Based Learning, Learning Motivation, QuizWhizzer.*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji penerapan Model *Game Based Learning* berbasis QuizWhizzer mampu secara signifikan meningkatkan motivasi belajar. Metode penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas dengan pendekatan deskriptif. Subjek penelitian ini sebanyak 36 peserta didik kelas XI Pemasaran B. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara dan kuesioner. Uji validitas data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Analisis data menggunakan statistik deskriptif komparatif, uji *Paired Sampel T Test* dan uji *N-Gain*. Penelitian ini menghasilkan adanya peningkatan skor motivasi belajar setiap siklusnya. Pada pra tindakan persentase skor motivasi belajar sebesar 58%, siklus I 76%, dan siklus II 83%. Uji-T menghasilkan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000. Uji *N-Gain* menunjukkan skor 0,558 dengan persentase 56% yang berarti cukup efektif. Simpulan penelitian ini yaitu penerapan Model *Game Based Learning* berbasis QuizWhizzer secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XI Pemasaran B SMK Negeri 3 Sukoharjo.

**Kata Kunci:** *Game Based Learning, Motivasi Belajar, QuizWhizzer.*

Cara sitasi: Zahro, D. I. A., & Setyowibowo, F. (2024). Penerapan model *game based learning* berbasis quizwhizzer dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XI Pemasaran SMK Negeri 3 Sukoharjo. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 5 (3), 651-659.

## PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam melahirkan generasi penerus bangsa yang berkualitas, yang akan berkontribusi pada kemajuan individu dan bangsa secara keseluruhan. Melalui pendidikan, individu memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan hidup yang esensial, dan penguasaan teknologi yang dibutuhkan untuk beradaptasi dengan zaman yang terus berkembang (Istiningtyas, 2018). Berdasarkan survei mutu pendidikan yang dirilis *Programme for International Student Assessment (PISA)* di Paris pada Selasa, 3 Desember 2019, menempatkan Indonesia pada peringkat 72 dari 77 negara (Deutsche Welle, 2019). Selain itu, dilihat dari nilai Ujian Nasional (UN) pada tahun 2019, nilai rata-rata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 65,72, Matematika sebesar 35,26, Bahasa Inggris sebesar 41,78, dan mata pelajaran Kompetensi sebesar 44,12 (Pusat Penilaian Pendidikan, 2019). Berdasarkan hal itu, dapat dikatakan bahwa di Indonesia, hasil belajar peserta didik masih relatif rendah. Hasil belajar berhubungan erat dengan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran di Indonesia tahun 2022 pada jenjang SMA/SMK/MA/Sederajat mendapatkan skor sebesar 61,06 naik 1,62 dari tahun 2021 dengan perolehan skor sebesar 59,44 (Rapor Pendidikan, 2023). Dalam bidang pendidikan khususnya dalam kegiatan pembelajaran, selain faktor intelektual, faktor non-intelektual seperti motivasi diri juga memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Motivasi diri yang tinggi dapat mendorong peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar lebih tekun serta mencapai hasil belajar yang lebih baik. (Supriani et al., 2020).

Motivasi merupakan dorongan yang dihasilkan dari rangsangan internal atau eksternal yang menimbulkan keinginan seseorang untuk mengubah perilaku (Uno, 2017). Meningkatkan motivasi peserta didik sangatlah esensial dalam kegiatan pembelajaran agar memicu semangat mereka dalam belajar. Menurut Sardiman (2016) motivasi dan hasil belajar memiliki dampak yang saling menguatkan, hal itu menunjukkan bahwa peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang baik maka akan meraih hasil optimal. Berdasarkan hal itu, peningkatan motivasi belajar menjadi kunci utama dalam meraih hasil belajar yang optimal. Namun masih terdapat guru yang mengabaikan motivasi dan tidak mempertimbangkan manfaat motivasi bagi peserta didik, guru hanya fokus pada penyampaian materi pada saat proses pengajaran, seharusnya guru memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran agar siswa lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan mencapai tujuan yang diinginkan secara optimal (Rahman, 2021). Motivasi belajar menjadi isu penting bagi para guru dan calon guru, karena guru di masa depan dituntut untuk mampu membangkitkan keaktifan dan kreativitas peserta didik dalam menggali pengetahuan secara mandiri, oleh karena itu peserta didik mampu mengembangkan pengetahuannya secara maksimal dalam proses pembelajaran (Suryati, 2020).

Berdasarkan observasi peneliti dan guru di kelas XI Pemasaran B di sekolah tempat penelitian, menunjukkan bahwa ketika proses pembelajaran mata pelajaran Konsentrasi Bisnis Digital pada elemen Ekonomi Bisnis dan Administrasi Umum tingkat motivasi belajar peserta didik masih rendah. Padahal elemen tersebut merupakan bagian dari mata pelajaran Konsentrasi Bisnis Digital yaitu mata pelajaran produktif bagi Jurusan Pemasaran sehingga penting untuk dikuasai peserta didik Jurusan Pemasaran. Motivasi belajar yang rendah terlihat dari sikap peserta didik yang kurang antusias terhadap kegiatan pembelajaran, sering terlambat dan bolos pembelajaran, sering mengeluh bosan dan capek saat pembelajaran, tidak memperhatikan guru, dan main handphone sendiri. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara kepada peserta didik yang menyatakan mereka merasa bosan terhadap kegiatan pembelajaran yang terkesan monoton serta kurang relevan dengan masa sekarang dikarenakan guru hanya menjelaskan materi pembelajaran. Selain hasil observasi dan wawancara, juga diperkuat oleh hasil skor kuesioner motivasi belajar saat pra tindakan.

**Tabel 1. Hasil Kuesioner Motivasi Belajar Pra Tindakan**

Keterangan	Jumlah
Kurang	3
Rendah	19
Cukup	14
Tinggi	0
Rata-Rata Kelas	57,72
Nilai Terendah	33
Nilai Tertinggi	75
Persentase	58%

Sumber: data diolah

Berdasarkan Tabel 1 ditemukan bahwa motivasi belajar peserta didik kelas XI Pemasaran B pada sekolah tempat penelitian masih tergolong rendah dengan persentase 58%. Motivasi belajar peserta didik dikatakan tergolong rendah dikarenakan rata-rata jumlah persentasenya masih rendah. Mayoritas peserta didik kelas XI Pemasaran B pada sekolah tempat penelitian berada pada kategori motivasi belajar yang masih rendah. Berdasarkan permasalahan rendahnya motivasi belajar, diperlukan suatu solusi agar motivasi belajar meningkat dan memperbaiki proses pembelajaran. Berdasarkan hal itu, guru harus bijak memilih model dan media pembelajaran. Model serta media tersebut harus mengikuti perkembangan zaman saat ini yaitu dengan mengadaptasi teknologi, karena peserta didik Generasi Z sudah tidak asing dengan *handphone* dan *game*, pada umumnya mereka menyukai *games*, dan mereka menyukai berbagai kegiatan termasuk hal-hal yang kreatif, praktis dan menarik saat belajar, sehingga model *Game Based Learning* sangatlah tepat diterapkan untuk generasi digital seperti saat ini (Oktavia, 2022).

Model *Game Based Learning* yaitu model pembelajaran berbasis permainan yang dirancang dengan memasukkan unsur kompetisi (Putri & Muzakki, 2019) dengan kompetisi atau persaingan tersebut akan mendorong motivasi belajar (Annisah et al., 2018). Model *Game Based Learning* sudah mulai banyak digunakan karena kelebihan dibandingkan model pembelajaran konvensional, model ini mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, dan kinerja peserta didik (Zheng et al., 2024). Fitriati et al., (2021) menyatakan bahwa penerapan metode permainan digital pada kegiatan pembelajaran dianggap lebih unggul dalam hal evaluasi dan peningkatan motivasi belajar untuk mendapatkan pengetahuan dibandingkan dengan metode aplikasi *non-game*. Winatha & Setiawan (2020) menyatakan bahwa berkat penggunaan model *Game Based Learning*, motivasi belajar peserta didik meningkat secara signifikan. Partovi & Razavi (2019) menyatakan bahwa *Game Based Learning* mempunyai peran yang signifikan dalam pembelajaran, motivasi peserta didik difasilitasi melalui penciptaan kesenangan serta interaksi antar peserta didik.

Aplikasi *game* edukasi QuizWhizzer adalah *web tool* yang menarik untuk membuat kuis interaktif, sehingga aplikasi ini mampu dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang terintegrasi dengan materi atau soal (Wahyuningsih, 2021). QuizWhizzer merupakan salah satu inovasi media pembelajaran, salah satu kelebihan dari QuizWhizzer yang berbeda dengan *game* edukasi lainnya yaitu papan permainan dapat dibuat sendiri oleh pengguna serta format permainan yang unik, seperti balapan, ular tangga, dan berburu harta karun, yang tidak banyak ditemukan pada *game* edukasi lain (Alfatih, 2021). Susanto & Ismaya (2022) menyatakan bahwa permainan edukatif dengan QuizWhizzer berguna untuk pembelajaran, dan tampilannya yang menarik terbukti mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam berpikir serta manajemen waktu selama penyelesaian kuis. Fajjah (2022) menyimpulkan bahwa penggunaan QuizWhizzer lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang tidak menggunakan QuizWhizzer.

Penerapan Model *Game Based Learning* berbasis QuizWhizzer merupakan strategi yang tepat dalam meningkatkan motivasi belajar, Karena model *Game Based Learning* dan aplikasi QuizWhizzer membuat peserta didik masuk ke dalam kompetisi sehingga mampu memotivasi peserta didik untuk belajar dan memenangkan kompetisi tersebut dengan cara menjawab pertanyaan dengan benar. Selain

itu, dengan menerapkan model *Game Based Learning* berbasis QuizWhizzer juga telah mengadaptasi teknologi dalam pembelajaran, dengan menggunakan *handphone* untuk pembelajaran juga meminimalisir peserta didik menggunakan *handphone* untuk mengakses hal lain yang bukan berkaitan pembelajaran. Jadi, dengan Model *Game Based Learning* berbasis QuizWhizzer peserta didik akan termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, peneliti ingin menguji apakah penerapan Model *Game Based Learning* berbasis QuizWhizzer secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XI Pemasaran B di sekolah tempat penelitian.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan bertujuan untuk mengkaji hubungan sebab-akibat dari tindakan yang dilakukan selama proses pembelajaran, termasuk dampak tindakan tersebut dan seluruh tahapan yang dilalui, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi (Arikunto et al., 2019). Penelitian ini mengadopsi model bersiklus, siklus PTK diawali dari perencanaan, pelaksanaan, observasi/pengamatan, dan refleksi (Arikunto, 2019). Responden dalam penelitian ini yaitu 36 peserta didik kelas XI Pemasaran B di sekolah tempat penelitian pada tahun ajaran 2023/2024. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan kuesioner motivasi belajar. uji validitas penelitian ini menggunakan teknik triangulasi. Penelitian ini menggunakan dua jenis triangulasi yaitu triangulasi sumber dengan cara membandingkan data observasi dengan data wawancara, data observasi dengan data angket kuesioner, dan data wawancara dengan data angket kuesioner. Dan triangulasi teknik dengan membandingkan data kuesioner, data observasi, serta data wawancara terhadap peserta didik. Penelitian ini menggabungkan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif merupakan analisis hasil kuesioner skala motivasi belajar antara sebelum serta sesudah adanya tindakan dengan penerapan model *Game Based Learning* berbasis QuizWhizzer dengan menggunakan statistik deskriptif komparatif, uji beda menggunakan *Paired Sampel T-Test* serta uji keefektifan menggunakan *N-Gain Score*. Sedangkan data kualitatif diperoleh melalui analisis hasil observasi terkait aktivitas peserta didik pada saat diterapkannya model *Game Based Learning* dan wawancara terkait pendapat guru dan peserta didik terhadap penerapan model *Game Based Learning*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 3 Sukoharjo pada tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini meliputi kegiatan pra tindakan dan 2 siklus. Penelitian ini menghasilkan temuan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas XI Pemasaran B di sekolah tempat penelitian. Tindakan yang dilakukan berhasil memberikan perubahan sikap peserta didik saat kegiatan pembelajaran pada elemen Ekonomi Bisnis dan Administrasi Umum. Motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan berkaitan erat dengan penggunaan model dan media pembelajaran, yaitu model *Game Based Learning* berbasis QuizWhizzer. Penerapan model *Game Based Learning* berbasis QuizWhizzer mampu menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan. Peserta didik tertarik serta bersemangat dengan kegiatan pembelajaran berbasis *game*.

Motivasi belajar diukur melalui kuesioner yang telah disusun dan diberikan peserta didik sesudah selesainya proses pembelajaran mata pelajaran Konsentrasi Bisnis Digital pada elemen Ekonomi Bisnis dan Administrasi Umum. Penelitian ini menggunakan kuesioner yang memuat 25 pernyataan untuk mengukur motivasi belajar. Kuesioner ini disusun berdasarkan 8 indikator motivasi belajar. Hasil data yang didapat dari kuesioner motivasi belajar pada saat pra tindakan serta pada tiap siklus.

**Tabel 2. Hasil Kuesioner Motivasi Belajar**

Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
58%	76%	83%

Sumber: Data diolah

Berdasarkan Tabel 2 diuraikan bahwa motivasi belajar peserta didik pada saat pra tindakan menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik kelas XI Pemasaran B SMK Negeri 3 Sukoharjo masih tergolong rendah dengan persentase 58%. Motivasi belajar peserta didik dikatakan masih tergolong rendah karena rata-rata jumlah persentase masih rendah. Mayoritas peserta didik kelas XI Pemasaran B SMK Negeri 3 Sukoharjo berada pada kategori motivasi belajar yang masih rendah. Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan bahwa proses pembelajaran yang monoton menyebabkan peserta didik merasa bosan dan tidak tertarik. Hal ini berdampak pada kurangnya fokus dan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran, serta rendahnya prestasi belajar mereka. Selain itu, berdasarkan hasil observasi pra tindakan, ditemukan bahwa beberapa peserta didik menunjukkan ciri-ciri motivasi belajar yang rendah. Hal ini dapat menghambat partisipasi dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dilakukan langkah-langkah strategis untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik agar memiliki dorongan untuk belajar dengan lebih giat dan efektif. Hal ini bertujuan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan Tabel 2 terlihat bahwa motivasi belajar peserta didik kelas XI Pemasaran B SMK Negeri 3 Sukoharjo pada siklus I mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata persentase motivasi belajar yang mencapai 76%, yang tergolong dalam kategori cukup. Angka ini menunjukkan kenaikan yang cukup besar dibandingkan dengan rata-rata persentase motivasi belajar pada pra tindakan. Kenaikan ini dapat dikaitkan dengan penerapan model *Game Based Learning* berbasis QuizWhizzer yang dilakukan selama siklus I. Berdasarkan hasil observasi siklus I yang dilakukan didapat bahwa peserta didik mulai tertarik dengan proses pembelajaran yang terjadi. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perubahan positif dalam sikap aktivitas peserta didik selama penerapan model *Game Based Learning* berbasis QuizWhizzer. Partisipasi aktif mereka dalam menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas meningkat dibandingkan dengan kondisi pra tindakan. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbasis QuizWhizzer terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan Tabel 2 terlihat bahwa mayoritas peserta didik kelas XI Pemasaran B SMK Negeri 3 Sukoharjo memiliki motivasi belajar yang tinggi. Hal ini dibuktikan dengan persentase motivasi belajar yang mencapai 83%, tergolong dalam kategori tinggi. Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa motivasi belajar peserta didik kelas XI Pemasaran B SMK Negeri 3 Sukoharjo mengalami peningkatan pada saat siklus II. Peningkatan motivasi belajar peserta didik yang semula pada kondisi pra tindakan menunjukkan hasil persentase motivasi belajar rendah, kemudian pada siklus I meningkat menjadi kategori sedang, dan pada siklus II meningkat menjadi kategori tinggi. Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, terlihat bahwa terdapat peningkatan sikap aktivitas peserta didik pada siklus II dibandingkan dengan siklus I dan pra tindakan. Hal tersebut juga didukung oleh hasil wawancara yang menunjukkan beberapa kecocokan model *Game Based Learning* berbasis QuizWhizzer dengan karakteristik peserta didik dan disukai oleh peserta didik. Hal ini terbukti dengan meningkatnya kualitas proses pembelajaran dibandingkan dengan sebelum diterapkannya model tersebut. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbasis QuizWhizzer dengan tahapan yang tepat dapat meningkatkan motivasi peserta didik.

Penerapan model *Game Based Learning* berbasis QuizWhizzer dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan peningkatan persentase motivasi belajar pada kuesioner motivasi belajar yang diberikan sebelum adanya tindakan dan pada setiap selesai siklus. Berdasarkan hasil kuesioner motivasi belajar pada Tabel 2 terlihat bahwa skor motivasi belajar pada setiap tindakan mengalami peningkatan. Pada saat pra tindakan rata-rata persentase skor kuesioner motivasi belajar sebesar 58%, pada siklus I meningkat menjadi sebesar 76%, dan setelah selesai tindakan siklus II menjadi sebesar 83%. Jika dilihat dari hasil tersebut terlihat bahwa terdapat peningkatan skor motivasi belajar seiring berjalannya siklus penelitian. Pada hasil siklus II rata-rata persentase skor kuesioner motivasi belajar mencapai 83%, angka tersebut

menyatakan bahwa pada siklus II telah melampaui target capaian penelitian, sehingga penelitian dihentikan pada siklus tersebut.

Berdasarkan data skor kuesioner motivasi belajar menunjukkan bahwa penerapan metode *Game Based Learning* memiliki dampak yang positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Selain membandingkan hasil skor kuesioner motivasi belajar, hasil observasi dan wawancara yang didapatkan juga menunjukkan hal yang positif terhadap penerapan model *Game Based Learning* berbasis QuizWhizzer dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. terlihat bahwa peserta didik lebih menyukai proses pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning* berbasis QuizWhizzer.

Berdasarkan hasil skor kuesioner motivasi belajar, observasi, dan wawancara yang didapatkan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbasis QuizWhizzer dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selama pembelajaran, guru secara langsung melaksanakan dan menerapkan model *Game Based Learning* dalam kegiatan pembelajaran. Penerapan model *Game Based Learning* berbasis QuizWhizzer ini mempengaruhi motivasi belajar peserta didik yang meningkat karena pada model pembelajaran tersebut terdapat kegiatan yang menarik peserta didik yaitu berupa kegiatan *game* menjawab soal pada media QuizWhizzer dengan bentuk permainan seperti ular tangga sehingga memacu peserta didik untuk dapat menjawab soal dengan benar dan mencapai *finish*. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih variatif dengan diterapkannya model *Game Based Learning* berbasis QuizWhizzer. Dengan demikian, dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, penerapan model *Game Based Learning* berbasis QuizWhizzer guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan tahapan yang tepat dan berjalan dengan baik, motivasi belajar peserta didik mencapai kategori tinggi. Selain itu, untuk dapat mengetahui apakah ada perbedaan secara signifikan skor motivasi belajar antara sebelum dan sesudah diterapkannya model *Game Based Learning* berbasis QuizWhizzer, dapat ditunjukkan melalui uji *Paired Sampel T-Test*. Motivasi belajar diukur pada kondisi awal pra tindakan dan setelah diberikan tindakan 2 siklus.

**Tabel 3. Hasil Uji Paired Sampel T-Test**

Pair	PRASIKLUS	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
1	- SIKLUS2				Lower	Upper			
		-	14,009	2,335	-	-	-	35	,000
		24,833			29,573	20,093	10,636		

Sumber: Data diolah

Pada Tabel 3 Hasil uji *Paired Sampel T-Test* terhadap data motivasi belajar, menghasilkan nilai Sig. sebesar  $0,000 < 0,05$ . Berdasarkan hal itu, membuktikan adanya perbedaan secara signifikan rata-rata jumlah skor hasil kuesioner motivasi belajar antara sebelum atau pra tindakan dengan setelah diterapkan model *Game Based Learning* berbasis QuizWhizzer selama 2 siklus. Setelah mendapatkan hasil analisis statistik menggunakan uji t berpasangan untuk mengetahui perbedaan rata-rata, analisis dilanjutkan dengan menghitung nilai *N-Gain* bertujuan untuk mengukur efektivitas model *Game Based Learning* berbasis QuizWhizzer dalam meningkatkan motivasi belajar.

**Tabel 4. Hasil Uji N-Gain**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGAIN_SKOR	36	,094	,951	,55814	,227102
NGAIN_PERSEN	36	9,38	95,12	55,8143	22,71016
Valid N (listwise)	36				

Sumber: Data diolah

Pada data Tabel 4 ditemukan rata-rata *N-Gain Score* 0,558 dengan persentase 55,81% dibulatkan menjadi 56%. Hal tersebut berarti penerapan model *Game Based Learning* berbasis QuizWhizzer berada pada kategori sedang dan cukup efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada elemen Ekonomi Bisnis dan Administrasi Umum.

Berdasarkan uraian di atas, melalui perbandingan hasil skor kuesioner motivasi belajar peserta didik antar siklus, uji beda dan uji *N-Gain* dapat diketahui bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran melalui model *Game Based Learning* berbasis QuizWhizzer dengan tahapan yang tepat dalam seluruh tindakan telah mencapai target indikator capaian penelitian. Berdasarkan data yang telah didapatkan dari hasil kuesioner motivasi belajar, hasil observasi, dan wawancara ditemukan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran elemen Ekonomi Bisnis dan Administrasi Umum kelas XI Pemasaran B SMK Negeri 3 Sukoharjo. Dengan demikian, membuktikan jika model *Game Based Learning* berbasis QuizWhizzer secara signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada elemen Ekonomi Bisnis dan Administrasi Umum kelas XI Pemasaran B di sekolah tempat penelitian.

## KESIMPULAN

Penerapan Model *Game Based Learning* berbasis QuizWhizzer mampu secara signifikan meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada elemen Ekonomi Bisnis dan Administrasi Umum kelas XI Pemasaran B SMK Negeri 3 Sukoharjo. Peningkatan tersebut dibuktikan melalui skor motivasi belajar mengalami peningkatan pada setiap tindakan. Kondisi awal persentase skor kuesioner motivasi belajar 58%, siklus I 76%, dan siklus II 83%. Uji *Paired Sample T-Test* memperoleh nilai signifikan menunjukkan adanya perbedaan secara signifikan skor kuesioner motivasi belajar antara sebelum dan sesudah diterapkannya model *Game Based Learning* berbasis QuizWhizzer. Hasil uji *N-Gain* menunjukkan penerapan model *Game Based Learning* berbasis QuizWhizzer dinilai cukup efektif dalam meningkatkan motivasi belajar.

## REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian, penulis merekomendasikan:

1. Guru sebaiknya menggunakan model *Game Based Learning* untuk pembelajaran pada elemen Ekonomi Bisnis dan Administrasi Umum sehingga mampu terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
2. Guru sebaiknya menggunakan media QuizWhizzer sebagai media pembelajaran maupun media evaluasi pembelajaran karena peserta didik tertarik dan bersemangat dengan media tersebut sehingga mampu meningkatkan pemahaman materi peserta didik serta mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
3. Guru hendaknya selalu meningkatkan dan berinovasi dalam menggunakan model dan media pembelajaran agar tercipta suasana kelas yang interaktif, meningkatkan kualitas pembelajaran, serta mendorong motivasi belajar peserta didik.
4. Bagi penelitian berikutnya, sebaiknya dapat melakukan penelitian sejenis dengan menerapkan model *Game Based Learning* namun menggunakan media yang berbeda dan yang terbaru seiring berkembangnya zaman seperti Quizlet, Quizziz, wordwall, dsb. Dengan

demikian, dapat membuat pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan perkembangan dunia pendidikan.

5. Bagi penelitian berikutnya, sebaiknya dapat melakukan penelitian sejenis dengan menggunakan model pembelajaran yang berbeda namun menggunakan QuizWhizzer sebagai media evaluasi pembelajaran.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua, yang telah memberikan semangat, dukungan moral maupun materiil serta doa untuk kelancaran dalam menyelesaikan penelitian.
2. Dosen pembimbing, yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta dukungannya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian.
3. Kakakku tercinta, yang telah menjadi penyemangat dan penghibur bagi penulis.
4. Teman-teman yang telah memberikan bantuan, dukungan dan semangatnya dalam menyelesaikan penelitian.
5. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah membantu dalam kegiatan penelitian ini hingga selesai.

### DAFTAR PUSTAKA

- Alfatih, A. N. (2021). *Aplikasi pembelajaran online quizwhizzer, aplikasi gamifikasi pembelajaran untuk siswa*. edoemedia. <https://www.edoemedia.com/2021/07/aplikasi-pembelajaran-online.html>
- Annisah, Waliyudin, & Julia Anggraini. (2018). The Analysis Of Students' Motivation In Learning English (A Case Study Inside Classroom) Of The Eleventh Grade Students Of SMKS Taman Madya Baiturrahman Bima 2018. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 8(2), 64-70., 8(2), 64-70.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Deutsche Welle. (2019). *Survei PISA: Pendidikan Indonesia Enam Terbawah*. Deutsche Welle. <https://www.dw.com/id/peringkat-6-terbawah-indonesia-diminta-tinggalkan-sistem-pendidikan-feodalistik/a-51541997>
- Faijah, N., Nuryadi, N., & Hetty Marhaeni, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Pythagoras. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 117-123. <https://doi.org/10.33087/phi.v6i1.194>
- Fitriati, I., Purnamasari, R., Fitrianiingsih, N., & Irawati, I. (2021). Implementasi Digital Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Educandy Untuk Evaluasi Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian 2021*. <http://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/view/152>
- Istiningtyas, R. D. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Ekonomi Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 7(4), 326-335.
- Oktavia, R. (2022). Game Based Learning (GBL) Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. In *OSF Preprints*.
- Partovi, T., & Razavi, M. R. (2019). The effect of game-based learning on academic achievement motivation of elementary school students. *Learning and Motivation*, 68(June), 1-9. <https://doi.org/10.1016/j.lmot.2019.101592>
- Pusat Penilaian Pendidikan. (2019). *Laporan Hasil Ujian Nasional*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. [https://hasilun.pusmenjar.kemdikbud.go.id/#2019!smk!capaian\\_wilayah!99&99&999!T&T&T&T!&1&T!1!&](https://hasilun.pusmenjar.kemdikbud.go.id/#2019!smk!capaian_wilayah!99&99&999!T&T&T&T!&1&T!1!&)
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. In *Prosiding*

- 
- Seminar Nasional Universitas Muria Kudus.*  
[http://pgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2019/27\\_\\_Aprilia\\_Riyana.pdf](http://pgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2019/27__Aprilia_Riyana.pdf)
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, November*, 289–302.
- Rapor Pendidikan. (2023). *Rapor Pendidikan Indonesia 2023*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://raporpendidikan.kemdikbud.go.id/>
- Sardiman, A. M. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Supriani, Y., Ulfah, & Arifudin, O. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Peserta Didik dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 1(1), 1–10. <http://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/90>
- Suryati, T. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Ekonomi Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(1), 147–153. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i1.288>
- Susanto, D. A., & Ismaya, E. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 5(1), 104–110. <https://e-journal.my.id/cjpe>
- Uno, H. B. (2017). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyuningsih, F., Dyah Woroharsi, R. P., Saksono, L., & Imam Samsul, S. (2021). Utilization of QuizWhizzer Educational Game Applications as Learning Evaluation Media. *Advances in Engineering Research*, 209(1), 148–152. [www.quizwhizzer.com](http://www.quizwhizzer.com),
- 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>
- Zheng, Y., Zhang, J., Li, Y., Wu, X., Ding, R., Luo, X., Liu, P., & Huang, J. (2024). Effects of digital game-based learning on students' digital etiquette literacy, learning motivations, and engagement. *Heliyon*, 10(1), 1–18. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e23490>