



Pengaruh Penggunaan *Gamification* Berbasis *Quizalize* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran PPKn Materi Simbol Keragaman Agama

Ummi Amila Sholiha Marpaung¹, Ismail Saleh Nasution², M. Afiv Toni Suhendra Saragih³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

E-mail: ummiammarpaung29@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-01-10 Revised: 2025-02-20 Published: 2025-03-08	Education is an important aspect of human life that influences the way we think and move forward. However, in Indonesia, the quality of education is still a challenge that needs to be addressed. This research aims to implement gamification-based learning media using the Quizalize platform, which is expected to improve students' critical thinking skills. The research approach used in this study is a quantitative approach. Where in this study a multiple choice test was designed which was packaged in a web gamification based on Quizalize to determine students' critical thinking skills which were then tested for validity and reliability. This research was conducted in a classroom in grade 3 of Sanggar Belajar Pandan, Malaysia. The results of this study showed a significant effect on students' critical thinking skills. This is evidenced by the t_{count} value of $3,579 > t_{table}$ (0.632), as well as a significance value of $0.002 < 0.05$. So, it can be concluded that the use of Quizalize-based gamification contributes to improving students' critical thinking skills.
Keywords: <i>Gamification;</i> <i>Quizalize;</i> <i>Critical Thinking Skills.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-01-10 Direvisi: 2025-02-20 Dipublikasi: 2025-03-08	Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia yang mempengaruhi cara berpikir dan langkah ke depan. Namun, di Indonesia, kualitas pendidikan masih menjadi tantangan yang perlu diatasi. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan media pembelajaran berbasis <i>gamification</i> menggunakan platform <i>Quizalize</i> , yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Dimana dalam penelitian ini dirancang suatu tes pilihan berganda yang dikemas dalam sebuah web <i>gamification</i> berbasis <i>quizalize</i> untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa yang kemudian dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Penelitian ini dilaksanakan di kelas di kelas 3 Sanggar Belajar Pandan, Malaysia. Hasil penelitian ini menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai t_{hitung} sebesar $3,579 > t_{tabel}$ (0,632), serta nilai signifikansi $0,002 < 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan <i>gamification</i> berbasis <i>quizalize</i> berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
Kata kunci: <i>Gamification;</i> <i>Quizalize;</i> <i>Kemampuan Berpikir Kritis.</i>	

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian penting dari kehidupan manusia yang tak pernah bisa ditinggalkan. Zaman yang semakin modern ini, pendidikan dianggap sangat krusial dan setiap manusia memiliki hak yang sama untuk memperolehnya. Mengutip pernyataan Proopert Lodge dalam (Elpalina et al., 2024), *life is education and education is life*. Yang memiliki arti bahwa kita sebagai manusia akan selalu berdampingan ataupun membutuhkan pendidikan dan demikian sebaliknya. Pendidikan sangat menentukan langkah dan cara berpikir kedepannya bagi setiap orang terutama pendidikan di sekolah dasar yang kemudian dilanjutkan ke jenjang berikutnya yang lebih tinggi. Pendidikan di Indonesia cukup baik, tapi masalah kualitas masih kurang.

Hal ini dapat dilihat dari (*Programme for International Student Assessment*) PISA 2018 yang di umumkan oleh *The Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD). Pada hasil (*Programme for International Student Assessment*) PISA 2018 siswa Indonesia gagal mencapai standar minimal (Hewi & Shaleh, 2020). Penyebab utama Indonesia gagal mencapai standar minimal karena siswa tidak mampu merumuskan pokok-pokok permasalahan, tidak mampu merencanakan ide, siswa tidak mampu mengungkapkan argument dengan jelas, dan juga tidak mampu mengoreksi kembali jawaban. Hal ini tidak sesuai dengan keterampilan 4C pada pembelajaran abad ke-21. yang dimana siswa dituntut untuk memiliki kemampuan *Creativity* (keterampilan berpikir kreatif), *Collaboration* (keterampilan bekerja

sama atau berkolaborasi), *Communication* (keterampilan berkomunikasi) dan *Critical Thinking* (keterampilan berpikir kritis).

Praktek nyata dalam dunia pendidikan kita, masih sering dijumpai pembelajaran yang bersifat monoton, konvensional dan juga *teacher centered*. Sebagai guru di era modern, selain berfungsi sebagai pembimbing siswa, guru harus memiliki sifat inovatif dan kreatif. Hal ini pun sejalan dengan kegiatan proses pembelajaran yang berdasarkan hasil observasi yang telah ditemukan peneliti pada tanggal 04 November 2024, di kelas III Sanggar Belajar Pandan Malaysia yang memiliki kendala dalam mencapai pembelajaran yang baik. Peneliti menemukan kelemahan yang terjadi pada proses pembelajaran di kelas, pelaksanaan pembelajaran masih belum maksimal dilakukan guru, karena itu proses pembelajaran menjadi tidak menarik bagi siswa. Hal ini karena guru masih menggunakan metode konvensional. Khususnya pada pelajaran PPKn, menjadikan siswa mudah bosan dan tidak memahami materi yang disampaikan guru. Siswa hanya diminta mendengarkan dan mencatat materi, sehingga kebanyakan dari siswa sulit dalam memahami, menganalisis, menalar, dan menyimpulkan, akibatnya kemampuan berpikir kritis menjadi rendah sehingga siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan. Dalam (Rahmawati et al., 2023) Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan kognitif yang harus dimiliki dan dikembangkan oleh siswa.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, seharusnya pembelajaran dipusatkan pada siswa agar bisa menggali kemampuan berpikir kritisnya, salah satunya dengan difasilitasi media pembelajaran yang menunjang ketertarikan mereka untuk belajar. Media pembelajaran berbasis game dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan antusias belajar siswa. Hal ini karena games memiliki karakteristik yang menarik bagi siswa, seperti adanya unsur kompetisi, tantangan, dan unsur hiburan.

Berdasarkan dari uraian diatas, tentunya memerlukan pembaharuan, karena pada kenyataannya selama ini guru belum pernah menggunakan media yang berbasis teknologi. Guru juga cenderung hanya menggunakan media buku ajar yang tersedia di Sanggar Bimbingan dengan ekspektasi siswa akan mengerti tanpa adanya pembaharuan cara menyajikan materi yang memungkinkan siswa dapat belajar dengan aktif didalam kelas. Pembelajaran seperti ini

dapat berpengaruh kepada berpikir kritis siswa. Dimana siswa akan susah atau belum bisa untuk berpikir secara mandiri.

Media *Gamification* berbasis *Quizalize* yang diterapkan melalui peroses belajar mengajar bertujuan untuk membuatnya lebih menarik, mudah dipahami dan kreatif. Gamifikasi adalah suatu pendekatan yang mengaplikasikan elemen-elemen permainan atau game dalam konteks yang bukan game. Dalam konteks pembelajaran (SHELEMO, 2023), gamifikasi bertujuan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. *Quizalize* dapat digunakan sebagai media pembelajaran digital berbasis game untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan usaha berpikir kritis siswa Pada era society 5.0 yang serba canggih ini, di mana teknologi semakin berkembang pesat.

Peneliti bermaksud menerapkan media *Gamification* berbasis *Quizalize* untuk diangkat dalam sebuah penelitian ialah dikarenakan melalui platform *Quizalize* dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan elemen permainan seperti poin, level, dan tantangan, siswa akan merasa lebih termotivasi untuk belajar dan berkompetisi secara sehat. Selain itu, fitur-fitur seperti umpan balik instan yang diberikan oleh *Quizalize* memungkinkan siswa untuk langsung mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi, serta di mana letak kekurangan mereka. Dengan cara ini, siswa dapat memperbaiki kekurangan mereka dan terus berkembang dalam memahami materi secara lebih mendalam.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan bukti empiris mengenai pengaruh positif penggunaan *Gamifikasi* berbasis *Quizalize* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Jika hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan, maka penggunaan gamifikasi berbasis *Quizalize* dapat menjadi salah satu inovasi penting dalam dunia pendidikan, terutama dalam mata pelajaran PPKn. Oleh karena itu, penerapan *Gamifikasi* berbasis *Quizalize* dalam pembelajaran PPKn ini menjadi hal yang menarik untuk diteliti, mengingat potensi besar yang dimilikinya untuk meningkatkan keterlibatan dan kemampuan berpikir kritis siswa.

II. METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah sebuah

metode penelitian yang di dalamnya menggunakan banyak angka. Mulai dari proses pengumpulan data hingga penafsirannya. (Ali et al., 2022) menyebutkan pendekatan kuantitatif adalah jenis penelitian yang sistematis, terencana, dan terstruktur. Dimana dalam penelitian ini dirancang suatu tes pilihan berganda yang dikemas dalam sebuah web *gamification* berbasis *quizalize* untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa yang kemudian dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Penelitian ini dilaksanakan di kelas di kelas 3 Sanggar Belajar Pandan, Malaysia, Lot 83 Jalan Belangkas Kampung Pandan. Wilayah Persekutuan Kuala Lumpur 55100.

Sugiyono dalam (Sulistiyowati, 2017) mendefinisikan populasi sebagai wilayah generalisasi yang ada dalam penelitian. Wilayah ini meliputi tentang objek atau subjek yang bisa ditarik kesimpulannya. Adapun yang ditetapkan sebagai populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas 3 Sanggar Belajar Pandan Malaysia dengan jumlah keseluruhan 10 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *sampling jenuh*. Yang mana *Sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas 3 Sanggar Belajar Pandan Malaysia.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Uji Validitas

Tabel 1. Hasil Uji validitas

Item	Nilai rhitung	Nilai rtabel	Keterangan
1	0,792	0,632	Valid
2	0,912	0,632	Valid
4	0,792	0,632	Valid
5	0,912	0,632	Valid
7	0,912	0,632	Valid
8	0,660	0,632	Valid
9	0,792	0,632	Valid
10	0,720	0,632	Valid
14	0,792	0,632	Valid
16	0,912	0,632	Valid
17	0,792	0,632	Valid
19	0,648	0,632	Valid
20	0,648	0,632	Valid

Berdasarkan pada tabel di atas, hasil pengolahan data pada variabel kemampuan berpikir kritis siswa yang diolah menggunakan software olah data SPSS 27 menunjukkan bahwa seluruh nilai $r_{hitung} >$

r_{tabel} yaitu 0,632. Artinya, seluruh pernyataan pada variabel kemampuan berpikir kritis siswa adalah valid dan dapat digunakan untuk analisis selanjutnya.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk memastikan bahwa kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini konsisten atau andal. Jika nilai Cronbach's Alpha lebih dari 0,60, instrumen penelitian dianggap reliabel karena dapat menghasilkan data yang konsisten saat digunakan berulang kali. Jika nilai Cronbach's Alpha kurang dari 0,60, instrumen tersebut dianggap kurang reliabel dan perlu diperbaiki.

Reliability Statistics

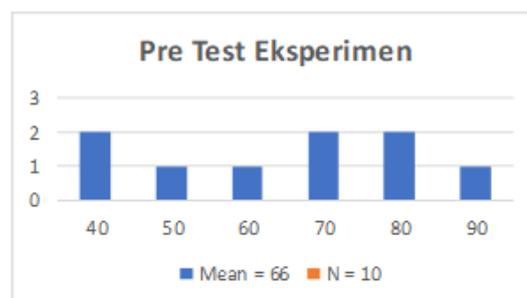
Cronbach's Alpha	N of Items
.981	13

Gambar 1. Uji Reliabilitas

Berdasarkan data yang telah di olah pada tabel diatas, dapat diketahui bahwa variabel kemampuan berpikir kritis siswa memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,981 > 0,60. Maka dapat disimpulkan bahwa intrumen penelitian ini reliabel.

3. Data Hasil Pre-Test Eksperimen

Setelah dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas, item soal dapat didistribusikan ke kelompok eksperimen. Untuk mengetahui kemampuan awal siswa, penelitian ini dimulai dengan memberikan soal *pretest* kepada seluruh sampel yang ada di Sanggar Belajar Pandan Malaysia dengan nilai berikut ini.



Gambar 2. Data Soal Pretest

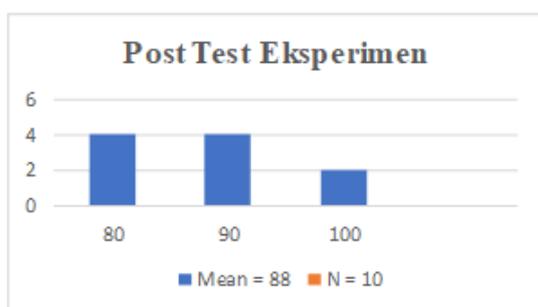
Berdasarkan hasil pretest yang telah dilakukan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran

PPKn materi Simbol Keragaman Agama, diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 66. Pretest ini dilakukan sebelum penerapan perlakuan (*treatment*) berupa pembelajaran menggunakan *gamifikasi* berbasis Quizalize. Nilai rata-rata pretest sebesar 66 menunjukkan bahwa secara umum, tingkat kemampuan berpikir kritis siswa pada materi Simbol Keragaman Agama sebelum dilakukannya perlakuan berada pada tingkat yang sedang menuju cukup. Ini mengindikasikan bahwa siswa memiliki dasar pengetahuan dan kemampuan tertentu terkait materi tersebut, namun masih terdapat ruang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya.

Secara keseluruhan, hasil *pretest* menunjukkan bahwa siswa memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka dalam materi Simbol Keragaman Agama. Penggunaan *gamifikasi* berbasis Quizalize diharapkan dapat memberikan dorongan yang signifikan dalam mencapai tujuan tersebut. Penelitian ini akan memberikan bukti empiris mengenai efektivitas metode pembelajaran inovatif ini.

4. Data Hasil *Post-test* Eksperimen (setelah perlakuan)

Berdasarkan hasil *posttest* yang telah dilakukan setelah penerapan pembelajaran menggunakan *gamifikasi* berbasis Quizalize pada materi Simbol Keragaman Agama, diperoleh nilai dengan rata-rata berikut. *Posttest* ini bertujuan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa setelah mendapatkan perlakuan (*treatment*) dengan metode *gamifikasi* tersebut.



Gambar 3. Data Soal *Posttest*

Berdasarkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 88 menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan nilai rata-rata *pretest* (yang diasumsikan

66). Ini mengindikasikan bahwa penerapan *gamifikasi* berbasis Quizalize memiliki dampak positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam memahami materi Simbol Keragaman Agama.

Dengan nilai rata-rata 88, dapat disimpulkan bahwa setelah perlakuan, tingkat kemampuan berpikir kritis siswa berada pada tingkat yang tinggi. Siswa menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam dan kemampuan yang lebih baik dalam menganalisis, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan terkait materi pembelajaran.

5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Paired Sample T-Test* menggunakan SPSS.27

Paired Difference	Mean		Std. Deviation	t-Statistic	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation			
Pre 1 Penggunaan Simbol Keragaman Agama (Pretest) - Post 1 Penggunaan Simbol Keragaman Agama (Posttest)	75.000	11.219	3.800	47.342	.00000

Gambar 4. Uji Parsial (Uji T)

Berdasarkan pada tabel diatas, diketahui bahwa nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} 19,854 > t_{tabel} 0,632$ yang berarti hipotesis pada penelitian ini menerima H_a . Maka dari kesimpulan tersebut H_a diterima dan H_0 ditolak artinya penggunaan *gamification* berbasis quizalize berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Semakin tinggi tingkat Penggunaan *gamification* yang digunakan siswa, maka tingkat kemampuan berpikir kritis siswa akan semakin meningkat.

B. Pembahasan

Hasil penelitian Penggunaan *gamification* berbasis Quizalize dalam pembelajaran PPKn materi simbol keragaman agama memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, seperti yang dijelaskan pada bagian ini. *Games* membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Pada akhirnya, ini dapat mendorong siswa untuk lebih aktif berpikir, menganalisis, dan mengevaluasi apa yang mereka pelajari. Diharapkan bahwa penggunaan *gamification* berbasis Quizalize di Sanggar Belajar Pandan Malaysia akan meningkatkan pemahaman dan keterampilan berpikir kritis siswa.

Hasil uji validitas dan reliabilitas menunjukkan bahwa *Gamification* berbasis *Quizalize* memengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan dalam variabel kemampuan berpikir kritis siswa memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,632), yang menunjukkan bahwa instrumen penelitian valid. Selain itu, hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki nilai Cronbach's Alpha yang sama dengan item pernyataan dalam variabel

Hasil ini memberikan bukti bahwa gamifikasi berbasis *Quizalize* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Fitur-fitur interaktif dalam *Quizalize*, seperti tantangan, umpan balik langsung, dan elemen kompetisi, kemungkinan besar telah memotivasi siswa untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka.

Dengan demikian, kemampuan berpikir kritis siswa Sanggar Belajar Pandan Malaysia dipengaruhi secara signifikan oleh *gamification* berbasis *Quizalize*. Menurut penelitian ini, *gamification* dapat menjadi salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir kritis. Oleh karena itu, disarankan agar kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan pembelajaran inovatif seperti *Gamification* berbasis *Quizalize*, terutama dalam mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman mendalam dan analisis kritis.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan dari penelitian "Pengaruh *Gamification* Berbasis *Quizalize* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa", maka kesimpulan yang dapat dibuat adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *gamification* berbasis *Quizalize* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai t_{hitung} sebesar 19,854 > t_{tabel} (0,632), serta nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gamification* berbasis *Quizalize* berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

2. Kesimpulan ini mengindikasikan bahwa implementasi *gamification* berbasis *Quizalize* dapat menjadi metode pembelajaran inovatif yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam pendidikan, khususnya *gamification*, direkomendasikan untuk diterapkan secara lebih luas guna mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.

B. Saran

Berdasarkan penelitian, pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran yang dapat mengembangkan lebih mendalam untuk penulis dapat mengkaji lebih dalam tentang penelitian pengaruh penggunaan *gamification* berbasis *quizalize* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Untuk penulis selanjutnya, agar mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang penelitian ini.

Untuk penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk menguji efektivitas *gamifikasi* berbasis *Quizalize* dalam konteks yang berbeda, seperti pada materi pembelajaran lain atau pada tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Selain itu, penelitian kualitatif juga dapat dilakukan untuk dapat memahami pengalaman siswa dalam menggunakan *Quizalize* dan bagaimana pengalaman tersebut berkontribusi pada peningkatan kemampuan berpikir kritis mereka.

Berdasarkan hasil penelitian ini, direkomendasikan kepada guru dan pengembang kurikulum untuk dapat mempertimbangkan penggunaan *gamifikasi* berbasis *Quizalize* sebagai bagian dari strategi pembelajaran. Namun, perlu diingat bahwa efektivitas *gamifikasi* dapat bervariasi tergantung pada konteks kelas, karakteristik siswa, dan desain *gamifikasi* itu sendiri.

DAFTAR RUJUKAN

- Ali, M. M., Hariyati, T., Pratiwi, M. Y., & Afifah, S. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Penerapannya Dalam Penelitian. *Education Journal*, 2(2), 1–6.
- Elpalina, S., Rusdinal, R., Gistituati, N., Agustina, A., & Azis, A. (2024). Kepuasan Peserta Didik terhadap Perubahan Kebijakan Kurikulum. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 4245–4255.

<https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7196>

Shelemo, A. A. (2023). No Title. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.

Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini). *Jurnal Golden Age*, 4(01), 30–41.
<https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2018>

Sulistiyowati, W. (2017). Buku Ajar Statistika Dasar. *Buku Ajar Statistika Dasar*, 14(1), 15–31.
<https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>

Rahmawati, H., Pujiastuti, P., & Cahyaningtyas, A. P. (2023). Kategorisasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Empat Sekolah Dasar di SD se-Gugus II Kapanewon Playen, Gunung Kidul. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 88–104.
<https://doi.org/10.24832/jpnk.v8i1.3338>