

Penerapan Gamifikasi Menggunakan Quizizz pada Pembelajaran Matematika Penyajian Data dalam Tabel di Kelas III SD

Salsabila Nadya Utami¹, Delly Marlina², Aztri Meiliza³, Zahara Joan Tanaya⁴

Universitas PGRI Palembang¹²³⁴

E-mail: salsabilanadya9321@gmail.com, marlinadelly2@gmail.com, melizaastri@gmail.com,
Zahrajoantanaya10@gmail.com

Abstract

Low interest and motivation in mathematics learning is a problem in elementary schools. This study aims to describe the implementation of Quizizz gamification through Smartboard on mathematics learning for data presentation in tables in Grade III at SD Negeri 122 Palembang. The study uses a qualitative descriptive method with observation, interview, and documentation on 4 Grade III classes. Because students are not allowed to bring gadgets, Quizizz is implemented through Smartboard with students taking turns selecting answers. Results show Quizizz gamification through Smartboard creates a fun and interactive learning atmosphere. Gamification elements such as points, badges, leaderboards, and instant feedback increase student motivation, activity, and participation. Students showed high enthusiasm, competed healthily between classes, and understood mathematical concepts better. The study concludes Quizizz gamification through Smartboard is effective in increasing student interest, motivation, and engagement in mathematics learning in elementary schools.

Keywords: Gamification, Quizizz, mathematics, data presentation, Grade III elementary school. Smartboard



Licenses may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits (attribution) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for non-commercial purposes.

Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sering dianggap sulit dan membosankan oleh siswa sekolah dasar. Berdasarkan pengalaman selama melaksanakan PLP di SD Negeri 122 Palembang, banyak siswa kelas III yang mengalami kesulitan dalam memahami materi penyajian data dalam tabel, terutama dalam mengurutkan, membandingkan, dan menafsirkan data (Suantami, Wisnawan, & Pradana, 2024).

Rendahnya minat dan motivasi belajar siswa menjadi salah satu faktor yang berkontribusi terhadap prestasi akademik yang rendah. Sudioanto dan Nurfazriyah (2024) menyatakan bahwa minat dan motivasi belajar yang rendah merupakan salah satu penyebab utama prestasi akademik siswa yang kurang optimal. Di SD Negeri 122 Palembang, permasalahan ini semakin kompleks karena siswa di larang membawa gadget ke sekolah, sehingga pembelajaran interaktif berbasis teknologi menjadi sangat terbatas.

Materi penyajian data dalam tabel untuk kelas III SD memerlukan pemahaman konseptual tentang cara mengumpulkan, mengurutkan, dan menyajikan data dalam bentuk tabel dengan kolom data, turus, dan banyak data (Suantami dkk., 2024), materi ini membutuhkan pengalaman belajar yang konkret dan interaktif, namun pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah seringkali tidak mampu memenuhi kebutuhan tersebut.

Perkembangan teknologi digital menawarkan solusi inovatif melalui gamifikasi dalam pembelajaran. Quizizz sebagai platform gamifikasi Pendidikan dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui elemen-elemen seperti poin, lencana, papan peringkat, dan umpan balik instan (Wijayanti, 2020). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa gamifikasi melalui Quizizz dapat memberikan pengaruh positif terhadap motivasi, pemahaman, serta keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika (Sudianto & Nurfazriyah, 2024).

Nurjannah, Kaswar, dan Kasim (2021) dalam penelitiannya tentang efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran matematika menemukan bahwa penerapan elemen gamifikasi mampu memberikan dampak positif pada motivasi belajar siswa. Elemen gamifikasi seperti sistem poin dan peringkat menciptakan kompetisi sehat yang memotivasi siswa untuk berpartisipasi.

Namun, implementasi Quizizz umumnya dilakukan secara individual dengan setiap siswa menggunakan *gadget* sendiri. Kondisi ini tidak sesuai dengan situasi di banyak sekolah dasar di Indonesia, termasuk SD Negeri 122 Palembang, yang memiliki keterbatasan akses *gadget* siswa. Oleh karena itu, diperlukan adaptasi dalam implementasi Quizizz melalui fasilitas *Smartboard* yang tersedia untuk pembelajaran interaktif di depan kelas.

Penelitian terdahulu mengenai Quizizz pada pembelajaran matematika kelas III SD sudah banyak dilakukan, misalnya penelitian tentang penerapan media game Quizizz (Wijayanti, 2020). Namun, sebagian besar menggunakan pendekatan kuantitatif dengan *pre-test* dan *post-test*. Masih terbatas penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan secara mendalam implementasi gamifikasi Quizizz melalui *Smartboard*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan gamifikasi menggunakan Quizizz melalui *Smartboard* pada pembelajaran matematika materi penyajian data dalam tabel di kelas III SD Negeri 122 Palembang.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan penerapan gamifikasi menggunakan Quizizz melalui *Smartboard* pada pembelajaran matematika materi penyajian data dalam tabel di kelas III SD Negeri 122 Palembang. Pendekatan kualitatif deskriptif dipilih karena penelitian ini berfokus pada penggambaran fenomena pembelajaran secara mendalam berdasarkan kondisi yang terjadi di lapangan. Menurut Ulfatin dan Triwiyanto (2023), penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan suatu fenomena secara ilmiah melalui pengamatan terhadap aktivitas, perilaku, dan pengalaman subjek penelitian. Pendekatan ini dianggap sesuai karena memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai proses penerapan gamifikasi dalam pembelajaran matematika.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 122 Palembang pada tahun ajaran 2025/2026 selama kegiatan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP). Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 122 Palembang yang terdiri atas empat kelas dengan jumlah 141 siswa mengikuti pembelajaran matematika pada materi penyajian data dalam tabel. Subjek penelitian ditentukan berdasarkan kesesuaiannya dengan tujuan penelitian, yaitu siswa kelas III yang memperoleh pembelajaran matematika materi penyajian data dalam tabel. Materi penyajian data dalam tabel dipilih karena merupakan salah satu materi matematika yang memerlukan pemahaman konsep serta keterlibatan aktif siswa dalam mengamati, mengelompokkan, dan menafsirkan data.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran, keterlibatan siswa selama mengikuti kegiatan, interaksi antara guru dan siswa, serta respon siswa terhadap penerapan gamifikasi menggunakan Quizizz melalui *Smartboard*. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran, perangkat pembelajaran, tampilan Quizizz yang digunakan selama pembelajaran, serta hasil kegiatan yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung.

Penerapan gamifikasi dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz yang ditampilkan melalui *Smartboard* sebagai media pembelajaran interaktif. Pemanfaatan *Smartboard* dipilih karena siswa tidak diperkenankan membawa perangkat digital pribadi ke sekolah. Pada tahap awal, peneliti menyiapkan kuis interaktif yang memuat materi penyajian data dalam tabel. Selanjutnya, guru menyampaikan materi pembelajaran dan memberikan contoh-contoh penyajian data dalam bentuk tabel. Setelah itu, kuis Quizizz ditampilkan melalui *Smartboard* dan siswa mengikuti kegiatan kuis secara bergantian maupun bersama-sama dengan arahan guru. Selama kegiatan berlangsung, unsur-unsur gamifikasi seperti poin, peringkat, avatar, dan umpan balik langsung ditampilkan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa. Pada akhir kegiatan, guru bersama siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif sehingga memudahkan proses interpretasi. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan temuan yang diperoleh selama penelitian. Melalui tahapan, tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai penerapan gamifikasi menggunakan Quizizz melalui *Smartboard* pada pembelajaran matematika materi penyajian data dalam tabel di kelas III SD Negeri 122 Palembang.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Penerapan gamifikasi menggunakan Quizizz melalui *Smartboard* dilaksanakan pada pembelajaran matematika materi penyajian data dalam tabel di kelas III SD Negeri 122 Palembang. Kegiatan ini melibatkan empat kelas III, yaitu kelas III A, III B, III D, dan III E. pembelajaran diawali dengan penyampaian materi, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan kuis interaktif menggunakan Quizizz yang ditampilkan melalui *Smartboard*.

Selama kegiatan berlangsung, siswa mengikuti kuis secara bergantian maupun bersama-sama dengan arahan guru. Unsur gamifikasi seperti poin, papan peringkat (*leaderboard*), avatar, dan umpan balik langsung ditampilkan melalui *Smartboard* sehingga dapat dilihat oleh seluruh siswa.

Gambaran respons siswa selama penerapan Quizizz melalui *Smartboard* disajikan pada Tabel 1.

Table 1. Gambaran Respons Siswa pada Penerapan Quizizz melalui *Smartboard*

Kelas	Jumlah Siswa	Respons Siswa	Bentuk Partisipasi
III A	35	Positif	Siswa aktif bergantian menjawab soal di depan kelas.
III B	36	Positif	Siswa aktif menjawab secara bergantian dan melalui suara bersama.
III C	35	Positif	Siswa mengikuti kegiatan dengan baik meskipun sebagian siswa lebih pasif.
III D	35	Positif	Siswa aktif memberikan respons dan mengikuti jalannya kuis.



Gambar 1. Kegiatan Siswa

Berdasarkan Tabel 1, siswa pada keempat kelas III menunjukkan respons yang positif terhadap Quizizz melalui *Smartboard*. Siswa terlihat antusias mengikuti pembelajaran dan aktif berpartisipasi dalam menjawab soal yang diberikan. Selain itu, penggunaan *Smartboard* memungkinkan seluruh siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran meskipun tidak menggunakan perangkat digital secara individual.

Selama pelaksanaan kegiatan, ditemukan beberapa kendala seperti keterbatasan waktu karena siswa harus bergantian menjawab soal serta koneksi *internet* yang terkadang kurang stabil. Meskipun demikian, kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan memperoleh respons positif dari siswa.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi menggunakan Quizizz melalui *Smartboard* pada pembelajaran matematika materi penyajian data dalam tabel memperoleh respons positif dari siswa kelas III SD Negeri 122 Palembang. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa terlihat antusias mengikuti kuis yang ditampilkan melalui *Smartboard* serta aktif berpartisipasi dalam menjawab soal yang diberikan. Kehadiran unsur gamifikasi seperti poin, papan peringkat (*leaderboard*), avatar, dan umpan balik langsung mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Temuan ini berkaitan dengan permasalahan yang ditemukan selama pelaksanaan PLP yaitu masih adanya siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi penyajian data dalam tabel.

Penerapan Gamifikasi Menggunakan Quizizz (Salsabila Nadya U¹, Delly Marlina², Aztri Meiliza³, Zahara Joan T⁴)
ng
ga
siswa dapat berlatih memahami konsep secara lebih menarik. Umpan balik langsung yang diberikan setelah siswa menjawab soal juga membantu siswa mengetahui kesalahan yang dilakukan dan memperbaiki pemahamannya terhadap materi yang dipelajari.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Sudianto dan Nurfazriyah (2024) yang menyatakan bahwa gamifikasi melalui Quizizz dapat memberikan pengaruh positif terhadap motivasi, pemahaman, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika. Selain itu, penelitian Nurjannah, Kaswar, dan Kasim (2021) menunjukkan bahwa penerapan elemen gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui poin dan peringkat yang menciptakan kompetisi sehat. Temuan tersebut

terlihat dalam penelitian ini, dimana siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika melihat perolehan poin dan posisi kelas pada papan peringkat yang ditampilkan melalui *Smartboard*.

Penggunaan *Smartboard* dalam penelitian ini juga menjadi solusi terhadap keterbatasan penggunaan *gadget* di sekolah. Sebagaimana dijelaskan pada latar belakang, siswa SD Negeri 122 Palembang tidak diperkenankan membawa *gadget* ke sekolah sehingga pelaksanaan Quizizz secara individual tidak memungkinkan untuk dilakukan, melalui *Smartboard*, seluruh siswa tetap dapat mengikuti pembelajaran berbasis teknologi secara bersama-sama tanpa menggunakan perangkat digital pribadi. Kondisi ini menunjukkan bahwa keterbatasan akses *gadget* bukan menjadi penghalang dalam penerapan gamifikasi apabila sekolah memiliki fasilitas pendukung yang dapat dimanfaatkan secara optimal.

Temuan penelitian ini juga menunjukkan adanya perbedaan dengan Sebagian besar penelitian terdahulu mengenai penggunaan Quizizz dalam pembelajaran matematika. Penelitian sebelumnya umumnya menerapkan Quizizz secara individual dengan memanfaatkan *gadget* masing-masing siswa serta menggunakan pendekatan kuantitatif pre-test dan post-test. Sementara itu, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menggambarkan proses penerapan gamifikasi menggunakan Quizizz melalui *Smartboard* pada pembelajaran matematika. Dengan demikian, penelitian ini memberikan gambaran mengenai alternatif implementasi Quizizz yang dapat diterapkan pada sekolah dasar yang memiliki keterbatasan penggunaan perangkat digital.

Meskipun demikian, penerapan gamifikasi menggunakan Quizizz melalui *Smartboard* masih menghadapi beberapa kendala. Keterbatasan waktu menjadi salah satu tantangan karena siswa harus bergantian menjawab soal yang ditampilkan pada *Smartboard*. Selain itu, terdapat beberapa siswa yang cenderung lebih pasif dibandingkan siswa lainnya sehingga memerlukan dorongan dan bimbingan dari guru. Kendala lain yang ditemukan adalah koneksi *internet* yang terkadang kurang stabil sehingga memengaruhi kelancaran pelaksanaan kuis. Oleh karena itu, diperlukan pengelolaan kelas yang baik serta dukungan sarana dan prasarana yang memadai agar penerapan gamifikasi dapat berjalan secara optimal.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi menggunakan Quizizz melalui *Smartboard* dapat menjadi alternatif pembelajaran matematika yang menarik dan interaktif bagi siswa sekolah dasar. Pemanfaatan teknologi yang disesuaikan dengan kondisi sekolah mampu mendukung keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan pada materi penyajian data dalam tabel.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan gamifikasi menggunakan Quizizz melalui *Smartboard* pada pembelajaran matematika materi penyajian data dalam tabel di kelas III SD Negeri 122 Palembang dapat terlaksana dengan baik dan memperoleh respons positif dari siswa. Penggunaan unsur gamifikasi seperti poin, papan peringkat (*leaderboard*), avatar, dan umpan balik langsung mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga mendorong keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pemanfaatan *Smartboard* memungkinkan seluruh siswa mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis teknologi tanpa menggunakan perangkat digital secara individual. Hal ini menunjukkan bahwa keterbatasan penggunaan *gadget* di sekolah tidak menjadi hambatan dalam penerapan gamifikasi apabila didukung oleh fasilitas yang tersedia. Meskipun terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan waktu dan koneksi internet yang kurang stabil, penerapan Quizizz melalui *Smartboard* tetap dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik untuk mendukung pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Nurjannah, N., Kaswar, A. B., & Kasim, E. W. (2021). Efektifitas gamifikasi dalam pembelajaran Matematika. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(2), 189-193.
- Suantami, I., Wisnawan, A., & Pradana, A. (2024). *PPT Matematika Kelas 3 Bab 6 Kurikulum Merdeka* [Slide presentasi]. SlideShare. <https://www.slideshare.net/slideshow/ppt-matematika-kelas-3-bab-6-kurikulum-merdekapptx/275501523>
- Sudianto, S., & Nurfazriyah, S. M. (2024). Penerapan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 103-114. <https://doi.org/10.56916/jp.v4i1.1510>
- Syahirul Alam, M. D., Lisy, M., Ahyar, D. B. A., & Pustaka, D. S. P. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Palembang: Deepublish.
- Ulfatin, N., & Triwiyanto, T. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif untuk Keguruan & Pendidikan: Seri Kuliah Ringkas* (Cetakan 3). Erlangga.
- Wijayanti, R. A. (2020). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(6), 189-198. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i06.189>

Ucapan Terima Kasih

Kenali pihak-pihak yang membantu penelitian, terutama yang mendanai penelitian Anda secara finansial. Sertakan individu yang telah membantu Anda dalam studi Anda: Pembimbing, Pendukung keuangan, atau mungkin pendukung lain, misalnya Korektor, Pengetik, dan Pemasok, yang mungkin telah memberikan materi. Jangan menuliskan salah satu nama penulis.