

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN GAMIFIKASI BERBANTUAN APLIKASI *QUIZIZZ* DAN *WORDWALL* DITINJAU DARI KEMAMPUAN *HIGH ORDER THINKING* *SKILL* SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 PALAKKA

Sri Wahyuni¹, Andi Trisnowali², Aspikal³

Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Bone^{1,2,3}

sriwahyunimn10@gmail.com ; anditrisnowali@gmail.com ;
aspikal@unimbone.ac.id

Abstrak

Pengaruh Metode Pembelajaran Gamifikasi Berbantuan Aplikasi *Quizizz* dan *WordWall* Ditinjau dari Kemampuan High Order Thinking Skill Siswa SMP Negeri 2 Palakka Kab. Bone. Tahun Akademik 2023/2024. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Bone. Penelitian ini merupakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran gamifikasi berbantuan aplikasi *Quizizz* dan *WordWall* terhadap kemampun HOTS di SMPN 2 Palakka. Data yang diperoleh merupakan hasil dari tes kemampuan HOTS siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah Tes kemampuan HOTS dan angket respon siswa terhadap metode pembelajaran. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode pembelajaran gamifikasi berbantuan aplikasi *Quizizz* dan *WordWall* terhadap kemampun HOTS. Hal ini dikarenakan gamifikasi dapat mendukung kemampuan berpikir Tingkat tinggi (HOTS) dengan memberikan siswa pengalaman yang bermakna, relevan, dan menarik.

Kata Kunci: Gamifikasi, HOTS

A. Pendahuluan

Pendidikan sebagai upaya pembentukan dan peningkatan kualitas sumber daya manusia, memegang peranan penting dan strategis. Melalui pendidikan diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan baik secara pribadi maupun masyarakat menuju era globalisasi. Pendidikan adalah proses yang terencana dan bertahap untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, dan tujuan itu dapat dicapai bila semua komponen yang terkait dengan pendidikan itu sendiri terpenuhi dengan baik (Regita & Rani, 2023).

Dalam pasal 3 Ayat 1 undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional di sebutkan bahwa Tujuan Pendidikan yaitu: mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan yaitu harus memperbaiki metode pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Abad 21 dikenal sebagai abad digital yang ditandai oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat. Perkembangan teknologi informasi tersebut memberikan perubahan pada seluruh aspek konstelasi kehidupan. Implikasinya setiap bangsa termasuk Indonesia harus menyesuaikan dengan tuntutan zaman tersebut. Menurut Trilling dkk dalam (Pratama et al., 2020) menggagas konsep pelangi keterampilan dan pengetahuan yang harus dimiliki di abad 21. Keterampilan tersebut meliputi keterampilan belajar dan berinovasi yang di dalamnya terdapat kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan memecahkan masalah, kemampuan komunikasi dan kolaborasi, dan kemampuan untuk berkegiatan dan berinovasi. Keterampilan- keterampilan tersebut jika dicermati lebih lanjut erat kaitannya dengan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS).

Higher Order Thinking Skills (HOTS) merupakan proses berpikir yang mengharuskan siswa memanipulasi informasi dan ide-ide dalam cara tertentu yang memberi pengetahuan dan implikasi baru, dengan demikian kemampuan

berpikir tingkat tinggi akan terjadi ketika siswa mengaitkan informasi baru dengan informasi yang sudah tersimpan dalam ingatannya dengan menghubungkan atau menata ulang dan mengembangkan informasi tersebut. *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa pada level yang lebih tinggi, terutama yang berkaitan dengan kemampuan untuk berpikir secara kritis

dalam menerima berbagai jenis informasi, berpikir kreatif dalam dalam memecahkan suatu masalah menggunakan pengetahuan yang dimiliki serta membuat keputusan dalam situasi-situasi yang kompleks (Sani et al., 2020).

Pembelajaran matematika diarahkan dan difokuskan untuk membentuk kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) pada setiap jenjang Pendidikan (Aini & Yasid, 2022). Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah yang memberikan andil bagi tercapainya tujuan pendidikan nasional serta membentuk insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif dan afektif. Siswa memerlukan matematika untuk memenuhi kebutuhan praktis, memecahkan masalah dan membantu memahami bidang studi lain. Meskipun matematika adalah mata pelajaran yang berperan penting dalam kehidupan sehari-hari, namun kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa matematika masih menjadi mata pelajaran yang menakutkan dan peserta didik cenderung menghindari dan tidak termotivasi.

Banyak siswa yang mengalami permasalahan dalam pembelajaran matematika ditambah dalam penerapan Kurikulum Merdeka Belajar yang dinilai masih baru dalam penerapannya. Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar tentunya memerlukan waktu dalam penyesuaiannya sehingga hal ini mempengaruhi hasil akademik siswa dan tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang sesuai. Problematika pembelajaran matematika dapat disebabkan berbagai faktor dari siswa maupun guru yang ikut serta dalam proses pembelajaran matematika.

Salah satu faktor penyebab porblematika terjadi adalah kurangnya inovasi dan kreatifitas dalam pengembangan metode dan model pembelajaran matematika yang tepat dalam penerapan pembelajaran matematika pada Kurikulum Merdeka Belajar (Oktavia & Qudsiyah, 2023). Oleh karena itu diperlukan metode pembelajaran yang kreatif yakni metode pembelajaran Gamifikasi.

Gamifikasi merupakan upaya strategis yang dapat mengubah pembelajaran menjadi aktivitas yang imersif. Katsaris dalam (Oktavia et al., 2023) menunjukkan bahwa belajar melalui kesenangan dan kesenangan

dapat menjadi sarana untuk memperkenalkan siswa pada keadaan mengalir. Menurut Kapp, gamifikasi adalah “menggunakan mekanisme, estetika, dan pemikiran permainan berbasis permainan untuk melibatkan orang, memotivasi tindakan, mendorong pembelajaran, dan memecahkan masalah”. Memperkenalkan gamifikasi pada bagian mata pelajaran yang paling teoritis, bertujuan untuk membuat siswa lebih termotivasi. Tujuan lainnya adalah agar siswa dapat memperhatikan apa yang disampaikan guru dan tidak terputus selama proses tersebut.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran Gamifikasi Berbantuan Aplikasi *Quizizz* dan *Wordwall* Ditinjau dari Kemampuan *High Order Thinking Skill* Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Palakka Kabupaten Bone”.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini yang digunakan adalah metode pre-eksperimental dengan jenis penelitian kuantitatif. Metode pre-eksperimental merupakan rancangan yang meliputi hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan pra dan pasca uji (Prawiyogi et al., 2022). Lokasi adalah tempat yang dijadikan peneliti dalam melaksanakan penelitian. Lokasi penelitian berpusat di SMP Negeri 2 Palakka yang berlokasi di Desa Ureng, Kecamatan Palakka, Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan yang dilaksanakan pada tahun ajaran 2023/2024 semester genap. Objek penelitian yang akan digunakan pada yaitu seluruh kelas VIII SMP Negeri 2 Palakka yang berjumlah 35 siswa pada tahun akademik 2023/2024. Pengambilan sampel dengan menggunakan metode probability random sampling. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara *simple random sampling*, karena semua anggota populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk dijadikan sampel. Oleh karena itu setiap subjek yang akan diteliti memiliki hak yang sama, sehingga peneliti. Cara untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini dengan menggunakan angket respon siswa dan tes kemampuan siswa. Untuk uji analisis data dengan melakukan uji statistik deskriptif dan statistik inferensial yang memuat uji normalitas data, uji homogenitas data, dan uji hipotesis.

Setelah itu, akan dilakukan pengujian korelasi untuk mengetahui pengaruh yang terdapat pada penelitian. Desain penelitian *One Group Pretest-Posttest* diilustrasikan pada gambar 1:

<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
O ₁	X	O ₂

Gambar 1 *One Group Pretest-Posttest*

Keterangan:

O₁ : Nilai Pretest

O₂ : Nilai Posttest

X : Treatment (Perlakuan)

C. Hasil Dan Pembahasan

Data hasil pembelajaran dengan metode gamifikasi yang telah diterapkan kepada siswa ditinjau dari kemampuan *High Order Thinking Skill* kemudian dianalisis dengan menggunakan aplikasi SPSS tipe 23. Angket yang diberikan siswa terlebih dahulu akan diuji validitas dan reliabilitasnya dengan jumlah angket valid dan reliabel sebanyak 10 item.

Selanjutnya hasil *pretest* dan *posttest* siswa akan dianalisis untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar dari penerapan metode pembelajaran gamifikasi dibandingkan dengan menerapkan pembelajaran konvensional. Hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas eksperimen disajikan dalam tabel 1.

Tabel 1 Hasil Data Tes (Pretest dan Posttest) Kemampuan Siswa

Descriptive Statistics					
	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
<i>Pretest</i>	15	22.5333	5.70547	13.00	33.00
<i>Posttest</i>	15	81.3333	9.53690	65.00	95.00

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan skor rata-rata kemampuan siswa pada *Pretest* dengan jumlah sampel 15 orang memiliki nilai terkecil (Minimum) sebesar 13.00 dan nilai terbesar (maximum) 33.00. Rata-rata nilai *Pretest* 15 siswa yakni 22.5333. Artinya, nilai hasil *Pretest* siswa tergolong rendah. Sedangkan pada hasil *Posttest* dengan jumlah sampel 15 orang siswa memiliki nilai terkecil

(Minimum) sebesar 65.00 dan nilai terbesar (maximum) 95.00. Rata-rata nilai *Posttest* 15 siswa yakni 81.3333.

Tahap selanjutnya akan dilakukan uji analisis statistik inferensial untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau hipotesis ditolak.

1. Uji Normalitas

Berdasarkan hasil tes kemampuan siswa dinyatakan data berdistribusi normal yang menunjukkan bahwa nilai uji sig. *Kolmogrov Smirnov* > 0,05.

2. Uji Homoenitas

Berdasarkan hasil uji homogenitas, diketahui nilai signifikan uji *Levene Statistic* yaitu 0,077 yang hasilnya > 0,05 maka data tes kemampuan siswa dinyatakan homogen.

3. Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil signifikansi uji t menyatakan tes kemampuan siswa diterima karena $0,001 < 0,05$ atau *Asymp.Sig* < 0,05 yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima.

D. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, analisis data, dan pembahasan yang telah dilakukan terhadap hasil penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada penerapan metode pembelajaran gamifikasi berbantuan aplikasi *quizizz* dan *wordwall* pada pembelajaran matematika terhadap kemampuan *High Order Thinking Skill* siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Palakka. Berdasarkan analisis angket respon siswa terhadap hasil penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa tanggapan siswa terhadap pembelajaran metode gamifikasi sangat baik.

Daftar Pustaka

- Aini, K., & Yasid, A. (2022). Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Mahasiswa melalui Hybrid Learning. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7775–7781. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3589>
- Arsi, A. (2021). Langkah-Langkah Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen dengan Menggunakan Spss. *Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) DarulDakwah Wal-Irsyad*, 1–8.

- Firdaus, L. H. (2021). Desain Gamifikasi Adaptif Untuk Learning Management System Menggunakan Gaming Achievement Goal. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 112. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1170>
- Herta, N., Nopus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Paedagoria*, 3, 527–532.
- Hidayat, R. R., Sari, Y. S., Studi, P., Informatika, T., Komputer, F. I., & Mercu, U. (2023). Belajar Asyik dengan Memanfaatkan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Luar Biasa Wilayah Jakarta Timur. 3(2), 122–129.
- Jumrawarsi, J. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Pada Materi Bilangan Bulat. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 6(2), 162–166. <https://doi.org/10.34125/kp.v6i2.622>
- Oktavia, F. T. A., Maharani, D., & Qudsiyah, K. (2023). Pendekatan gamification untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis matematika siswa preschool : studi kuasi eksperimental. 7, 247–256.
- Oktavia, F. T. A., & Qudsiyah, K. (2023). Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Pembelajaran Matematika Di Smk Negeri 2 Pacitan. *Jurnal Edumatic : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1). <https://doi.org/10.21137/edumatic.v4i1.685>
- Pratama, Y. A., Sopandi, W., Hidayah, Y., & Trihatusti, M. (2020). Pengaruh model pembelajaran RADEC terhadap keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2), 191–203. <https://doi.org/10.22219/jinop.v6i2.12653>
- Prawiyogi, A. G., Safarandes, A., & Nurjanah, Q. (2022). *Jurnal basicedu*. 6(5), 9223–9229.
- Purwanto, N. (2019). Variabel Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 6115, 196–215. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554>
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55–66. <https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.335>
- Regita, A. P., & Rani, S. (2023). Gamifikasi Pembelajaran Matematika Untuk Anak Smp Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Android. *JIKA(Jurnal Informatika)*, 7(1), 117. <https://doi.org/10.31000/jika.v7i1.7550>
- Saila, N. (2022). Analisis Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi (HOTS) Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Dalam Menyelesaikan Masalah Statistik. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1), 569–575.

- Sani, M. M. R., Meha, A. M., & Nenotek, S. A. (2020). Penerapan Model Siklus Belajar 5E Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Siswa di SMP Adhyaksa 2 Kupang Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Sains Dan Edukasi Sains*, 3(1), 15–23. <https://doi.org/10.24246/juses.v3i1p15-23>
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Sari, R. K., & Nurani, S. (2021). Quizizz atau Kahoot! Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(3), 78–86.
- Sosial, J. I., Subarkah, I., Muntaha, D., & Farida, I. (2021). *K a s t a*. 1(1), 75–82.
- Sri Legowo, Y. A. (2022). Gamifikasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *JISPE: Journal of Islamic Primary Education*, 3(1), 13–30. <https://doi.org/10.51875/jispe.v3i1.43>