Jurnal Tematik
ISSN: 1979-6633 (print), 2460-7738 (online)
Journal Homepage: jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/tematik

Analisis Implementasi Metode *Game Based Learning* Berbantuan Aplikasi *Quizizz* dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V MI Muhammadiyah 01 Kebalandono

Virly Afna Aulia [1*], Humairah [2], Ari Susandi [3]

[123] Universitas Muhammadiyah Lamongan, Indonesia

ARTICLE INFO

Received: 30 July 2025
Revised: 3 August 2025
Accepted: 30 August 2025
Available online: 28 August 2026

* Corresponding author.
virlyaulia2003@gmail.com

Keywords:
Game Based Learning Method,
Quizizz Application,
Mathematics

Kata Kunci:
Metode *Game Based Learning*,
Aplikasi *Quizizz*,
Matematika

ABSTRACT

The use of the Game-Based Learning method with the help of an application is a learning method that combines games to support the desired learning. The purpose of this study was to determine and analyze how the Game-Based Learning method is used with the help of the Quizizz application. The subjects of this study were 5th-grade students at MI Muhammadiyah 01 Kebalandono, totaling 3 boys and 7 girls. In this study, the researcher employed a descriptive qualitative approach. The researcher used a research instrument fremework to collect data, covering planning, implementation, data collection, data analysis, and data interpretation. The data collection techniques used included observation, interviews, questionnaires, and documentation studies. The instruments were validated before being used in the study. The results of the study concluded that the implementation of the Game-Based Learning method using the Quizizz application by the fifth-grade teachers was fully aligned with the lesson plan. During the research, the teachers were clearly engaged in the Quizizz-assisted learning process. Students also appeared very happy and enthusiastic in participating in the lesson from beginning to end.

ABSTRAK

Penggunaan metode *Game Based Learning* berbantuan aplikasi adalah sebuah metode pembelajaran yang menggabungkan dengan *game* untuk menunjang pembelajaran yang diinginkan. Tujuan dari penelitian ini adalah ingin mengetahui dan menganalisis bagaimana penggunaan metode *Game Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz*. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas 5 MI Muhammadiyah 01 Kebalandono yang berjumlah 3 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Peneliti menggunakan kisi-kisi *instrument* penelitian untuk mengumpulkan data yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengumpulan data, analisis data dan penafsiran data. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket, dan studi dokumentasi. Sebelum digunakan dalam penelitian, sudah dilakukan validasi pada *instrument* yang akan digunakan. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa implementasi metode *Game Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* yang sudah dilakukan guru kelas 5 sudah sepenuhnya sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Terlihat pada saat peneliti melakukan penelitian, guru sudah maksimal dalam melakukan pembelajaran berbantuan *Quizizz*. Siswa juga terlihat sangat senang dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir.

Doi: https://doi.org/10.24114/jt.v15i3.68133

1. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting sebagai bekal dalam membangun bangsa yang berlandaskan cita-cita luhur dan nilai moral yang kuat. Partisipasi masyarakat sangat diperlukan untuk mewujudkan Indonesia yang maju dan mampu bersaing di kancah global,

Virly Afna Aulia, Humairah, Ari Susandi. 2026. Analisis Implementasi Metode *Game Based Learning* Berbantuan Aplikasi *Quizizz* dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V MI Muhammadiyah 01 Kebalandono. Jurnal Tematik, 15(3).
@2026 Published by Pendidikan Dasar - Universitas Negeri Medan. This is an open access article under the CC BY NC SA licence

khususnya dalam bidang pendidikan. Pendidikan menjadi kunci utama dalam meraih masa depan yang gemilang. Melalui proses pendidikan, individu dapat menggali potensi diri dan membentuk karakter yang positif. Lebih dari sekadar penyampaian pengetahuan, pendidikan juga berfungsi untuk menanamkan sikap dan nilai-nilai kehidupan (Susandi, 2019). Oleh karena itu, penting bagi seluruh elemen bangsa untuk memahami peran dan tanggung jawab mereka dalam mendukung kemajuan pendidikan di Indonesia.

Metode merupakan rangkaian langkah yang dirancang secara sistematis oleh guru dalam kegiatan pembelajaran untuk membantu siswa mencapai tujuan dan kompetensi yang telah ditetapkan dalam kurikulum, silabus, maupun mata pelajaran. Dalam konteks pendidikan, metode juga dipahami sebagai cara yang digunakan secara terstruktur untuk mencapai sasaran pembelajaran tertentu. Pemilihan metode yang sesuai sangat memengaruhi efektivitas proses pembelajaran. Metode yang tepat dapat meningkatkan pemahaman siswa, membangkitkan motivasi belajar, serta mendorong keterlibatan aktif mereka dalam kegiatan pembelajaran. (Yusuf dkk., 2024:130). Kesimpulannya Metode memiliki peran krusial dalam proses pembelajaran, karena secara langsung berpengaruh terhadap tercapainya tujuan dan keberhasilan pendidikan.

Menurut Anggraini dkk. (2024), *Game Based Learning* adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi permainan yang telah dirancang secara khusus untuk mendukung dan memperkuat proses belajar mengajar. *Game Based Learning* adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan elemen permainan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Metode ini dirancang agar siswa belajar sambil bermain, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Selain meningkatkan pemahaman materi, *Game Based Learning* juga melatih keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Kesimpulannya *Game Based Learning* merupakan metode inovatif yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif, sehingga mendorong peserta didik lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran di sekolah dasar harus berjalan dengan penuh kreativitas, mampu menggali potensi anak pada kemampuan menulis dan berbicara. Pendidik harus secara kompeten, inovatif mengajar sesuai karakteristik peserta didik di kelas. Peserta didik tentu akan semakin senang dan kreatif melalui pembelajaran yang menyenangkan dengan media pembelajaran inovatif (Susandi, 2025). Perkembangan teknologi pendidikan telah memungkinkan guru untuk menggunakan media interaktif dalam kelas. Media memainkan peran penting sebagai penghubung antara guru dan siswa (Octaviani dkk., 2024). *Quizizz* merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas misalnya untuk penilaian formatif (Wulandari dkk., 2020:118).

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang saat ini berkembang sangat pesat, baik dari segi materi maupun kegunaannya. Matematika berperan penting dalam mendidik siswa menjadi manusia yang mampu berpikir logis, kritis, dan rasional. Kemampuan memecahkan masalah merupakan bagian yang sangat penting dalam matematika, karena dalam proses pembelajaran dan penyelesaiannya, siswa dapat memperoleh pengalaman menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang telah dimiliki untuk diterapkan dalam memecahkan masalah yang sifatnya non rutin (Humairah, 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 20 November 2024 di MI Muhammadiyah 01 Kebalandono, proses pembelajaran di sekolah tersebut telah menerapkan berbagai metode, seperti metode ceramah, diskusi, dan *Game Based Learning*. Selain itu, guru juga memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *PowerPoint* interaktif, *Wordwall*, dan *Quizizz*. Observasi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran membuat siswa lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pelajaran. Sebaliknya, saat guru tidak menggunakan media, siswa terlihat cepat bosan dan kurang terlibat secara aktif.

Temuan ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Mayer (2005) dalam teori pembelajaran multimedia, yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika informasi disampaikan melalui kombinasi kata dan gambar, karena dapat meningkatkan daya serap siswa terhadap materi. Sementara itu, menurut Prensky (2001), *Game Based Learning* mampu menarik perhatian siswa karena menggabungkan elemen hiburan dengan tujuan pembelajaran, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Sekolah juga telah menerapkan Kurikulum Merdeka dan mengintegrasikan pendidikan karakter dalam pembelajaran. Implementasi karakter seperti tanggung jawab, kemandirian, dan toleransi sesuai dengan arahan Kemendikbudristek (2022) yang menekankan pentingnya penguatan Profil Pelajar Pancasila melalui kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Khusus dalam pembelajaran matematika, guru kelas V di sekolah tersebut telah memanfaatkan media *Quizizz* sebagai alat bantu evaluasi maupun penguatan materi. Namun, penggunaan *Quizizz* masih tergolong baru dan belum dilakukan secara maksimal atau konsisten dalam setiap proses pembelajaran.

Penelitian ini berada dalam ranah inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital, khususnya dalam penggunaan metode *Game Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar. Dalam beberapa tahun terakhir, berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *game* digital dapat meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan hasil belajar siswa. Aplikasi *Quizizz* sebagai salah satu platform pembelajaran interaktif telah banyak dimanfaatkan untuk kegiatan kuis, evaluasi pembelajaran, dan pembelajaran yang bersifat kompetitif namun

Virly Afna Aulia, Humairah, Ari Susandi. 2026. Analisis Implementasi Metode *Game Based Learning* Berbantuan Aplikasi *Quizizz* dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V MI Muhammadiyah 01 Kebalandono. Jurnal Tematik, 15(3).
@2026 Published by Pendidikan Dasar - Universitas Negeri Medan. This is an open access article under the CC BY NC SA licence

menyenangkan. Fitriani (2020) menemukan bahwa penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan karena menciptakan suasana yang menyenangkan dan kompetitif

2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian kualitatif. dkk., (2023:4) mendefinisikan penelitian kualitatif merupakan suatu jenis penelitian yang bersifat humanistik, di mana manusia dalam penelitian ini dijadikan sebagai subyek utama dalam suatu peristiwa sosial. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang sangat tepat untuk menjawab masalah penelitian yang kompleks.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti pada penelitian ini adalah data primer dan sekunder. Adapun jumlah informan/sampel yang digunakan adalah: 1 orang guru kelas V sebagai pelaksana metode *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz*. 10 orang siswa kelas V, yang dipilih secara *purposif* untuk mewakili pengalaman belajar menggunakan *Quizizz*. Kriteria pemilihan informan/sampel ditentukan secara *purposive sampling*, yaitu teknik pemilihan berdasarkan tujuan dan kebutuhan penelitian.

Adapun kriterianya sebagai berikut: Untuk Guru: Merupakan guru pengampu mata pelajaran matematika di kelas V, Telah menggunakan metode *Game Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* dalam proses pembelajaran, Bersedia menjadi informan dan memberikan data secara terbuka. Untuk Siswa: Siswa kelas V MI Muhammadiyah 01 Kebalandono yang telah mengikuti pembelajaran matematika dengan *Quizizz* minimal 2 kali pertemuan., mewakili variasi kemampuan akademik (tinggi, sedang, rendah), bersedia memberikan informasi secara jujur dan aktif saat diwawancarai.

Teknik pengumpulan data dapat digunakan melalui observasi, wawancara, angket dan studi dokumentasi. Adapun langkah-langkah teknis analisi data yakni: Pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti, peneliti menggunakan triangulasi teknik, sumber dan waktu.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Implementasi Metode Game Based Learning Berbantuan Aplikasi Quizizz

Implementasi metode *Game Based Learning* berbantuan Aplikasi *Quizizz* dapat menjadi salah satu strategi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan semangat siswa, serta membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif dalam proses pembelajaran yang menyenangkan. Dengan mengintegrasikan teknologi *Game Based Learning* melalui Aplikasi *Quizizz*, proses pembelajaran dapat menjadi lebih dinamis, menarik, dan berpusat pada siswa, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih efektif dan mencapai hasil yang lebih baik.

Peneliti juga menggunakan angket sebagai *instrument* penelitian dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang maksimal.

Tabel 1. Hasil Angket Penggunaan Metode GBL dan Aplikasi *Quizizz*

No	Pertanyaan	Jawaban		Presentase	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Pembelajaran matematika menggunakan metode *GBL* menjadi lebih menarik	10	0	100%	0%
2.	Siswa sangat bersemangat ketika pembelajaran menggunakan metode *GBL* dan aplikasi *Quizizz*	10	0	100%	0%
3.	Metode *GBL* membuat siswa menjadi aktif ketika pembelajaran	10	0	100%	0%
4.	Pembelajaran matematika menjadi menyenangkan dengan menggunakan metode *GBL* dan aplikasi *Quizizz*	10	0	100%	0%

Berdasarkan tabel 1 hasil angket siswa mengenai aspek penggunaan metode *Game Based Learning* dan aplikasi *Quizizz* dapat disimpulkan bahwa 100% siswa kelas 5 MI Muhammadiyah 01 Kebalandono menyatakan bahwa pembelajaran matematika menggunakan metode *Game Based Learning* menjadi lebih menarik, siswa juga sangat bersemangat ketika pembelajaran menggunakan metode *Game Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz*. Siswa setuju bahwa penggunaan metode *Game Based Learning* membuat mereka menjadi aktif ketika pembelajaran dan pembelajaran matematika menjadi menyenangkan dengan menggunakan metode *Game Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz*.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa implementasi metode *Game Based Learning* berbantuan Aplikasi *Quizizz* dapat menjadi salah satu strategi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Penggunaan metode *Game Based Learning* berbantuan Aplikasi *Quizizz* juga dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam

Virly Afna Aulia, Humairah, Ari Susandi. 2026. Analisis Implementasi Metode *Game Based Learning* Berbantuan Aplikasi *Quizizz* dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V MI Muhammadiyah 01 Kebalandono. Jurnal Tematik, 15(3).
@2026 Published by Pendidikan Dasar - Universitas Negeri Medan. This is an open access article under the CC BY NC SA licence

berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang diinginkan dan mempersiapkan siswa untuk menjadi generasi yang lebih siap dan berkompeten di era digital yang terus berkembang.

Keuntungan dan Tantangan yang Dihadapi Guru dan Siswa Dalam Menggunakan Metode Game Based Learning berbantuan Aplikasi Quizizz

Dalam penggunaan metode *Game Based Learning* berbantuan Aplikasi *Quizizz*, guru dan siswa dapat memperoleh banyak manfaat, seperti meningkatkan semangat belajar siswa dan membuat siswa menjadi aktif saat pembelajaran, tetapi juga perlu menghadapi beberapa tantangan yang harus diatasi agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Dari hasil observasi di atas dapat diperkuat dengan hasil angket siswa tentang aspek kemampuan guru menggunakan metode GBL dan Membuat Kuis.

Tabel 2. Hasil Angket Kemampuan Guru Menggunakan Metode GBL dan Membuat Kuis

No	Pertanyaan	Jawaban		Presentase	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Guru menyampaikan materi menggunakan metode GBL menjadi mudah dipahami	10	0	100%	0%
2	Guru kesulitan menyampaikan materi menggunakan metode GBL	0	100	0%	100%
3	Guru membuat kuis dengan tampilan yang menarik	10	0	100%	0%

Berdasarkan tabel 2 hasil angket siswa kemampuan guru menggunakan metode *Game Based Learning* dan membuat kuis dapat disimpulkan bahwa 100% siswa kelas 5 MI Muhammadiyah 01 Kebalandono menerima materi pelajaran dari guru menggunakan metode *Game Based Learning* menjadi mudah dipahami. Guru juga dapat membuat kuis dengan tampilan yang menarik dan tidak monoton atau membosankan. Adapun hasil angket siswa tentang waktu penggunaan metode dan media, yakni sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Angket Waktu Penggunaan Metode dan Media

No	Pertanyaan	Jawaban		Presentase	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Media aplikasi *Quizizz* mudah untuk digunakan	10	0	100%	0%
2	Guru selalu menggunakan metode GBL dan aplikasi *Quizizz* disetiap pembelajaran matematika	0	100	0%	100%
3	Aplikasi *Quizizz* dapat digunakan dimana saja dan kapan saja	8	2	80%	20%

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa 100% siswa menjawab bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* mudah untuk digunakan tetapi guru tidak selalu menggunakan metode *Game Based Learning* dan aplikasi *Quizizz* pada setiap pembelajaran. 80% siswa menjawab bahwa aplikasi *Quizizz* dapat digunakan di mana saja dan kapan saja, namun ada 20% siswa menjawab bahwa aplikasi *Quizizz* tidak bisa digunakan di mana saja dan kapan saja.

Pembahasan

Implementasi Metode Game Based Learning Berbantuan Aplikasi Quizizz

Semakin berkembangnya teknologi guru harus bisa menyesuaikan pembelajaran menggunakan teknologi. Penggunaan metode *Game Based Learning* berbantuan media aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran matematika kelas 5 di MI Muhammadiyah 01 Kebalandono dapat membantu guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran yang dicapai. Metode dan media yang digunakan guru sudah dapat menunjang kegiatan pembelajaran matematika menjadi lebih aktif. Guru juga sudah maksimal dalam mempersiapkan media yang dipakai dalam pembelajaran yakni media aplikasi *Quizizz*.

Aplikasi *Quizizz* menjadikan siswa lebih bersemangat dalam belajar. *Quizizz* juga bisa digunakan saat pembelajaran *online* maupun *offline*. Media yang digunakan guru juga bisa digunakan untuk beberapa materi pelajaran lainnya, *Quizizz* juga bisa digunakan di mana saja dan kapan saja asalkan tersedia laptop/*handphone* yang terhubung dengan internet sehingga aplikasi *Quizizz* sangat fleksibel untuk digunakan.

Virly Afna Aulia, Humairah, Ari Susandi. 2026. Analisis Implementasi Metode *Game Based Learning* Berbantuan Aplikasi *Quizizz* dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V MI Muhammadiyah 01 Kebalandono. Jurnal Tematik, 15(3).
@2026 Published by Pendidikan Dasar - Universitas Negeri Medan. This is an open access article under the CC BY NC SA licence

Implementasi metode *Game Based Learning* berbantuan Aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi siswa dengan menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga membuat mereka lebih bersemangat untuk belajar. Selain itu, metode ini juga dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, Dengan menggunakan Aplikasi *Quizizz*, guru dapat membuat kuis dan *game* yang interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Implementasi metode *Game Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* juga dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, dengan menyediakan berbagai fitur yang dapat digunakan untuk memantau kemajuan siswa dan mengevaluasi hasil belajar mereka. Dengan demikian, implementasi metode ini dapat membuat proses pembelajaran lebih interaktif.

Keuntungan dan Tantangan yang Dihadapi Guru dan Siswa Dalam Menggunakan Metode Game Based Learning berbantuan Aplikasi Quizizz

Menurut guru kelas 5 adapun manfaat dan fungsi dari metode *Game Based Learning* dan aplikasi *Quizizz* yakni membuat siswa menjadi bersemangat ketika belajar, serta adanya fitur soal yang diacak membuat siswa belajar arti kejujuran dan siswa juga belajar manajemen waktu karena terdapat waktu dalam pengerjaan soal, sehingga siswa bisa mengatur waktu lebih baik. Adapun kekurangan dan kelebihan dari metode *Game Based Learning* dan aplikasi *Quizizz* yakni kekurangannya yakni guru belum bisa menggunakan metode dan media berupa *game* pada setiap pembelajaran, namun untuk kelebihannya yakni siswa menjadi antusias pada saat proses pembelajaran menggunakan metode dan media berupa *game*.

Langkah pembelajaran yang sudah dilakukan oleh guru kelas 5 dalam penggunaan metode *Game Based Learning* berbantuan media aplikasi *Quizizz* sudah sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Terlihat dari hasil observasi guru sudah mampu dan maksimal dalam mempersiapkan pembelajaran pada hari itu. metode *Game Based Learning* berbantuan media aplikasi *Quizizz* sudah berhasil diimplementasikan guru dengan baik dan membuat siswa menjadi aktif dan bersemangat.

Hasil angket yang dibagikan kepada siswa menunjukkan bahwa penggunaan metode *Game Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* dapat menarik minat belajar siswa. Guru telah menyusun kuis sesuai dengan materi yang sedang dipelajari, sehingga siswa dapat memahami soal dengan lebih mudah. Meskipun terdapat sedikit kendala teknis, seperti beberapa siswa yang belum terbiasa mengoperasikan laptop, hambatan tersebut dapat diatasi melalui pendampingan dari guru. Guru juga menunjukkan keluwesan dalam menjelaskan materi, serta menyesuaikan bentuk permainan dengan gaya belajar siswa, sehingga proses pembelajaran tidak monoton.

Temuan ini menguatkan hasil penelitian dari Fitriani dkk. (2023). Efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran matematika terhadap pemahaman konsep siswa Kelas V di SDN Karangtowo. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran *online* mampu meningkatkan pemahaman dan konsentrasi siswa karena tampilannya yang menarik dan interaktif. *Quizizz* mendorong keterlibatan aktif siswa karena menghadirkan nuansa permainan yang menghibur namun tetap berbasis materi pelajaran. Selain itu, hasil ini juga selaras dengan penelitian oleh Hamidah, dkk. (2023)

Dalam studi mereka berjudul "*Application Of Quizizz Assisted Gamification Model to Students' Mathematical Communication Skills and Learning Motivation*", ditemukan bahwa penggunaan gamifikasi melalui aplikasi *Quizizz* secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran terasa seperti permainan sehari-hari yang menyenangkan

Namun, terdapat sedikit perbedaan dengan penelitian oleh Ananda dkk. (2024) Studi ini menjelaskan beberapa hambatan yang dihadapi guru dalam menggunakan media pembelajaran di sekolah dasar, seperti: Akses terbatas dan infrastruktur yang kurang memadai, Rendahnya keterampilan teknologi di kalangan guru, dan Beragam kondisi siswa yang memperumit penggunaan media tersebut. Dalam konteks penelitian saya, meskipun ada hambatan teknis, hal tersebut bukan menjadi penghalang utama, karena guru mampu memberikan pendampingan dan penyesuaian yang memadai, sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan efektif. Bahkan, hasil ini cenderung membantah anggapan bahwa siswa sekolah dasar tidak siap untuk menggunakan aplikasi berbasis digital, karena kenyataannya siswa dapat menyesuaikan diri dengan cepat saat didukung oleh pendekatan guru yang tepat.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya terkait efektivitas penggunaan *Quizizz* dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika. Di sisi lain, penelitian ini juga menunjukkan bahwa dengan pendampingan guru yang tepat, kendala teknis yang muncul pada siswa sekolah dasar tidak menjadi hambatan serius dalam penerapan *Game Based Learning*. Hal ini memperkuat relevansi pendekatan pembelajaran inovatif di era Kurikulum Merdeka yang menuntut guru untuk adaptif dan kreatif dalam memanfaatkan teknologi.

4. Kesimpulan

Pada pembelajaran matematika materi sudut guru menggunakan metode *Game Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* dengan tampilan yang menarik sehingga membuat siswa semangat saat belajar. Metode yang digunakan guru dapat membuat proses belajar lebih interaktif dan menyenangkan. Pembelajaran dengan menggunakan metode *Game Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif. *Quizizz* dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis siswa. Selain itu, metode *Game Based Learning* berbantuan Aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, membantu siswa mengembangkan keterampilan, dan meningkatkan kepuasan siswa

Virly Afna Aulia, Humairah, Ari Susandi. 2026. Analisis Implementasi Metode *Game Based Learning* Berbantuan Aplikasi *Quizizz* dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V MI Muhammadiyah 01 Kebalandono. Jurnal Tematik, 15(3).
@2026 Published by Pendidikan Dasar - Universitas Negeri Medan. This is an open access article under the CC BY NC SA licence

terhadap proses belajar. Penggunaan metode *Game Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* meliputi 3 tahap yakni: pertama, tahap perencanaan meliputi menyiapkan modul ajar dan menyiapkan media aplikasi *Quizizz*. Kedua, tahap pelaksanaan yang meliputi proses pembelajaran. Ketiga, yakni tahap penutup yang meliputi kegiatan refleksi atau evaluasi. Dalam penggunaan metode *Game Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* guru tidak menemukan kesulitan dalam pembuatan kuis, guru juga sangat luwes saat menjelaskan materi dan menjelaskan tentang penggunaan aplikasi *Quizizz* sehingga siswa mudah untuk memahami. Namun masih ada beberapa siswa yang belum terbiasa dalam mengoperasikan laptop, namun itu bisa diatasi dengan bantuan dari guru.

Saran dan Ucapan Terima Kasih

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dan sekolah untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. saya mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada saya untuk melakukan penelitian di sekolah ini. Terima kasih juga kepada guru dan siswa kelas 5 yang telah berpartisipasi dan memberikan kontribusi dalam penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi kemajuan pendidikan di sekolah ini.

Daftar Pustaka

Ananda, R., Sartiwi, T., Zahra, D., Danti, T. R., & Fitri, V. A. (2025). Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. PENDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(2). https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24819

Anggraini, T. W. ., Febriyanti, D. P. ., Sakinah , A. P. ., Safitri, A., & Annur, S. . (2024). Pengaruh Metode Game Based Learning Terhadap Pemahaman Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ipa Di Mi Al Awwal Palembang . *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, *7*(3), 6760–6768. https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i3.28857

Fitriani, N., Jupriyanto, & Kusumadewi, R. F. (2023). Efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran matematika terhadap pemahaman konsep siswa Kelas V di SDN Karangtowo. Prosiding Konstelasi Ilmiah Mahasiswa UNISSULA (KIMU).

Hamidah, Kusuma, J. W., & Puspita Sari, P. (2023). Application of Quizizz Assisted Gamification Model to Students' Mathematical Communication Skills and Learning Motivation. Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, 10(2). https://doi.org/10.31316/jderivat.v10i2.6597

Humairah. (2021). An Analysis Of Mathematical Reasoning Ability In Problem Solving Word Problem Based On Gender At Universitas Muhammadiyah Lamongan. Jurnal Tunas Pendidikan, 3(2), 12-20. https://doi.org/10.52060/pgsd.v3i2.444

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Buku Saku Kurikulum Merdeka. Jakarta: Kemendikbudristek. Diakses dari https://kurikulum.kemdikbud.go.id

Mayer, R. E. (2005). The multimedia principle: People learn better from words and pictures than from words alone. Dalam The Cambridge Handbook of Multimedia Learning (pp. 117-134). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9780511816819

Octaviani, E. M., Humairah, H., & Khasanah, L. A. I. U. (2024). Penerapan Media Video Interaktif pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Pecahan Kelas V SD. JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA, 4(2), 219-226. https://doi.org/10.53299/jagomipa.v4i2.518

Prensky, M. (2001). Digital Game-Based Learning. McGraw Hill.

Safrudin, R., Zulfamanna, Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Kualitatif. Journal Of Social Science Research, 3(2), 1-15.

Susandi, A. (2019). Pengajaran Guru Pendidikan Dasar Di Era Millenial Dalam Membentuk Moral Siswa. Conciencia, 19(2), 85-98. https://doi.org/10.19109/conciencia.v19i2.4405

Susandi, A. (2025). Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Berbasis Model Deep Learning Pendidik Di Sekolah Dasar. ALAINA: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2(2), 95-101. https://doi.org/10.61798/alaina.v2i2.247

Wulandari, D., Syafi'i, M., & Suwardana, O. (2020). Perbedaan Hasil Belajar Matematika Siswa melalui Media Penilaian Berbasis Online Menggunakan Aplikasi Quizizz dan Google Form pada Materi Matriks. Jurnal Stkip Kusuma Negara, 115. http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/478

Yusuf, M., Marauleng, A., Syam, I., Masita, S., & Marzuki, M. (2024). Metode-metode pembelajaran (pengertian, Tujuan, Prinsip-prinsip, Penentuan Metode, dan Efektivitas Penggunaan Ragam Metode Pembelajaran) AL-ABSHOR : Jurnal Pendidikan Agama Islam, 1(3), 129-142. https://doi.org/10.71242/w9qyak28

Virly Afna Aulia, Humairah, Ari Susandi. 2026. Analisis Implementasi Metode *Game Based Learning* Berbantuan Aplikasi *Quizizz* dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V MI Muhammadiyah 01 Kebalandono. Jurnal Tematik, 15(3).
@2026 Published by Pendidikan Dasar - Universitas Negeri Medan. This is an open access article under the CC BY NC SA licence