

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA *QUIZIZZ* FITUR GAMEFIKASI MELALUI DARING PADA PEMBELAJARAN PSPTKR MATERI KOPLING DAN TRANSMISI DI SMK N 2 WONOSARI

Jumanto¹, Herminarto Sofyan²
Pendidikan Teknik Otomotif, Universitas Negeri Yogyakarta
e-mail : hermin@uny.ac.id

Abstract

This research aims to find out; (1) Effectiveness of the use of media quizizz gamefication feature through online on Chassis and Power Transfer System Maintenance (PSPTKR) (2) the response of learners to the use of media quizizz gamefication features. The research used is descriptive research with a quantitative approach. The subjects of this study were 104 students of class XI TKR. This study used the instrument (1) of the quizizz repeat test (2) the student questionnaire (3) interview guidelines sheet as a support for the results of the student response questionnaire. The results of this study are (1) judging from the increase in learners' learning outcomes during using media quizizz features gamefication of PSPTKR subjects clutch and transmission material where as many as 80% of students complete KBM clutch material and as many as 88.54% of students complete KBM transmission material. So that the use of media quizizz gamefication feature is very effectively applied to online learning. (2) The response of learners to the use of media quizizz gamefication features with the results of students experiencing ease in understanding the material, not boring, can increase learning motivation and make students can think critically with an overall percentage of 69%.

Keywords: *Quizizz, Effectiveness of Media Usage, Gamefication Features, Clutch and Transmission*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui; (1) efektivitas penggunaan media *quizizz* fitur gamefikasi melalui daring pada pembelajaran Pemeliharaan Sasis dan Sistem Pemindah Tenaga (PSPTKR), serta (2) respon peserta didik terhadap penggunaan media *quizizz* fitur gamefikasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian adalah 104 peserta didik kelas XI TKR SMK N 2 Wonosari. Penelitian ini menggunakan instrumen tes, kuesioner dan lembar pedoman wawancara. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa (1) dilihat dari kenaikan hasil belajar peserta didik selama menggunakan media *quizizz* fitur gamefikasi mata pelajaran PSPTKR materi kopling dan transmisi dimana sebanyak 80% siswa tuntas KBM materi kopling dan sebanyak 88,54% siswa tuntas KBM materi transmisi. Sehingga penggunaan media *quizizz* fitur gamefikasi sangat efektif diterapkan pada pembelajaran daring. (2) respon peserta didik terhadap penggunaan media *quizizz* fitur gamefikasi dengan hasil siswa mengalami kemudahan dalam pemahaman materi, tidak membosankan, dapat meningkatkan motivasi belajar dan membuat siswa dapat berpikir kritis dengan presentase secara keseluruhan yaitu sebesar 69%.

Kata Kunci : *Quizizz, Efektivitas Penggunaan Media, Fitur Gamefikasi, Kopling dan Transmisi*

PENDAHULUAN

Mutu pendidikan menjadi suatu hal yang prioritas dalam ranah kependidikan maka dari itu berbagai upaya yang mana harus menjadi perhatian fokus untuk meningkatkan berbagai aspek dalam sistem pendidikan terutama di mutu pendidikan tentunya dalam melahirkan generasi penerus bangsa yang hebat. Berbagai kondisi yang ada serta potensi yang ada, upaya peningkatan kualitas dilakukan dengan mengembangkan metode pembelajaran yang berorientasi pada siswa karena siswa merupakan manusia yang harus didik dengan baik agar nantinya bisa mencapai keberhasilan belajar siswa.

Pada tahun 2020 sampai sekarang ini wabah Covid- 19 masih menjadi problem dan belum hilang di dunia pertiwi ini yang mana mengakibatkan dampak yang besar pada hampir semua bidang kehidupan, salah satunya dalam bidang pendidikan. Dunia pendidikan tentu turut merasakan akibatnya yang mana siswa diharuskan untuk belajar dari rumah (daring) karena sekolah sangat rentan terhadap penyebaran virus covid-19 dimana mau tidak mau siswa akan berkumpul saat disekolah maka dari itu pembelajaran dilakukan secara jarak jauh untuk mengantisipasi penularan virus covid-19. Menurut Warsita (2007:16) Sistem pembelajaran jarak jauh menuntut siswa untuk melakukan pembelajaran secara individual maupun kelompok, kemudian materi pembelajaran akan diberikan melalui *platform* maupun media secara online. Dalam Undang- undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan formal pada jenjang menengah yang masuk dalam jenis pendidikan kejuruan.

Menurut Wardiman (1998:36) Pendidikan Kejuruan merupakan sekolah yang bertujuan untuk menyiapkan peserta didik yang nantinya diharapkan menjadi calon tenaga kerja serta bisa meningkatkan keberadaan peserta didik untuk kepentingan memasuki kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara Pendidik baik dijenjang SD,SMP,SMA/SMK sampai Perguruan Tinggi wajib memberikan aktivitas pendidikan dapat tetap berjalan, walaupun peserta didik berada di rumah sendiri. Solusinya, pendidik dituntut untuk mendesain media pendidikan selaku inovasi dengan menggunakan media (*online*) menyesuaikan pembelajaran secara *online* baik *platform* yang sudah ada. Mengenai ini bersumber pada Menteri Pendidikan serta Kebudayaan RI terdapat surat edaran No 4 tahun 2020 tentang Penerapan Kebijakan Pembelajaran dalam masa darurat penyebaran virus Corona (covid-19) (Mendikbud RI, 2020). Sistem Pendidikan diubah dengan menggunakan fitur *personal computer* baik laptop maupun *handphone/gadget* yang terhubung melalui koneksi internet, kemdikbud juga menyediakan bantuan kuota internet gratis kepada siswa.

Pendidik harus melakukan pembelajaran secara online dimana harus dituntut memanfaatkan *platform online* agar dapat melakukan pembelajaran bersama-sama peserta didik dalam waktu yang sama melalui bermacam teknologi pendidikan ataupun *platform* seperti *google classroom*, *google form zoom*, *quizzizz*, *kahoot*, *whatsaap*, *zoom*, serta masih banyak media pendidikan lainnya. Sehingga dengan begitu, maka guru dapat memastikan bahwa proses pembelajaran dapat berjalan dan peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dalam waktu yang, meskipun di tempat masing-masing tentunya berbeda. Selain itu, media juga dapat digunakan untuk menjangring minat siswa dan merangsang minat untuk terus belajar walaupun dalam kondisi *online* (Jusuf, 2016:1).

SMK Negeri 2 Wonosari merupakan Sekolah Menengah Kejuruan dengan program keahlian Teknik Kendaraan Ringan dimana yang meliputi mata pelajaran Pemeliharaan Sasis dan Sistem Pemindah Tenaga (PSPTKR) yang diajarkan kepada peserta didik kelas XI TKR. Terdapat 3 kelas yaitu XI OA dengan jumlah peserta didik 34, XI OB dengan jumlah peserta didik 35, dan XI OC dengan jumlah 35 peserta didik. Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 2 Wonosari mempunyai Kriteria Belajar Minimal (KBM), yaitu 75. Dari 104 peserta didik jumlah yang mencapai nilai 75 pada materi kopling ada 52% atau sekitar 54 peserta didik. Dengan rincian jumlah peserta didik yang belum mencapai terdapat 21 peserta didik dari kelas XI OA, 19 peserta didik dari kelas XI OB, 14 peserta didik dari kelas XI OC. Untuk materi transmisi peserta didik yang dapat mencapai nilai 75 ada 48% atau sekitar 50 peserta didik. Dengan rincian jumlah peserta didik yang belum mencapai terdapat 15 peserta didik dari kelas XI OA, 18 peserta didik dari kelas XI OB, 17 peserta didik dari kelas XI OC. Dalam pengamatan ditemukan bahwa menurut guru mata pelajaran PSPTKR ini dirasa sulit bagi peserta didik dikarenakan banyaknya materi dan kurang pahamiannya peserta didik terhadap materi yang diajarkan apalagi pembelajaran dilakukan secara online yang mana perlu inovasi dalam metode pembelajaran melalui aplikasi yang sesuai untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diutarakan, berikut beberapa masalah yang dapat diidentifikasi: (1) tidak semua peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan melalui *whatsapp* dan *google classroom*; (2) tidak semua peserta didik tinggal di daerah dimana sinyal internet mendukung pembelajaran secara; (3) banyak siswa yang belum tuntas KBM pada materi kopling dan transmisi; (4) beberapa peserta didik memiliki kuota internet yang terbatas; (5) sulit dalam memantau peserta didik berdasarkan pemahaman mereka yang mana apakah mereka sudah mengerjakan tugas sendiri ataupun orang lain; (6) butuh waktu lama bagi guru untuk mengoreksi tugas peserta didik yang diunggah di *google classroom*, apalagi bila jumlah peserta didik yang 1 kelas terdapat 30

lebih peserta didik; (7) beberapa peserta didik mengaku bosan dengan tugas belajar secara online, tugas ini monoton hanya dengan menggunakan google formulir.

Dalam penelitian ini, peneliti terfokus pada keefektifan penggunaan aplikasi *quizizz* fitur gamefikasi pada materi yang digunakan yaitu Perawatan sasis dan Pemindah Tenaga Kendaraan Ringan (PSPTKR) Materi Kopling dan Transmisi. Hasil akhir yaitu tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini antara lain : (1) mengetahui efektivitas penggunaan media *quizizz* fitur gamefikasi melalui daring pada pembelajaran PSPTKR materi kopling dan transmisi kelas XI Jurusan TKR di SMKN 2 Wonosari yang ditinjau dari hasil belajar peserta didik, (2) mengetahui respon peserta didik terhadap penerapan aplikasi *quizizz* fitur gamefikasi melalui daring pada pembelajaran PSPTKR materi kopling dan transmisi kelas XI Jurusan TKR di SMKN 2 Wonosari, (3) mengetahui kendala dan solusi terhadap penerapan media *quizizz* fitur gamefikasi melalui daring pada pembelajaran PSPTKR materi kopling dan transmisi kelas XI Jurusan TKR di SMKN 2 Wonosari yang dialami siswa dan guru.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sukmadinata, (2007: 54) Penelitian deskriptif merupakan sebuah penelitian yang menggambarkan fenomena yang memiliki sifat alamiah maupun rekayasa manusia Penggunaan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif ini untuk menjelaskan suatu situasi yang hendak diteliti dengan diperkuat dengan hasil wawancara guru dan peserta didik. Peneliti berharap mendapat data yang lengkap sehingga dapat mengetahui respon peserta didik dan keefektifan penggunaan media *quizizz* yang memiliki fitur gamefikasi melalui daring mata pelajaran PSPTKR materi kopling dan transmisi kelas xi jurusan TKR di SMKN 2 Wonosari yang ditinjau dari hasil belajar siswa.

Tempat dilaksanakannya penelitian ini di SMKN 2 Wonosari yang berlokasi di Jl. KH. Agus Salim, Ledoksari, Kepek, Wonosari. SMK N 2 Wonosari. Waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada tanggal 16 Juli sampai tanggal 15 November 2020.

Populasi penelitian ini peserta didik kelas XI jurusan TKRO yang berjumlah 104 siswa yang terdiri dari 3 kelas yaitu XI OA, XI OB, dan XI OC serta 2 guru mata pelajaran PSPTKR. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling* yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu Sugiyono, (2015). Teknik sampling menggunakan *simple random sampling* yang

membuat setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk dijadikan sebagai sampel penelitian.

Teknik Pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan kuesioner menurut Suharsimi Arikunto, (2010: 194) Kuesioner adalah sejumlah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal – hal yang ia ketahui. metode kuesioner dengan item tertutup, yaitu dimana jawabannya sudah disediakan sehingga responden tinggal memilih poin yang telah disediakan yang mana disesuaikan oleh keadaan peserta didik dengan apa yang telah mereka rasakan dan dialami pernyataan-pernyataan yang dinilai oleh peserta didik nantinya akan dihitung untuk dikelompokkan sesuai dengan kriteria yang ada.

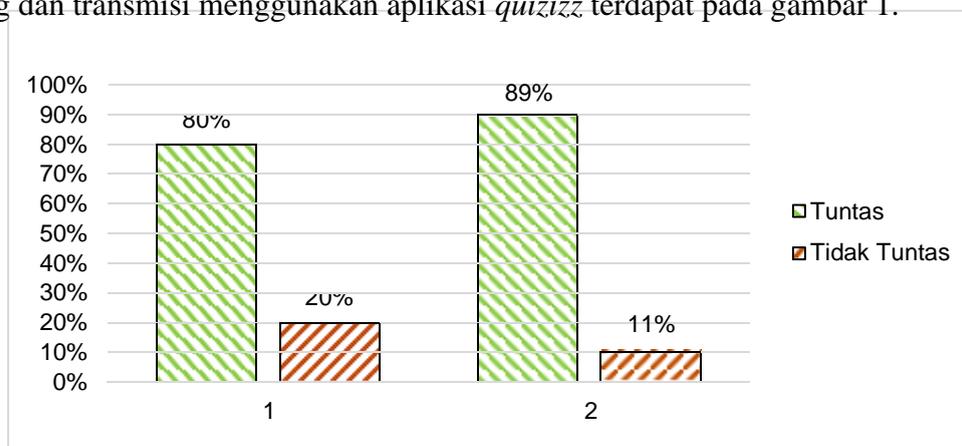
Metode wawancara guru dan peserta didik memakai lembar pedoman wawancara yang mana dilakukan secara online melalui *voice note* dengan *whatsaap* dengan peserta didik dan guru secara langsung. Menurut Lexy J. Meleong, (2010) Pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.

Metode tes hasil belajar yang digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik dengan pemberian soal tes melalui media *quizizz* sebagai sarana untuk melihat sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan secara daring. Tes merupakan instrumen alat ukur untuk pengumpulan data di mana dalam memberikan respons atas pertanyaan dalam instrumen, peserta memberikan penampilan maksimalnya (Purwanto, 2014: 63-64).

HASIL

Efektivitas Penggunaan Media *Quizizz* materi Kopling dan Transmisi dilihat dari Aktivitas Belajar Peserta Didik

Hasil penelitian berupa diagram batang ketuntasan belajar peserta didik pada materi kopling dan transmisi menggunakan aplikasi *quizizz* terdapat pada gambar 1.

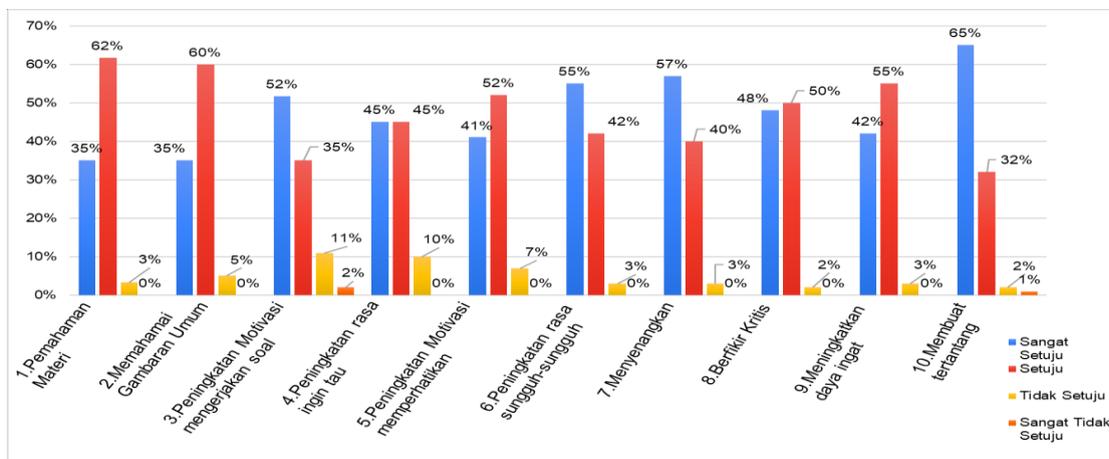


Gambar 1. Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Kopling dan Transmisi

Merujuk pada gambar 1, hasil belajar peserta didik menggunakan aplikasi *quizizz* fitur gamefikasi pada materi kopling dan transmisi melalui online. Kriteria Belajar Minimal (KBM) yang diterapkan oleh SMKN 2 Wonosari jurusan TKRO adalah 75. Pada pertemuan pertama terdapat 28 dari 35 peserta didik atau 80% ketuntasan peserta didik. Selanjutnya pada pertemuan kedua terdapat 31 dari 35 peserta didik atau 89% ketuntasan peserta didik.

Respon Peserta Didik terhadap Penggunaan Media *Quizizz* fitur Gamefikasi pada Pembelajaran Daring Mata Pelajaran PSPTKR.

Hasil penelitian berupa persentase dan kriteria dari tanggapan peserta didik terhadap efektivitas penggunaan media *quizizz* fitur gamefikasi melalui daring pada mata pelajaran PSPTKR materi kopling dan transmisi terdapat pada gambar 2.

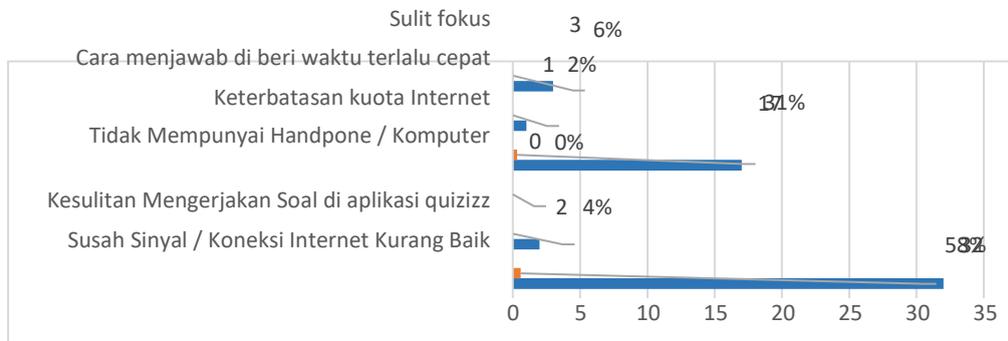


Gambar 2. Diagram Hasil Angket Siswa Terhadap Efektivitas Penggunaan Media *Quizizz* Fitur Gamefikasi melalui Daring pada Mata Pelajaran PSPTKR Materi Kopling dan Transmisi kelas XI Jurusan TKRO di SMKN 2 Wonosari

Merujuk pada gambar 2, hasil perolehan dari tanggapan peserta didik kelas XI TKRO terhadap penggunaan media *quizizz* fitur gamefikasi secara daring pada mata pelajaran PSPTKR materi kopling dan transmisi secara keseluruhan memiliki kriteria baik 68%. Aspek penggunaan media *quizizz* membuat peserta didik lebih tertantang dalam mempelajari materi memiliki persentase tertinggi. Kemudian, aspek menyenangkan dalam penggunaan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran memiliki persentase tertinggi kedua. Sedangkan, aspek pemahaman materi dan gambaran umum dalam mempelajari materi memiliki persentase terendah namun masih dalam kriteria baik.

Kendala yang dialami Peserta Didik dan Guru terhadap Penggunaan Media Quizizz

Hasil penelitian berupa persentase dan kriteria dari tanggapan peserta didik terhadap kendala penggunaan media *quizizz* fitur gamefikasi melalui daring pada mata pelajaran PSPTKR materi kopling dan transmisi terdapat pada gambar 2.



Gambar 3. Diagram Batang Kendala Peserta Didik dalam Penggunaan Media *Quizizz*

Merujuk pada gambar 3, hasil perolehan dari tanggapan siswa kelas XI TKRO terhadap kendala dalam penggunaan aplikasi *quizizz* fitur gamefikasi secara daring menunjukkan bahwasanya ada beberapa kendala peserta didik dalam menggunakan media *quizizz* diaman terdapat kendala yang terbesar ialah susanya sinyal/ koneksi *internet* kurang baik sebesar 58% kemudian selanjutnya keterbatasan kuota *internet* sebesar 31%, lalu peserta didik sulit fokus sebesar 6% diikuti kendala kesulitan mengerjakan soal diaplikasi sebesar 4%, kemudian ada acara menjawab soal terlalu cepat sebesar 2% dan yang terakhir tidak mempunyai *handphone* sebesar 0%.

PEMBAHASAN

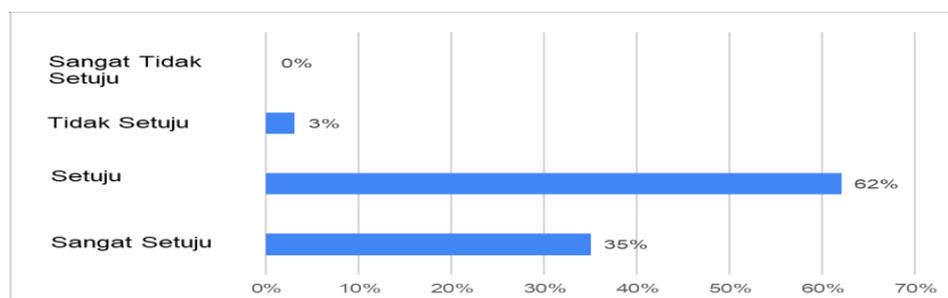
Efektivitas Penggunaan Media *Quizizz* Fitur Gamefikasi ditinjau dari Hasil Belajar Peserta Didik

Keefektifan penggunaan aplikasi *quizizz* fitur gamefikasi yang diambil dari hasil pengerjaan soal bahwasanya pengerjaan soal tes melalui aplikasi *quizizz* fitur gamefikasi berpengaruh terhadap peserta didik sehingga dapat menambah motivasi dan semangat untuk belajar, dilihat dari hasil kegiatan belajar peserta didik yang mendapatkan hasil yang baik dari mengerjakan soal tes dengan nilai yang cukup memuaskan, peserta didik merasa paham dengan materi yang diajarkan dan dapat mengetahui seberapa jauh tingkat pemahaman terkait dengan materi yang dibahas pada pertemuan tersebut. Penggunaan ranking dalam pengerjaan soal *quizizz* membuat peserta didik dapat memiliki daya saing yang lebih tinggi sekaligus untuk mengukur kemampuan dari peserta didik dan membandingkan ke sesama peserta didik. Ditinjau dari hasil belajar peserta didik dapat dilihat keefektifan media *quizizz* fitur gamefikasi menunjukkan hasil yang baik. Pada pertemuan ke-1 materi

kopling mendapatkan nilai terendah 60,00 dan nilai tertinggi 95,00 dengan rata-rata kelas 76,42 sedangkan pada pertemuan ke-2 materi transmisi mendapatkan nilai terendah 55,00 dan nilai tertinggi 95,00 dengan rata-rata kelas 82,28. hasil pengerjaan dari soal peserta didik melalui media *quizizz* menunjukkan hasil yang baik sejalan dengan pendapat Nana Sudjana (1990) efektivitas merupakan suatu tindakan keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang tentunya dapat membawa hasil belajar yang maksimal.. Keefektifan sebuah proses dari pembelajaran melalui dengan upaya serta strategi yang digunakan dalam mengolah pembelajaran secara optimal, cepat, dan tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pada kegiatan belajar di pertemuan pertama persentase nilai perolehan peserta didik yang mendapat nilai $\geq 65\%$ sebesar 94,28% yang berarti berada pada kriteria keefektifan sangat tinggi dengan jumlah peserta yang tuntas sebanyak 28 dari 35 peserta didik atau 80% ketuntasan peserta didik. Selanjutnya pada kegiatan belajar di pertemuan kedua persentase nilai perolehan peserta didik yang mendapat nilai $\geq 65\%$ sebesar 91,4% yang berarti berada pada kriteria keefektifan sangat tinggi dengan jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 31 dari 35 peserta didik atau 88,57% ketuntasan peserta didik.

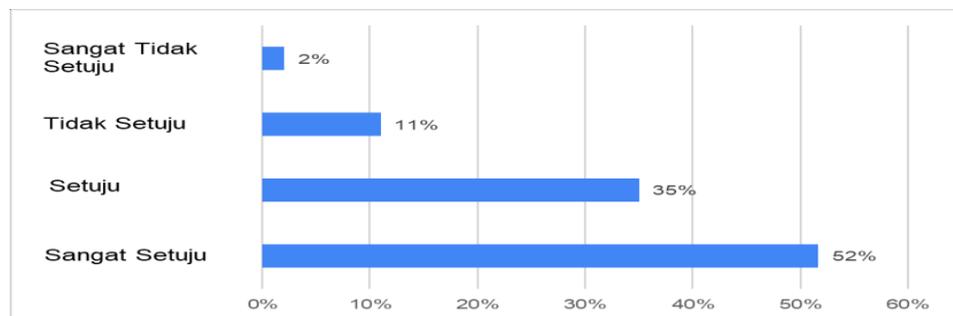
Respon Peserta Didik terhadap Penggunaan Media *Quizizz* Fitur Gamefikasi

Ditinjau dari hasil respon peserta didik perolehan tanggapan peserta didik terhadap efektivitas penggunaan media *quizizz* fitur gamefikasi melalui daring pada mata pelajaran PSPTKR materi kopling dan transmisi kelas XI jurusan TKR di SMKN 2 Wonosari secara keseluruhan memiliki aspek-aspek yang telah diteliti meliputi aspek kemudahan dalam memahami materi, peningkatan motivasi belajar, peningkatan berpikir kritis, pembelajaran tidak membosankan dan meningkatkan rasa tertantang untuk belajar lebih dengan tanggapan secara keseluruhan baik 69% peserta didik sangat setuju dengan penggunaan media *quizizz* fitur gamefikasi secara daring pada mata pelajaran PSPTKR materi kopling dan transmisi Terdapat beberapa aspek yang di bahas antara lain.



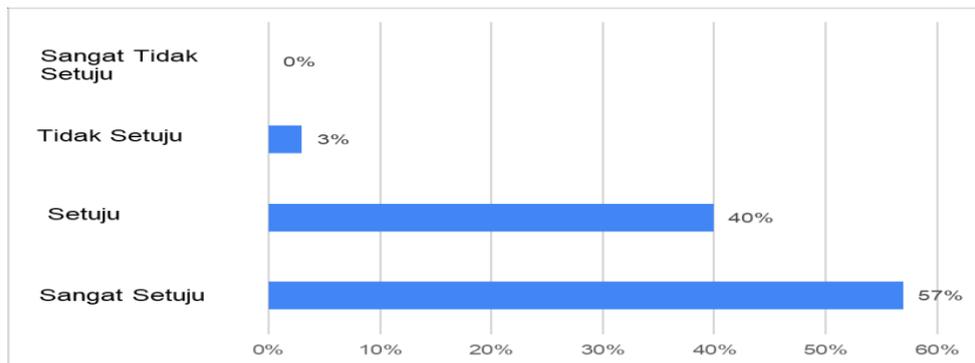
Gambar 4. Diagram Hasil Angket pada Aspek Proses Pembelajaran Media *Quizizz* terhadap Pemahaman Materi

Berdasarkan gambar diatas hasil yang diperoleh, banyak peserta didik kelas XI jurusan TKRO dari 60 responden (62%) menyatakan setuju, (35%) menyatakan sangat setuju, (3%) menyatakan tidak setuju, dan (0%) menyatakan sangat tidak setuju dari data ini bahwa penggunaan aplikasi berfitur gamefikasi ini membuat pembelajaran membantu dalam hal pemahaman. Pemahaman disini dimana peserta didik sangat setuju bahwasanya media *quizizz* lebih mudah memahami materi. Menurut Sardiman (2014) pemahaman merupakan menguasai sesuatu dengan pikiran, maka dari itu kegiatan belajar peserta didik harus mengerti makna dari ilmu yang dipelajari bagaimana maksud serta implikasinya, sehingga peserta didik bisa memahaminya. Tujuan akhir dari belajar merupakan paham dan bisa menangkap maksud dari pembelajaran tersebut.



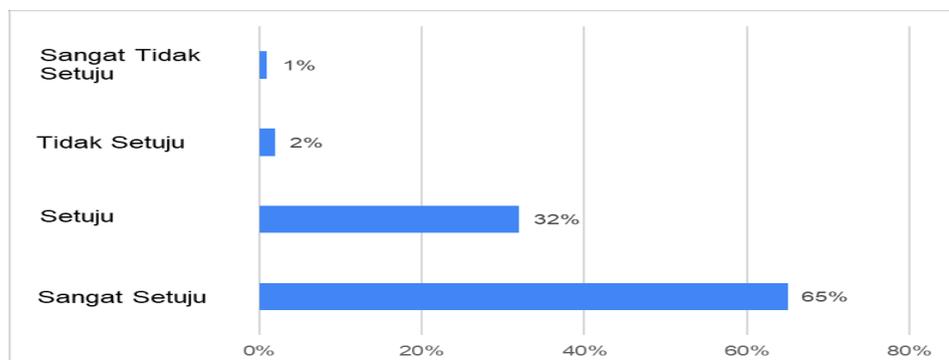
Gambar 5. Diagram Hasil Angket pada Aspek Proses Pembelajaran lebih Termotivasi Mengerjakan Soal PSPTKR Ketika Menggunakan Media *Quizizz*.

Berdasarkan gambar diatas aspek peningkatan motivasi pembelajaran diperoleh hasil dari 60 responden (35%) menyatakan setuju, (52%) menyatakan sangat setuju, (11%) menyatakan tidak setuju, dan (2%) menyatakan sangat tidak setuju yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih termotivasi untuk belajar dengan menggunakan aplikasi yang memiliki fitur gamefikasi daring. Motivasi peserta didik meningkat dengan menggunakan aplikasi *quizizz* yang mana ada faktor pemicu seperti pemeringkatan skor hasil belajar. Menurut Sardiman, (2011) Motivasi merupakan penggerak dari dalam diri untuk melakukan sesuatu yang mana keaktifan untuk mencapai tujuan yang mana seseorang yang memiliki motivasi yang tinggi dapat tercermin dari ketekunan, pantang menyerah untuk mencapai kesuksesan. Dimana dalam hal pembelajaran peserta didik dituntut tekun dalam belajar tidak malas-malasan dalam mempelajari materi baik yang sulit maupun yang tidak.



Gambar 6. Diagram Hasil Angket pada Aspek Proses Pembelajaran Peserta Didik Merasa Senang Menggunakan *Quizizz*.

Berdasarkan gambar diatas aspek peningkatan menyenangkan dalam mengikuti pembelajaran diperoleh hasil dari 60 responden (40%) menyatakan setuju, (57%) menyatakan sangat setuju, (3%) menyatakan tidak setuju, dan (0%) menyatakan sangat tidak setuju, yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih merasa senang dalam menjawab soal yang ditampilkan di aplikasi *quizizz* dengan menggunakan media yang memiliki fitur gamifikasi daring. Dari hasil respon siswa dimana siswa sangat setuju bahwa peserta didik merasakan senang mengikuti pembelajaran menggunakan media *quizizz* fitur gamefikasi karena dipadukan antara suatu pembelajaran dengan *game* yang bisa meningkatkan fokus terhadap pembelajaran yang sedang dipelajari hal ini di perkuat oleh teori Menurut Bell, (2018) dalam menyatukan unsur-unsur sains kognitif, pembelajaran adaptif, analitik pembelajaran, dan pengajaran (yang sangat sederhana), menginspirasi serta menyenangkan, dalam aplikasi yang berfitur gamefikasi memiliki daya tarik terhadap peserta didik serta potensi nyata dalam meningkatkan keaktifan peserta didik. Pembelajaran yang menyenangkan ialah pelajaran yang bisa membuat peserta didik aktif dan memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar.



Gambar 7. Diagram Hasil Angket Mengenai Respon dimana Peserta Didik Merasa Tertantang dalam Mengerjakan Soal melalui Media *Quizizz*

Berdasarkan gambar diatas, aspek rasa tertantang peserta didik dalam mengerjakan soal dalam pembelajaran diperoleh hasil dari 60 responden (32%) menyatakan setuju, (65%) menyatakan sangat setuju, (2%) menyatakan tidak setuju, dan (1%) menyatakan sangat tidak setuju, yang menunjukkan bahwa siswa sangat tertantang dengan pengerjaan soal sehingga lebih terpacu untuk belajar dengan menggunakan aplikasi yang memiliki fitur gamefikasi daring. Dengan tertantang dalam hal tersebut didukung oleh pendapat Jusuf (2016) bahwa beberapa manfaat pembelajaran yang menerapkan dengan fitur gamefikasi, antara lain: (1) mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam; (2) aktivitas belajar lebih menyenangkan; (3) menambah serta membantu fokus peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari; (4) memberikan kesempatan peserta didik dalam berprestasi, kompetisi, dan bereksplorasi dalam kelas. Dari kelebihan tersebut diharapkan bisa memberikan dorongan kepada peserta didik untuk selalu semangat, tekun dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga motivasi belajar peserta didik akan meningkat, apabila diterapkan dengan baik dengan memperhatikan tujuan gamefikasi dalam pembelajaran, maka pembelajaran lebih menyenangkan, banyak manfaat yang tentunya peserta didik dapat menguasai materi, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Kendala Peserta Didik dalam Penggunaan Quizizz beserta Solusi

Berdasarkan hasil penelitian melalui pemberian kuesioner serta wawancara kepada peserta didik terdapat beberapa aspek kendala yang dialami peserta didik beserta solusi yang telah peserta didik lakukan untuk mengatasi kendala penggunaan media *quizizz*. Kendala yang ada memang kendala yang wajar dimana peserta didik mengalami kendala koneksi internet dilihat dari angket dimana siswa mengalami kesusahan sinyal/jaringan internet dilihat dari jawaban persentase siswa yaitu 58% dikarenakan tempat tinggal yang akses internetnya memang kurang ini jadi kendala dalam penggunaan aplikasi *quizizz* yang paling mendasar bagi peserta didik untuk mengatasi kendala koneksi peserta didik harus mencari daerah yang terjangkau kestabilan internet yang baik karena mau tidak mau harus mengikuti pembelajaran secara online serta aplikasi *quizizz* ini membutuhkan jaringan internet yang stabil.

Menurut Hendrastomo (2008:9) bahwa ketersediaan akses internet sangat diperlukan dalam pembelajaran *e-learning*, karena karakteristik pembelajaran ini selalu menggunakan dan memanfaatkan jaringan internet. Kendala yang dialami peserta didik adalah keterbatasan kuota internet dan dalam penggunaan media *quizizz* ini juga memerlukan kuota internet yang lumayan besar untuk mengakesesnya, dilihat jawaban persentase siswa 31% dengan demikian kebutuhan kuota harus tersedia untuk mengatasi kendala ini maka sekolah sudah menyiapkan kuota per-provider sebesar 10 GB akan tetapi masih dirasa kurang bagi peserta

didik sehingga harus membeli kuota sendiri agar pembelajaran online tetap berlanjut. Kendala dari segi fasilitas juga dilihat dari jawaban siswa dimana tidak ada kendala yang ada siswa sudah semua mempunyai perangkat elektronik yang dapat digunakan untuk pembelajaran daring tentunya dalam penggunaan *quizizz* karena tersedianya perangkat elektronik sangat mendukung dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, hal ini sejalan dengan pendapat Kosasih dan Angkowo R&A (2007:15) “walaupun suatu media dinilai sangat tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran, media tersebut tidak dapat digunakan jika tidak tersedia”.

Kendala Guru dalam Penggunaan *Quizizz* beserta Solusi

Kegiatan wawancara terhadap guru pengampu mata pelajaran PSPTKR di SMKN 2 Wonosari dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *quizizz* terdapat kendala dalam penggunaan *quizizz* beserta solusi terhadap kendala yang dialami guru. Berdasarkan hasil wawancara lebih lanjut, dengan guru yang menggunakan pembelajaran dengan model daring, materi tugas, diberikan secara *online* lama-lama peserta didik merasa bosan. Dari hambatan yang pertama dalam hal penggunaan media *quizizz* yang digunakan ini sebenarnya mudah dan tidak terlalu rumit hanya saja dari pihak guru yang kurang ada niatan untuk mempelajari aplikasi ini bahkan dari hasil belajar siswa lebih suka menggunakan media *quizizz* dari pada *whatsapp* maupun *google classroom* dari masalah yang pertama ada upaya yang dilakukan sekolah dengan melakukan adanya pelatihan karena terus terang bahwasanya guru belum pernah melakukan pembelajaran secara daring sebelum adanya pandemi Covid-19 akan tetapi guru tetap harus melakukan tugasnya dengan baik. Yuswono (2014) dalam jurnalnya merangkum bahwa dalam meningkatkan kinerja guru sudah mendapat perhatian, dengan program pelatihan, kelanjutan studi, sertifikasi, dan sebagainya. Penggunaan media IT juga tidak sepenuhnya berdampak lebih baik dari pada yang menggunakan media pembelajaran IT hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fatah (2018) yaitu penggunaan media berbasis IT dalam pembelajaran tidak semua dapat membuat aktivitas dan prestasi belajar siswa lebih tinggi dari pada dengan kelas yang media berbasis non IT. Hambatan yang kedua dalam hal pengelola aplikasi dimana guru masih merasa kesulitan dalam penarikan tugas, serta dalam pengoreksian hasil belajar siswa masih perlu konversi nilai ke dalam format penilaian sehingga diperlukan fokus dalam penilaian maka dari itu di perlukan disiplin dari guru untuk tidak menunda pengoreksian hasil belajar serta langsung untuk mengonversi skor ke dalam format penilaian. Hambatan yang ketiga dari koneksi internet karena aplikasi ini juga menggunakan koneksi internet yang stabil sehingga apabila guru sedang jadwal WFH maka guru sebisa mungkin bisa mendapatkan akses internet yang

stabil dan bisa juga dilakukan penugasan yang terjadwal sehingga guru tidak perlu mengirim ulang tugas akan tetapi disisi itu guru tidak bisa memantau proses belajar peserta didik secara langsung.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang efektivitas penggunaan media *quizizz* fitur gamefikasi melalui daring kelas XI TKRO pada mata pelajaran PSPTKR materi kopling dan transmisi di SMKN 2 Wonosari. Efektivitas yang ditinjau dari hasil belajar peserta didik terkait efektivitas penggunaan media *quizizz* fitur gamefikasi melalui daring mata pelajaran PSPTKR materi kopling dan transmisi dapat berjalan secara efektif. Hasil ditunjukkan dengan jumlah nilai ketuntasan hasil belajar peserta didik pada setiap ujian dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 84%.

Hasil respon dari peserta didik terhadap penggunaan aplikasi *quizizz* yang memiliki fitur gamefikasi secara daring pada mata pelajaran PSPTKR materi kopling dan transmisi kelas XI jurusan TKR di SMKN 2 Wonosari dapat berjalan efektif. Hasil ditunjukkan melalui kuesioner yang telah di isi oleh peserta didik sesuai dengan keadaan yang dialami, jika diakumulasikan memiliki persentase 95% dengan kriteria sangat baik. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara terhadap peserta didik dimana peserta didik memberikan tanggapan yang positif pada setiap aspek terhadap penggunaan media *quizizz*.

Penggunaan media *quizizz* fitur gamefikasi melalui daring pada pembelajaran PSPTKR materi kopling dan transmisi kelas XI jurusan TKR SMKN 2 Wonosari karena media *quizizz* ini dinilai media baru maka terdapat kendala-kendala dari peserta didik dan guru adalah kurang ada niatan guru dalam belajar teknologi baru konversi nilai di media ke format penilaian koneksi internet yang tidak stabil.

Ada beberapa Solusi yang bisa dilakukan dalam mengatasi masalah penggunaan aplikasi *quizizz* adalah perlunya pelatihan dari pihak sekolah maupun pihak luar dalam pemanfaatan teknologi pendidikan serta dilakukannya evaluasi setiap guru pada akhir pembelajaran. Pembinaan dan pelatihan guru sangat dianjurkan untuk meningkatkan pengetahuan serta ketrampilan guru dalam menghadapi pembelajaran yang terus maju.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bell, K. (2018). *Game On! Gamification, Gameful Design, and the Rise of the Gamer Educator*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Depdikbud. (2003). Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Fatah, Sudyanto. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis IT terhadap Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa SMK Bidang Otomotif Di Sleman dan Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif*, Volume 1 Nomor 1, hlm. 56-64.
- Hendrastomo. (2008). Dilema dan Tantangan Pembelajaran E-learning 1 (The Dilemma and the Challenge of. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 4, 1-13.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamefikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM* vol 5 No.1, 1-5
- Kosasih dan Angkowo R&A, (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Moleong, Lexy J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sadirman. (2014). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Perss.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sudjana, Nana. (1990). *Teori-teori Belajar untuk Pengajaran*. Bandung: Fakultas. Ekonomi UI.
- Wardiman. (1998). *Pengembangan Sumber Daya Manusia melalui Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)*. Jakarta: PT. Jayakarta Agung.
- Warsita. (2007). Peran TIK dalam Penyelenggaraan PJJ. *Jurnal Teknodik*. April 2007. No. 20:9-41. Jakarta: Pustekkom depdiknas.
- Yuswono, L.C., (2014). Profil kompetensi guru Sekolah Menengah Kejuruan Teknik Otomotif di kabupaten Sleman. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Vol 22, Nomor 2, 174-183.