PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GEMIFIKASI BERBANTU *QUIZWHIZZER* TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI SISWA FASE E SMA BAITURRAHMAH PADANG

Hanifah Efendi[1], Sari Nova[2]
[1]Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang
[2]Departemen Geografi, Universitas Negeri Padang
[1]hanyfahefendi14@gmail.com, [2] sarinova@fis.unp.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to analyze the effect of a gamification learning model assisted by QuizWhizzer on the geography learning outcomes of Phase E students at SMA Baiturrahmah Padang on hydrosphere material. This research employed a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design. The population consisted of 58 students, all of whom were selected as the sample, with class X.1 as the control class and class X.2 as the experimental class. Data were collected through multiple-choice tests in the form of pretest and posttest. Data analysis included normality, homogeneity, independent sample t-test, and N-Gain tests. The results showed that the average posttest score of the experimental class was 87.00, higher than the control class average of 83.10. The independent sample t-test showed a significance value of 0.000 < 0.05 with t = 7.289 and df = 56, indicating a significant effect of the gamification learning model assisted by QuizWhizzer on students' geography learning outcomes. The average N-Gain of the experimental class was 74.01%, while the control class was 44.93%. These findings indicate that QuizWhizzer can create active, interactive, and enjoyable learning experiences and contribute positively to improving students' geography learning outcomes.

***Keywords**: gamification, QuizWhizzer, geography learning outcomes, hydrosphere, quasi experiment*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh model pembelajaran gemifikasi berbantu QuizWhizzer terhadap hasil belajar geografi siswa Fase E SMA Baiturrahmah Padang pada materi hidrosfer. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain pretest-posttest control group. Populasi penelitian berjumlah 58 siswa dan seluruhnya dijadikan sampel, terdiri atas kelas X.1 sebagai kelas kontrol dan kelas X.2 sebagai kelas eksperimen. Data dikumpulkan melalui tes pilihan ganda berupa pretest dan posttest. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas, homogenitas, independent sample t-test, dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata posttest kelas eksperimen mencapai 87,00, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 83,10. Hasil uji t menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05 dengan t = 7,289 dan df = 56, sehingga terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran gemifikasi berbantu QuizWhizzer terhadap hasil belajar geografi siswa. Rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 74,01%, sedangkan kelas kontrol sebesar 44,93%. Temuan ini menunjukkan bahwa QuizWhizzer mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan serta berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar geografi siswa.

Kata Kunci: gemifikasi, QuizWhizzer, hasil belajar geografi, hidrosfer, kuasi eksperimen

A. Pendahuluan

Pembelajaran geografi pada era digital tidak lagi cukup jika hanya berorientasi pada penyampaian materi. Pembelajaran dituntut mampu menghadirkan pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan bermakna agar peserta didik terlibat secara optimal dalam membangun pemahaman konsep. Dalam Kurikulum Merdeka, peserta didik diharapkan tidak hanya menguasai pengetahuan, tetapi juga memiliki kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, komunikatif, dan kreatif. Namun, pada praktiknya, pembelajaran geografi masih sering dipersepsikan sebagai pelajaran hafalan sehingga minat, motivasi, dan hasil belajar siswa belum optimal.

Berdasarkan observasi awal di SMA Baiturrahmah Padang, pembelajaran geografi masih didominasi oleh penggunaan buku paket dan PowerPoint. Penggunaan media interaktif berbasis digital belum dimanfaatkan secara maksimal. Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi siswa selama pembelajaran, siswa cenderung pasif, kurang fokus, dan kurang antusias ketika guru menjelaskan materi. Permasalahan ini menjadi lebih nyata pada materi hidrosfer yang memuat konsep-konsep seperti siklus hidrologi, perairan darat, perairan laut, dan dampak hidrosfer terhadap kehidupan, yang menuntut pemahaman konseptual sekaligus keterkaitan dengan fenomena nyata di sekitar siswa.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran gemifikasi. Gemifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan, seperti tantangan, poin, reward, leaderboard, dan umpan balik langsung ke dalam konteks nonpermainan, termasuk pembelajaran. Penerapan gemifikasi dalam pembelajaran berpotensi meningkatkan motivasi, keaktifan, dan keterlibatan siswa karena proses belajar dirancang menjadi lebih menantang, menyenangkan, dan kompetitif secara sehat.

Dalam penelitian ini, gemifikasi diimplementasikan dengan bantuan QuizWhizzer. Platform ini memungkinkan guru menyajikan kuis interaktif dengan tampilan permainan, sistem poin, papan peringkat, dan umpan balik otomatis. Melalui fitur-fitur tersebut, siswa tidak hanya menjawab soal, tetapi juga

berpartisipasi aktif, berdiskusi, dan terdorong untuk mencapai hasil terbaik. Penggunaan QuizWhizzer diperkirakan dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar geografi siswa, khususnya pada materi hidrosfer.

Secara teoritis, penggunaan model pembelajaran gemifikasi berbantu QuizWhizzer sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman, interaksi, dan refleksi. Ketika siswa terlibat dalam kuis, tantangan, diskusi, dan umpan balik langsung, mereka tidak sekadar menerima informasi, tetapi juga membangun pemahamannya sendiri. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran gemifikasi berbantu QuizWhizzer terhadap hasil belajar geografi siswa Fase E SMA Baiturrahmah Padang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah pretest-posttest control group design. Desain ini digunakan untuk membandingkan hasil belajar siswa antara kelas yang diberi perlakuan model pembelajaran gemifikasi berbantu QuizWhizzer dengan kelas yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional berbantuan PowerPoint. Penelitian dilaksanakan di SMA Baiturrahmah Padang pada bulan Mei 2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa Fase E sebanyak 58 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel. Kelas X.1 ditetapkan sebagai kelas kontrol dan kelas X.2 sebagai kelas eksperimen, masing-masing terdiri atas 29 siswa.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran gemifikasi berbantu QuizWhizzer, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar geografi siswa pada materi hidrosfer. Instrumen penelitian berupa tes objektif pilihan ganda yang diberikan pada tahap pretest dan posttest. Sebelum digunakan, instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan kelayakan sebagai alat ukur hasil belajar.

Pada kelas eksperimen, pembelajaran dilaksanakan melalui tahapan penyampaian tujuan dan

aturan permainan, pemberian tantangan, eksplorasi materi, pelaksanaan permainan edukatif menggunakan QuizWhizzer, pemberian poin dan reward, feedback, serta refleksi dan evaluasi. Adapun pada kelas kontrol, pembelajaran dilakukan secara konvensional melalui penjelasan materi, tanya jawab, diskusi, dan latihan soal berbantuan PowerPoint.

Data dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Uji prasyarat meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah data memenuhi asumsi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan independent sample t-test. Untuk melihat efektivitas peningkatan hasil belajar pada masing-masing kelas, digunakan uji N-Gain.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran gemifikasi berbantu QuizWhizzer terhadap hasil belajar geografi siswa Fase E SMA Baiturrahmah Padang pada materi hidrosfer. Data penelitian diperoleh melalui pemberian pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian dianalisis menggunakan uji prasyarat, uji hipotesis dengan Independent Sample T-Test, serta uji peningkatan hasil belajar dengan N-Gain. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model pembelajaran gemifikasi berbantu QuizWhizzer, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran konvensional berbantuan PowerPoint. Pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dilakukan dengan mengintegrasikan unsur-unsur gemifikasi ke dalam proses pembelajaran geografi. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan aturan permainan, kemudian mengarahkan siswa untuk mengikuti aktivitas belajar berbasis tantangan melalui QuizWhizzer.

Dalam proses ini siswa tidak hanya menerima penjelasan materi dari guru, tetapi juga terlibat aktif dalam menjawab kuis, berdiskusi, berkompetisi secara sehat, serta memperoleh umpan balik langsung dari setiap aktivitas yang dilakukan. Sementara itu, pada kelas kontrol pembelajaran berlangsung dengan pendekatan konvensional berbantuan PowerPoint, sehingga aktivitas belajar lebih berpusat pada guru dan interaksi

siswa dengan materi tidak seintensif kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil analisis statistik, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Sample T-Test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05.

Dengan demikian, H0 ditolak dan H1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran gemifikasi berbantu QuizWhizzer terhadap hasil belajar geografi siswa pada materi hidrosfer. Selain itu, nilai t hitung sebesar 7,289 dengan df = 56 menunjukkan bahwa perbedaan hasil belajar antara kedua kelas cukup kuat secara statistik.

Tabel 1. Hasil Uji Independent Sample T-Test

Komponen	Nilai
Levene's Test Sig.	0,155
t hitung	7,289
df	56
Sig. (2-tailed)	0,000
Keputusan	H0 ditolak, H1 diterima
Kesimpulan	Terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran gemifikasi berbantu QuizWhizzer terhadap hasil belajar geografi siswa

Hasil pada Tabel 1 menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh berada di bawah 0,05, sehingga secara statistik terdapat perbedaan hasil belajar yang nyata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran gemifikasi berbantu QuizWhizzer mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar geografi siswa.

Selain uji hipotesis, penelitian ini juga menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar siswa dari pretest ke posttest pada masing-masing kelas. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 74,01%, sedangkan rata-rata N-Gain kelas kontrol sebesar 44,93%.

Tabel 2. Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	N	Minimum	Maximum	Mean N-Gain Skor	Mean N-Gain Persen	Std. Deviation
Eksperimen	29	44,74	100,00	0,7401	74,0128	14,11330
Kontrol	29	-3,70	72,50	0,4493	44,9281	16,13043

Berdasarkan Tabel 2, terlihat bahwa rata-rata peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai rata-rata N-Gain sebesar 74,01% menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran gemifikasi berbantu QuizWhizzer memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih efektif, sedangkan nilai 44,93% pada kelas kontrol menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar yang terjadi masih berada pada tingkat yang lebih rendah.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran gemifikasi berbantu QuizWhizzer mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada siswa. Keberhasilan model ini dapat dijelaskan melalui karakteristik gemifikasi itu sendiri, yaitu pembelajaran yang mengadopsi elemen-elemen permainan ke dalam proses belajar. Dalam pembelajaran menggunakan QuizWhizzer, siswa dihadapkan pada tantangan berupa soal-soal yang harus dijawab secara aktif, kemudian memperoleh skor, peringkat, dan umpan balik secara langsung.

Jika dibandingkan dengan kelas kontrol, pembelajaran pada kelas eksperimen memiliki keunggulan pada aspek interaktivitas dan keterlibatan siswa. Pada kelas kontrol, pembelajaran konvensional berbantuan PowerPoint cenderung menempatkan guru sebagai pusat penyampaian materi, sementara siswa lebih banyak menerima informasi secara pasif. Sebaliknya, pada kelas eksperimen siswa dituntut untuk terlibat secara langsung melalui aktivitas kuis, diskusi, kompetisi, dan refleksi.

Secara teoritis, hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar, interaksi, dan refleksi. Dalam pembelajaran gemifikasi berbantu QuizWhizzer, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga membangun pengetahuan melalui pengalaman menjawab soal, mendiskusikan jawaban, memperbaiki kesalahan, dan menerima umpan balik secara langsung.

Selain berkaitan dengan konstruktivisme, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa unsur permainan dalam pembelajaran dapat

meningkatkan motivasi belajar siswa. Sistem poin, leaderboard, reward, dan tantangan yang ada dalam QuizWhizzer menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan. Motivasi belajar yang meningkat ini berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, dan pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Temuan penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran gemifikasi berbantu QuizWhizzer layak dipertimbangkan sebagai alternatif strategi pembelajaran geografi di sekolah, terutama pada materi hidrosfer yang membutuhkan pemahaman konsep secara baik dan mendalam.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran gemifikasi berbantu QuizWhizzer berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar geografi siswa Fase E SMA Baiturrahmah Padang pada materi hidrosfer. Hal ini dibuktikan oleh hasil independent sample t-test yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 dengan t = 7,289 dan df = 56. Rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 87,00 lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 83,10. Selain itu, rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 74,01% lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 44,93%. Dengan demikian, QuizWhizzer dapat direkomendasikan sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan hasil belajar geografi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Dimyati, & Mudjiono. (2009). Belajar dan pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.

Icuk Muhammad Sakir, B. (2024). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, mixed method.

Slameto. (2010). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.

Sudjana, N. (2009). Penilaian hasil proses belajar mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sudjana, N., & Ibrahim. (2010). Penelitian dan penilaian

pendidikan. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Jurnal/Artikel:

Ageng, Y., & Legowo, S. (2022). Gamifikasi dalam pembelajaran di sekolah dasar. Journal of Islamic Primary Education, 3(1), 13–30.

Andi Asrafiani Arafah, Sukriadi, & Auliaul Fitrah Samsuddin. (2023). Implikasi teori belajar konstruktivisme pada pembelajaran matematika. Jurnal Pendidikan MIPA, 13(2), 358–366.

Azzahra, N. T., Nur, S., Ali, L., Yunus, M., & Bakar, A. (2025). Teori konstruktivisme dalam dunia pembelajaran. Jurnal Ilmiah Research Student, 2(2), 64–75.

Hermawan, M. R., & Suharto, Y. (2025). Pemanfaatan aplikasi Quizwhizzer untuk menumbuhkan minat belajar siswa pada model pembelajaran berbasis permainan. Journal of Language Literature and Arts, 5(2), 140–149.

Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. Jurnal TICOM, 5(1).

Mardiah, A., & Anwar, S. (2025). Pengaruh penggunaan media interaktif pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar geografi siswa kelas X SMA N 4 Sumatera Barat. YASIN, 5(6), 5849–5861.

Nerita, S., Ananda, A., & Mukhaiyar, M. (2023). Pemikiran konstruktivisme dan implementasinya dalam pembelajaran. Jurnal Education and Development, 11(2), 292–297.