

## Penerapan Edugame untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Penguasaan Teks Biografi: Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa SMK

*The Implementation of Edugames to Improve Learning Motivation and Mastery of Biographical Texts: A Classroom Action Research on Vocational High School Students*

Khofifatuzzuhriyah<sup>1</sup>, Laily Nurlina<sup>2</sup>, Isnaeni Praptanti<sup>3</sup>, Sukirno<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Muhammadiyah Purwokerto

\*Correspondence e-mail: [fifatuzzuhriyah@gmail.com](mailto:fifatuzzuhriyah@gmail.com)<sup>1</sup>, [lailynurlina@gmail.com](mailto:lailynurlina@gmail.com)<sup>2</sup>, [isnaenipump@gmail.com](mailto:isnaenipump@gmail.com)<sup>3</sup>, [sukirnopwt56@gmail.com](mailto:sukirnopwt56@gmail.com)<sup>4</sup>

<p><b>Article History</b></p> <p>Submitted: 28 April 2026 Published: 20 Mei 2026</p> <p><b>Keywords</b> Edugame; learning motivation; biographical text; classroom action research; quizizz</p> <p><b>Kata Kunci</b> Edugame; motivasi belajar; teks biografi; penelitian tindakan kelas; quizizz</p> <p><b>Page</b> 1315-1324</p>	<p><b>Abstract</b></p> <p>This study aims to determine the effectiveness of educational games in improving students' learning motivation and mastery of biographical texts in Class X TKJ at SMK Komputama Jeruklegi. The research applies the Classroom Action Research (CAR) model developed by Stephen Kemmis and Robin McTaggart, implemented through two cycles. Each cycle includes several stages, namely planning, implementation, observation, and evaluation. The findings indicate significant improvements in both learning motivation and mastery of learning materials. In the preliminary stage, the average academic score of students was 54.5, with the classical learning mastery level not achieved at all (0%). In Cycle I, the average score increased substantially to 68.1, with the percentage of classical mastery reaching 61.9%. The highest achievement occurred in Cycle II, where the average score rose to 90.9, and the classical learning mastery level reached an optimal 100%. Furthermore, the data reveal a qualitative transformation in students' learning motivation, shifting from moderate to high and very high categories. The results demonstrate that educational games based on Quizizz and <i>Class of Champions</i> can create interactive, competitive, and collaborative classroom environments.</p> <p><b>Abstrak</b></p> <p>Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif permainan edukasi dalam meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan penguasaan teks biografi siswa di kelas X TKJ SMK Komputama Jeruklegi. Penelitian ini menerapkan Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang diimplementasikan melalui dua siklus. Setiap siklus mencakup beberapa fase seperti, penyusunan rencana, implementasi, observasi, dan evaluasi. Temuan utama penelitian ini mengindikasikan adanya peningkatan pada motivasi belajar dan penguasaan materi ajar. Pada fase awal, rerata skor akademik siswa berada pada angka 54,5, dengan tingkat ketuntasan belajar klasikal yang belm tercapai sama sekali (0%). Memasuki siklus I, rerata skor mengalami peningkatan substansial menjadi 68,1, dengan presentasi ketuntasan klasikal mencapai 61,9%. Puncak pencapaian terjadi pada siklus II, di mana rerata skor menjolak menjadi 90,9, dan tingkat ketuntasan belajar klasikal mencapai tingkat optimal 100%. Lebih lanjut, data menunjukkan transformasi kualitatif dalam motivasi belajar siswa, bergeser dari kategori sedang menjadi kategori tinggi dan sangat tinggi. Hasilnya menunjukkan bahwa permainan edukasi berbasis Quizizz dan Class of Champions dapat membuat kelas menjadi interaktif, kompetitif, dan kolaboratif.</p> <p>© 2026 The Author(s). BASTRA: Bahasa dan Sastra by Halu Oleo University</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



## PENDAHULUAN

Proses pendidikan merupakan suatu inisiatif terstruktur dan disengaja yang bertujuan untuk memfasilitasi pengembangan holistik peserta didik dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sesuai dengan ketentuan Undang-Undang nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, fungsi pendidikan adalah untuk mengoptimalkan potensi individu serta menumbuhkan kembangkan karakter bangsa yang berintegritas (Safitri & Nurlina, 2024). Selaras dengan pendapat tersebut, Ki Hadjar Dewantara memaknai pendidikan sebagai usaha untuk membimbing seluruh potensi kodrati anak agar mampu mencapai keselamatan dan kebahagiaan hidup secara optimal (Dihe & Wangdra, 2023). Pada era pembelajaran abad ke-21, proses pendidikan tidak semata-mata berorientasi pada penyampaian materi, melainkan juga diarahkan pada terciptanya kegiatan belajar yang interaktif, kreatif, dan menyenangkan guna meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran (Simamora et al., 2020).

Namun demikian, realitas empiris mengindikasikan keberlanjutan hambatan signifikan dalam implementasi proses edukatif, khususnya pada level Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Institusi SMK, yang secara inheren berfokus pada pengembangan kompetensi kejuruan atau vokasional, memprioritaskan penyiapan peserta didik untuk memasuki dunia kerja, sehingga aktivitas pembelajaran praktis mendapatkan preferensi yang lebih tinggi dibandingkan dengan materi pelajaran umum. Konsekuensinya, mata pelajaran yang bersifat umum, seperti Bahasa Indonesia, kerap kali menghadapi minimnya antusiasme dari kalangan peserta didik. Kondisi ini terlihat dari rendahnya motivasi belajar siswa, yang dapat diukur melalui defisit perhatian selama sesi pembelajaran, kecenderungan dalam penggunaan gawai, serta minimnya keterlibatan partisipatif dalam forum kelas (Fahmi Ilhami, Heri Mulyono, 2022). Padahal penguasaan Bahasa Indonesia sangat penting sebagai sarana komunikasi profesional di dunia kerja (Lathifa et al., 2024). Berdasarkan hasil observasi awal di SMK Komputama Jeruklegi pada kelas X TKJ 1, nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) nilai yang diperoleh siswa mencapai angka 68, sehingga hasil pembelajaran dapat dikatakan masih belum mencapai tingkat yang optimal.

Rendahnya hasil yang diperoleh tersebut memiliki hubungan yang erat dengan motivasi belajar siswa. Motivasi merupakan faktor dari dalam diri individu yang berperan sebagai pendorong dalam mencapai tujuan pembelajaran (Suharni, 2021). Menurut McDonald, motivasi dapat didefinisikan sebagai suatu pergeseran energi internal individu yang termanifestasi melalui timbulnya afeksi dan dorongan untuk merealisasikan sasaran spesifik (Ilhami et al., 2022). Lebih lanjut, (Lathifa et al., 2024) mengemukakan bahwa motivasi belajar memiliki implikasi signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini selaras dengan temuan penelitian oleh (Erawati, 2022) yang mengindikasikan adanya korelasi positif antara pencapaian hasil belajar dan peningkatan motivasi belajar. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa harus diterapkan. Konsekuensinya, implementasi strategi pedagogis yang dirancang untuk memperkuat motivasi belajar siswa menjadi esensial.

Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan adalah melalui pemanfaatan media edukatif yang terintegrasi dengan teknologi dan prinsip-prinsip gamifikasi. Aplikasi gamifikasi dan media pembelajaran berbasis teknologi telah terdemonstrasi memiliki kapasitas untuk memacu keterlibatan dan partisipasi aktif siswa selama fase transmisi pengetahuan (Tusa'diah & Nugroho, 2025). Gamifikasi adalah metode pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan ke dalam kegiatan belajar. Hal ini membuat belajar lebih menarik dan menyenangkan, dan dapat menumbuhkan semangat berkompetisi pada siswa (Mahmubi, 2025). Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi intrinsik, konsentrasi, serta keterlibatan aktif peserta didik selama proses belajar berlangsung (Srimulyani, 2023). Platform digital seperti Quizizz, yang menawarkan kuis interaktif dengan skor, peringkat, dan umpan balik yang dapat diakses secara langsung, telah ditunjukkan dalam penelitian bahwa mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa untuk belajar serta mempermudah pemahaman siswa tentang materi pelajaran (Rahmawati et al., 2023).

Selain memanfaatkan Quizizz, proses pembelajaran juga dapat dikembangkan melalui permainan kolaboratif seperti *Class of Champions* yang dirancang untuk menumbuhkan motivasi belajar secara berkelompok, meningkatkan konsentrasi, serta melatih kemampuan mengingat siswa. Pembelajaran yang menerapkan kerja sama tim dianggap mampu meningkatkan interaksi sosial dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Rofiudin et al., 2024). Melalui permainan *Class of Champions* yang memuat unsur kompetisi antarkelompok,

siswa diharapkan lebih aktif dalam memberikan kontribusi kepada timnya sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih dinamis dan interaktif.

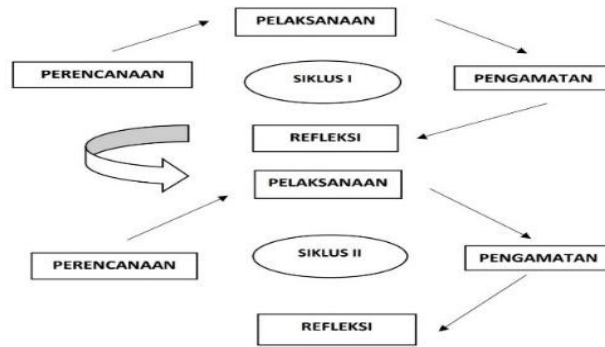
Berdasarkan temuan penelitian sebelumnya, permainan edukatif terbukti berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar dan penguasaan materi pada peserta didik. Sebuah penelitian yang dilaksanakan oleh (Sariyanto et al., 2025) menjelaskan bahwa aplikasi permainan edukatif berbasis Wordwall dalam ranah pembelajaran matematika menghasilkan pengaruh yang substansial terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Persamaan antara studi tersebut dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan permainan edukatif sebagai instrument untuk menstimulasi motivasi belajar para peserta didik. Namun, perbedaan ditemukan pada domain disiplin ilmu yang diteliti, yaitu matematika pada penelitian terdahulu dan Bahasa Indonesia pada penelitian ini. Lebih lanjut, riset yang dilakukan oleh (Rohmatin, 2022) mengindikasikan bahwa penerapan edugame berbasis Wordwall mampu meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Persamaan penelitian terletak pada penggunaan edugame sebagai media pembelajaran, sedangkan perbedaannya terletak pada fokus kemampuan yang dikaji, yaitu *Vocabulary* Bahasa Inggris pada penelitian sebelumnya dan penguasaan teks biografi pada penelitian ini. Adapun penelitian oleh (Sa et al., 2021) menunjukkan pelatihan penggunaan edugame berbasis Quizizz dan Baambozle mampu meningkatkan ketrampilan mengajar guru. Perbedaan antara riset tersebut dengan penelitian ini berpusat pada subjek penelitian, yakni pada penelitian sebelumnya melibatkan pendidik, sedangkan pada penelitian ini berfokus pada pelajar. Sedangkan persamaanya terletak pada penggunaan edugame sebagai media pembelajaran berbasis teknologi.

Meskipun pemanfaatan game edukasi telah terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar, kajian yang menghubungkan motivasi belajar dengan penguasaan materi spesifik masih terbatas. Penelitian sebelumnya cenderung membahas kedua aspek tersebut secara terpisah. Dan belum banyak mengarah pada mata pelajaran berbasis teks, khususnya teks biografi. Teks biografi tidak hanya menuntut pada pemahaman isi, tetapi juga menuntut pemahaman struktur, kaidah kebahasaan, serta kemampuan menyusun kembali informasi secara runtut. Berdasarkan kondisi di lapangan, siswa masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi struktur teks, memahami unsur kebahasaan, dan menyajikan kembali isi biografi secara sistematis. Di sisi lain, penggunaan edugame dalam pembelajaran masih bersifat parsial dan umumnya hanya menggunakan satu jenis permainan. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan melalui integrasi game digital berbasis individu (Quizizz) dan game kolaboratif (*Class of Champions*) dalam pembelajaran teks biografi. Metode ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, tetapi juga mempelajari keterkaitannya dengan penguasaan materi yang lebih khusus. Diharapkan metode ini dapat membantu membangun proses pembelajaran yang lebih interaktif, berkolaborasi, dan bermakna.

Berdasarkan deskripsi yang disajikan, fokus utama dari penelitian ini adalah untuk menelaah pengaruh implementasi permainan edukasi terhadap tingkat motivasi belajar siswa, serta tingkat penguasaan materi teks biografi di kalangan siswa kelas X TKJ di SMK Komputama Jeruklegi. Studi ini bertujuan untuk mengukur efektivitas permainan edukasi dalam memacu antusiasme belajar siswa dan mendalami tingkat penguasaan materi teks biografi. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi substansial terhadap perkembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi, terutama pada peningkatan mutu kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan.

## **METODE**

Riset ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan sebuah penelitian yang menuntut intervensi terencana secara cermat guna meningkatkan efektivitas pedagogis dalam konteks kelas. Lingkup kelas diartikan sebagai arena edukatif yang di dalamnya terdapat permasalahan yang perlu diperbaiki atau diselesaikan. Peneliti menggunakan model penelitian yang diformulasikan oleh Kemmis and McTaggart, yang mencakup empat tahapan tindakan, yaitu tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengalaman (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Machali, 2022).



**Gambar 1. Rubik Penelitian Tindakan Kelas Kemmis & McTaggart**

Studi ini dilakukan di SMK Komputama Jeruklegi selama periode akademik 2025/2026, dengan partisipasi 21 peserta didik kelas X dari jurusan Teknik Komputer dan Jaringan. Pada tahap pra-siklus, proses pembelajaran memanfaatkan media Baamboozle guna mengetahui kondisi awal peserta didik. Adapun tahapan pelaksanaan setiap siklus penelitian dijelaskan sebagai berikut:

### **Siklus I**

#### 1. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti menyusun rancangan pembelajaran untuk kelas X TKJ di SMK Komputama Jeruklegi, yang akan mengintegrasikan edugame berbasis Quizizz. Kegiatan perencanaan pembelajaran ini mencakup:

- a. Menyusun modul ajar untuk materi teks biografi yang mencakup pengertian serta karakteristiknya
- b. Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar
- c. Menyusun instrumen penilaian berupa 20 soal serta lembar observasi untuk mengukur motivasi belajar siswa

#### 2. Pelaksanaan

Pada tahap ini, peneliti mengimplementasikan proses pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah disusun sebelumnya. Adapun rangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan meliputi:

- a. Pendahuluan: apresepsi dan penyampaian tujuan pembelajaran
- b. Kegiatan inti: Penyampaian materi dan penilaian dengan media Quizizz secara individu
- c. Penutup: Refleksi dan penguatan materi

#### 3. Pengamatan

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan observasi terhadap jalannya proses pembelajaran sekaligus mengamati tingkat motivasi belajar siswa. Pengamatan dilakukan dengan indikator: perhatian, ketekunan, keaktifan, partisipasi, kerja sama. Selain itu, penguasaan materi siswa diukur melalui tes yang telah diberikan.

#### 4. Refleksi

Peneliti kemudian melakukan kegiatan refleksi berdasarkan hasil pengamatan dan hasil tes yang telah diperoleh, dengan tujuan untuk menemukan berbagai kekurangan atau kendala yang terjadi selama pelaksanaan siklus I, seperti rendahnya keterlibatan aktif siswa serta penguasaan materi yang belum merata. Rangkuman temuan dari fase reflektif ini kemudian dijadikan sebagai perbaikan implementasi pada siklus berikutnya

### **Siklus II**

#### 1. Perencanaan

Peneliti merancang kembali kegiatan pembelajaran dengan memperbaiki berbagai kekurangan yang teridentifikasi pada siklus I serta mengintegrasikan permainan edukatif *Class of Champions* dalam proses pembelajaran. Adapun langkah perencanaan yang dilakukan mencakup:

- a. Menyusun modul ajar
- b. Menyiapkan game edukatif *Class of Champions* dan Quizizz

- c. Menyusun instrument evaluasi berupa tes (25 soal pilihan ganda) dan lembar observasi motivasi belajar.
2. Pelaksanaan
 

Peneliti kemudian menerapkan kegiatan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah disiapkan sebelumnya. Kegiatan pembelajaran yang diterapkan termasuk:

  - a. Pendahuluan: apersepsidan motivasi belajar
  - b. Kegiatan inti: pembelajaran secara berkelompok melalui game Class of Champions dan mengerjakan soal secara individu menggunakan Quizizz.
  - c. Penutup: refleksi dan umpan balik pembelajaran.
3. Pengamatan
 

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran siswa untuk mengukur penguasaan materi mereka. Dan untuk mengetahui adanya peningkatan motivasi belajar siswa, pengamatan ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang sama seperti siklus I.
4. Refleksi
 

Peneliti merefleksikan hasil pengamatan dan hasil belajar siswa pada siklus II. Tujuan dari refleksi ini adalah untuk mengetahui apakah motivasi siswa telah meningkat dan apakah penguasaan materi mereka telah meningkat dan menentukan apakah tindakan yang telah dilakukan berhasil.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X TKJ SMK Komputama Jeruklegi, yang terdiri dari 21 siswa (8 laki-laki dan 13 perempuan) penelitian ini terstruktur dalam dua siklus pembelajaran, dengan setiap siklusnya meliputi satu sesi pertemuan. Sebagai langkah awal peneliti melaksanakan observasi terhadap. Fokus utama penelitian ini adalah rendahnya keterlibatan siswa selama pembelajaran, yang dapat mempengaruhi penguasaan mereka terhadap materi yang dipelajari.

### Hasil

#### Hasil Pengamatan Pra Siklus

Tahap pertama yang dilakukan peneliti adalah melaksanakan kegiatan pra siklus atau pra penelitian. Pada tahap ini, peneliti memanfaatkan media permainan platform Baambozle sebagai tahap awalmengukur penguasaan materi siswa. Hasil dari pengamatan pelaksanaan pra siklus sebagai berikut:

<b>Keterangan</b>	<b>Nilai</b>
Jumlah Siswa	21
Rata-rata	54,5
Nilai Tertinggi	60
Nilai Terendah	45
Jumlah Tuntas	0
Jumlah Tidak Tuntas	21
Ketuntasan Klasikal	0%

Berdasarkan informasi yang tertera pada tabel tingkat motivasi belajar siswa masih tergolong rendah. Implikasi dari temuan ini terlihat melalui tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa yang belum mencapai hasil yang optimal.

#### Hasil Pengamatan Siklus 1

Pada pelaksanaan siklus I, pembelajaran dilakukan dalam satu kali pertemuan dengan memanfaatkan edugame berbasis Quizizz sebagai media pembelajaran. Pada tahap awal, peneliti bertindak sebagai guru dengan memberikan apersepsi serta penjelasan mengenai materi teks biografi, khususnya terkait unsur dan kaidah kebahasaan. Selanjutnya, siswa diarahkan untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang difasilitasi oleh platform Quizizz. Kuis ini memuat soal-soal interaktif yang dirancang secara spesifik untuk mengevaluasi tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari sebelumnya. Aktivitas ini dilakukan supaya siswa lebih berkonsentrasi dan berperan aktif selama pembelajaran berlangsung.

Selama pembelajaran berlangsung, sebagian besar siswa menunjukkan keaktifan dalam menjawab soal, meskipun ada beberapa siswa yang kurang fokus dan memerlukan arahan lebih lanjut. Dengan penggunaan Quizizz pengalaman belajar menjadi lebih menarik, dan siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan pada tahap sebelumnya. Berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh dari 21 siswa, nilai tertinggi yang diperoleh mencapai 90, sedangkan nilai terendah berada pada nilai 40, dengan rata-rata kelas sebesar 68,1.

Berdasarkan Kriteria Pencapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 68, hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan rata-rata menjadi 68,1 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 40. Sebanyak 13 siswa mencapai ketuntasan dalam belajar, sedangkan 8 siswa belum tuntas. Pada tahap ini mengalami kenaikan pada presentasi ketuntasan klasikal yang awalnya 0% menjadi 61,9%. Berikut adalah hasil pada tahap siklus 1.

**Tabel 2. Hasil Pengamatan Siklus I**

Keterangan	Nilai
Jumlah Siswa	21
Rata-rata	68,1
Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	40
Jumlah Tuntas	13
Jumlah Tidak tuntas	8
Ketuntasan Klasikal	61,9%

Dari hasil observasi, semangat belajar siswa meningkat ke kategori sedang. Siswa mulai aktif dalam menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam game serta menunjukkan minat terhadap pembelajaran. Peningkatan ini berdampak pada meningkatnya penguasaan siswa terhadap teks biografi. Berikut tabel rekapitulasi pada pengamatan motivasi belajar pada siklus 1:

**Tabel 3. Rekapitulasi Motivasi Belajar Siklus I**

Kategori	Jumlah	Presentase
Sangat Tinggi	0%	0%
Tinggi	2 Siswa	9,5%
Sedang	11 Siswa	52,4%
Rendah	8 Siswa	38,1%
Total	21 Siswa	100%

Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus I, penggunaan edugame berbasis Quizizz mulai menunjukkan peningkatan dalam motivasi belajar dan penguasaan materi siswa pada materi teks biografi. Siswa terlihat lebih tertarik dan aktif selama pembelajaran berlangsung, sehingga rata-rata nilai kelas mengalami peningkatan menjadi 68,1 dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 61,9%. Akan tetapi, capaian tersebut belum sepenuhnya sesuai dengan target yang diharapkan, karena masih terdapat sejumlah siswa yang belum fokus dan belum mencapai ketuntasan belajar. Karena itu, perlu dilakukan peningkatan pada pelaksanaan siklus yang akan datang dengan memperkuat partisipasi siswa dan mengelola proses pembelajaran yang lebih efisien.

### Hasil Pengamatan siklus II

Pada siklus kedua, aktivitas pembelajaran masih dilaksanakan dalam satu sesi dengan edugame yang didasarkan pada Quizizz sebagai media utamanya, sementara game *Class of Champions* berperan sebagai pendukung yang bertujuan untuk memicu minat belajar siswa. Pada tahap ini peneliti memberikan penguatan materi teks biografi yang sudah dibahas pada pertemuan sebelumnya, khususnya pada bagian yang belum dikuasai siswa. Selanjutnya, siswa diarahkan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran melalui Quizizz yang telah disediakan untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi teks biografi. Selain itu, pembelajaran juga dipadukan dengan game *Class of Champions* yang dilakukan secara berkelompok untuk melatih kerja sama, fokus, dan daya ingat dalam memahami materi dengan cara yang berbeda.

Selama kegiatan pembelajaran ini, pengamatan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam keikutsertaan siswa dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Siswa tampak lebih bersemangat dan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik saat mengerjakan soal melalui Quizizz maupun saat berpartisipasi dalam game *Class of Champions (COC)*. Melalui game COC membuat siswa berdiskusi berjalan lebih efektif dan kerja sama yang dibangun cukup

baik. Aktivitas dalam game COC juga menunjukkan bahwa siswa lebih fokus dan mampu mengingat dengan lebih baik melalui kompetisi kelompok yang interaktif.

Evaluasi dari 21 peserta didik menunjukkan nilai tertinggi yang mereka peroleh adalah 100 dan nilai terendah adalah 72, dengan rata-rata kelas berada pada angka 90,9. Dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 68, semua peserta didik dinyatakan tuntas. Oleh karena itu, tingkat ketuntasan klasikal pada siklus I mencapai 100%. Hasil pengamatan mengenai penguasaan materi disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4. Hasil Pengamatan Penguasaan Materi Siklus II**

Keterangan	Nilai
Jumlah Siswa	21
Rata-rata	90,9
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	72
Jumlah Tuntas	21
Jumlah Tidak tuntas	0
Ketuntasan Klasikal	100%

Adapun hasil penerapan game *Class of champions*, pada *Class of Champions*, siswa dibentuk menjadi tiga kelompok dan terdapat tiga fase yang harus diselesaikan oleh siswa. fase pertama, fase membaca dimana guru memberikan teks biografi kemudian siswa harus mampu membaca teks tersebut dengan baik. Fase kedua adalah fase mengingat, siswa harus mengingat apa yang mereka baca pada teks biografi yang sudah ada. Dan fase terakhir adalah fase menuliskan kembali teks biografi, masing-masing tim harus bekerjasama untuk menuliskan teks biografi yang telah mereka baca dan mereka ingat. Hasil dari game *Class of Champions* menunjukkan bahwa sebagian besar kelompok mampu menyelesaikan tantangan dengan baik, ditandai dengan meningkatnya partisipasi aktif siswa, kemampuan bekerjasama yang baik, serta hasil yang mereka berikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan pada siklus kedua, proses pendidikan tidak hanya berdampak pada peningkatan penguasaan materi, tetapi juga berhasil meningkatkan semangat belajar para peserta didik. Hal ini tercemin dari peningkatan partisipasi, konsentrasi, serta kerja sama yang baik sepanjang pelaksanaan kegiatan belajar. Pada siklus kedua, semangat belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan dan tergolong dalam kategori tinggi. Berikut adalah ringkasan hasil pengamatan motivasi belajar pada siklus kedua:

**Tabel 5. Rekapitulasi Motivasi Belajar Siklus II**

Kategori	Jumlah	Presentase
Sangat Tinggi	6 siswa	28,6%
Tinggi	12 siswa	57,1%
Sedang	3 siswa	14,3%
Rendah	0 siswa	0%
Total	21 siswa	100%

Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus II, penerapan edugame berbasis Quizizz yang dipadukan dengan game *Class of Champions* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dengan lebih optimal pada pembelajaran teks biografi. Mereka terlihat lebih aktif, fokus, dan mampu bekerja sama dengan baik selama kegiatan berlangsung. Peningkatan motivasi belajar juga tampak dari dominasi kategori tinggi dan sangat tinggi pada hasil observasi motivasi belajar siswa. Selain itu, evaluasi menunjukkan bahwa semua siswa telah mencapai keberhasilan dalam belajar dengan rata-rata kelas 90,9 dan ketuntasan secara keseluruhan mencapai 100%. Akibatnya, tindakan yang dilakukan selama siklus kedua dinyatakan berhasil karena berhasil meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dan meningkatkan penguasaan materi mereka sesuai dengan tujuan penelitian.

## Pembahasan

Meningkatnya hasil belajar siswa pada pra-siklus hingga siklus kedua menunjukkan adanya perubahan yang berlangsung secara bertahap dan terstruktur, dalam penguasaan materi teks biografi yang diukur melalui skor yang diperoleh siswa dan motivasi belajar yang diukur melalui observasi secara langsung. Pada fase awal, nilai rata-rata peserta didik berada di angka 54,5 dengan proporsi ketuntasan klasikal sebesar 0% yang menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa terhadap materi teks biografi masih sangat minim. Keadaan ini selaras dengan rendahnya

motivasi belajar siswa yang ditunjukkan melalui minimnya partisipasi, kurangnya perhatian, serta rendahnya interaksi dalam proses pembelajaran.

Setelah penerapan edugame berbasis Quizizz pada siklus I, terjadi peningkatan dalam hasil pembelajaran yang terlihat dari nilai rata-rata yang mencapai 68,1 serta ketuntasan klasikal yang mencapai 61,9%. Meskipun demikian, peningkatan ini masih berada pada tahap adaptasi, karena masih terdapat 8 siswa belum mencapai ketuntasan. Dari segi motivasi belajar, mayoritas pelajar berada dalam kelompok sedang (52,4%), sedangkan 38,1% masih tergolong dalam kelompok rendah. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mulai membawa efek baik pada partisipasi siswa, meskipun masih belum sepenuhnya maksimal. Hal ini dapat diuraikan berdasarkan pendekatan teori pembelajaran multimedia yang mengungkapkan bahwa proses belajar akan menjadi lebih efisien apabila materi disampaikan melalui perpaduan elemen visual, teks, serta interaksi yang saling mendukung (Idris et al., 2026). Penggunaan Quizizz dalam penelitian ini menghadirkan elemen visual menarik, soal interaktif, serta umpan balik langsung yang memungkinkan siswa mengetahui hasil belajarnya. Umpan balik ini berfungsi sebagai penguat yang membantu mempercepat penguasaan terhadap materi.

Namun, dilihat dari pengamatan pada siklus I, menunjukkan penggunaan media digital saja belum cukup untuk mencapai hasil yang optimal tanpa adanya dukungan interaksi sosial. Perbaikan ini dilakukan pada siklus II dengan menggabungkan pembelajaran melalui Quizizz dan permainan *Class of Champions* yang berfokus pada kolaborasi kelompok. Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan yang cukup baik, ditandai dengan meningkatnya nilai rata-rata sebesar 90,9 dan seluruh peserta didik mencapai ketuntasan pembelajaran. Dari sisi motivasi belajar, terjadi peningkatan yang sangat jelas pada siklus II. Sebanyak 57,1% siswa termasuk dalam kategori tinggi, sementara 28,6% pada kategori sangat tinggi, sebanyak 14,3% siswa termasuk pada kategori sedang, sedangkan tidak ditemukan siswa yang masuk dalam kategori rendah. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa perpaduan antara pembelajaran berbasis digital dan kegiatan kolaboratif dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara lebih menyeluruh. Hasil ini sesuai dengan teori pembelajaran sosial yang menjelaskan bahwa interaksi antarindividu sangat penting dalam pembentukan pengetahuan (Warini, Hidayat, 2023). Melalui kegiatan kelompok *Class of Champions*, siswa tidak hanya belajar secara individu, tetapi juga saling berbagi informasi, berdiskusi, dan membangun pemahaman bersama. Proses ini memperkuat pemahaman serta meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat dan menyajikan kembali materi teks biografi.

Hasil penelitian terdahulu membuktikan bahwa penggunaan permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Unsur-unsur permainan seperti tantangan, nilai, dan perlombaan dalam Quizizz serta *Class of Champions* terbukti mampu menarik perhatian siswa hal tersebut selaras dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan pembelajaran digital yang interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, yang berdampak langsung pada hasil belajar (Ulfa et al., 2025). Permainan edukatif dapat meningkatkan pemahaman materi dan memberikan pengalaman belajar yang lebih signifikan, seperti yang ditunjukkan oleh peningkatan yang terjadi di siklus II. Penelitian ini menunjukkan bahwa mengintegrasikan teknologi digital kolaboratif merupakan pendekatan yang efisien untuk meningkatkan mutu belajar. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan pelajaran, mereka juga dapat membantu membangun pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik. Pemanfaatan edugame menjadi alternative solusi dalam mengatasi rendahnya penguasaan materi dan motivasi belajar yang bersifat konseptual seperti teks biografi.

Secara kontribusi keilmuan, penelitian ini memberikan penguatan terhadap kajian pembelajaran berbasis gamifikasi dengan menambahkan unsur kolaboratif sebagai faktor pendukung peningkatan hasil belajar. Hasil penelitian ini tidak hanya signifikan dari segi praktik, tetapi juga berkontribusi pada strategi pembelajaran yang lebih inovatif yang berfokus pada teknologi.

## **KESIMPULAN**

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa peserta didik kelas X TKJ 1 di SMK Komputama Jeruklegi memiliki motivasi belajar dan penguasaan materi teks biografi yang cukup baik dengan penerapan game pendidikan berbasis Quizizz dan game kolaboratif *Class of Champions*. Terlihat dari nilai evaluasi yang meningkat, yang awalnya rata-rata 54,5 pada tahap awal, naik ke 68,1 pada siklus pertama dan mencapai 90,9 pada siklus kedua, dengan semua siswa

dinyatakan tuntas, menunjukkan peningkatan penguasaan materi. Selain itu, motivasi belajar siswa meningkat dengan cepat. Setelah berada pada kategori sedang di siklus I, dan meningkat menjadi kategori tinggi di siklus II hingga sangat tinggi. Hal ini memperlihatkan bahwa cara belajar yang memadukan teknologi digital dengan kegiatan bersama dapat mendorong keterlibatan siswa dalam proses berpikir dan berinteraksi. Oleh karena itu, pemanfaatan edugame bisa dianggap sebagai strategi mengajar yang berhasil meningkatkan mutu pembelajaran, terutama untuk materi teks biografi yang bersifat pemahaman mendalam.

## REFERENSI

- Dihe, L., & Wangdra, Y. (2023). *Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa*. *September*, 84–90.
- Erawati, D. (2022). *Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD Negeri 6 Pajar Bulan*. 5(5), 1086–1093.
- Fahmi Ilhami, Heri Mulyono, R. A. D. (2022). *Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan Kelas XII Fahmi Ilhami1, Heri Mulyono2, Regina Ade Darman3 Pendahuluan*. 10(01), 1–11. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>
- Halimah Tusa'diah1, Anggi Septia Nugroho2, A. E. P. (2025). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media Visual Powerpoint. *Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah*, 4, 739–750. <https://doi.org/https://ejournal.staialamin.ac.id/index.php/pgmi>
- Idris, I., Wahid, A. N., Kusuma, T. D., & Nurfauzi, M. (2026). Analisis Peran dan Efektivitas Multimedia dalam Transformasi Pembelajaran Modern Definisi dan Unsur Multimedia Multimedia dalam pendidikan adalah penggunaan berbagai jenis media digital seperti teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, dan simula. *Teknik Informatika Dan Terapan*, 4, 1–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.54066/jrea-itb.v4i1.834>
- Lathifa, N. N., Anisa, K., Handayani, S., & Gusmaneli, G. (2024). *Strategi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/1055606/cendekia.v4i2.2869>
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *IJAR*, 1(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
- Mahmubi, M. (2025). *Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa*. 2(1), 1–9.
- Rahmawati, N. I., Fajriani, D., Suriyanto, B., Hidayat, A., Ngundiati, N., Ekonomi, P., Guru, P. P., & Surabaya, U. N. (2023). Penggunaan Quizizz Sebagai Media Asesmen Formatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ekonomi Materi Sistem Pembayaran. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3, 7236–7248. <https://doi.org/https://j-innovative.org/index.php/innovative>
- Rofiudin, A., Prasetya, L. A., & Prasetya, D. D. (2024). Pembelajaran Kolaboratif di SMK : Peran Kerja Sama Siswa dalam Meningkatkan Keterampilan Soft skills. *Journal of Education Research*, 5(4), 4444–4455. <https://doi.org/Prefix 10.37985/jer by Crossref>
- Sa, I., Savitri, A., Febiola, S., Widjaya, G., & Wicaksono, F. (2021). Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru SD / MI melalui Pelatihan Media Pembelajaran Edugames Berbasis Teknologi: Quizizz dan Baamboozle. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 11, 198–204. <https://doi.org/https://ojs.unm.ac.id/index.php/pubpend>
- Safitri, R. A., & Nurlina, L. (2024). *Implementasi Kearifan Lokal Ekstrakurikuler Pramuka dalam Pendidikan Karakter sesuai Profil Pelajar Pancasila*. 19. <https://doi.org/10.30595/pssh.v19i.1332>
- Sariyanto, S., Supriyitno, I. J., & Sulistyaningsih, D. (2025). Digitalisasi Pembelajaran : Pengaruh Edugame Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(2), 712–718. <https://doi.org/https://doi.org/10.56799/jceki>
- Simamora, T., AHarapan, E., & Kesumawati, N. (2020). Faktor-Faktor Determinan Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan) P-ISSN: 2548-7094 E-ISSN 2614-8021. *Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan*, 5(2), 195–196.
- Sisin warini, Yasnita nurul hidayat, Darul ilmi. (2023). *Education and Learning Journal*. *Anchor Education and Learning Journal*, 2, 566–576. <https://doi.org/https://anchor.org/index.php/anchor>

- Srimulyani. (2023). EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *Jurnal EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1, 29–35. <https://doi.org/https://j-edu.org/index.php/edu>
- Suharni. (2021). Fungsi-fungsi motivasi belajar. *Bimbingan Konseling*, 6(1), 172–184.
- Ulfa, N., Az-zahra, N., Saputra, F. I., Agama, I., Negeri, I., & Laksemama, D. (2025). Analisis Efektivitas Media Interaktif dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Agama Islam di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 1(4), 649–659. <https://doi.org/doi.org/10.62710/7ngxap43>