IEC
JOURNAL OF EDUCATIONAL INNOVATION
E-ISSN 3123-7029

Volume 1 Nomor 1, Desember 2025, page 1-7

GAMIFIKASI PEMBELAJARAN TEMATIK MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ SUPER UNTUK MENINGKATKAN RETENSI INGATAN SISWA KELAS IV

Sulistyowati
Universitas Sarjanawiyata Taman Siswa Yogyakarta, Indonesia
sulistyowati661@gmail.com

ABSTRACT

Thematic learning in elementary schools still faces the problem of low student memory retention due to less interactive instructional practices and limited use of educational technology. In fact, thematic learning requires active student engagement to ensure long-term understanding and retention of learning materials. This study aims to examine the implementation of gamified thematic learning using the Quizizz Super application to improve the memory retention of fourth-grade students. The research subjects consisted of fourth-grade students and classroom teachers directly involved in gamification-based thematic learning. This study employed a qualitative approach with a case study design grounded in grounded research principles. Data were collected through desk review, observation, interviews, questionnaires, and Focus Group Discussions (FGD). Data analysis was conducted through data reduction, data display, and conclusion verification. The results indicate that the implementation of gamification using Quizizz Super enhances student engagement, facilitates better understanding of thematic content, and strengthens students' memory retention of the learning materials.

Keywords : gamified learning, thematic learning, Quizizz Super, memory retention, elementary school students.

PENDAHULUAN

Pembelajaran tematik di sekolah dasar dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna melalui keterpaduan berbagai mata pelajaran dalam satu tema. Pendekatan ini memungkinkan siswa membangun pemahaman holistik serta mengaitkan konsep antarmuatan pelajaran sehingga mendukung penguatan retensi ingatan (Drake & Reid, 2018; Slavin, 2020). Namun, dalam praktik pembelajaran di kelas IV sekolah dasar, pembelajaran tematik masih sering dilaksanakan secara konvensional dan berpusat pada guru, dengan pemanfaatan media pembelajaran yang terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran dan berdampak pada lemahnya kemampuan siswa dalam mengingat kembali materi yang telah dipelajari (Hattie, 2017; OECD, 2019). Fakta ini menunjukkan adanya kesenjangan antara konsep ideal pembelajaran tematik dan realitas pembelajaran di lapangan, khususnya dalam aspek retensi ingatan siswa.

Berbagai penelitian dalam satu dekade terakhir menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa (Hamari et al., 2016; Sailer & Homner, 2020). Gamifikasi menghadirkan unsur permainan seperti tantangan, skor, dan kompetisi yang dapat menciptakan suasana belajar

yang lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu aplikasi pembelajaran berbasis gamifikasi yang banyak digunakan adalah Quizizz. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa, fokus belajar, serta hasil belajar kognitif (Zainuddin et al., 2020; Pratama & Nugroho, 2022). Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada peningkatan motivasi dan nilai tes, sementara kajian yang secara khusus menelaah pengaruh gamifikasi terhadap retensi ingatan siswa dalam pembelajaran tematik sekolah dasar masih relatif terbatas.

Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, Quizizz menghadirkan versi lanjutan, yaitu Quizizz Super, yang menawarkan fitur analitik pembelajaran, umpan balik instan, dan mode permainan adaptif. Fitur-fitur ini berpotensi mendukung penguatan memori melalui pengulangan bermakna dan keterlibatan kognitif siswa, sebagaimana dijelaskan dalam teori pembelajaran multimedia dan pemrosesan informasi modern (Mayer, 2020; Schunk, 2020). Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang memanfaatkan Quizizz hanya sebagai alat evaluasi, penelitian ini memposisikan Quizizz Super sebagai bagian integral dari strategi pembelajaran tematik. Dengan demikian, kebaruan penelitian ini terletak pada fokus kajian terhadap peningkatan retensi ingatan siswa melalui penerapan gamifikasi pembelajaran tematik berbasis Quizizz Super pada siswa kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam efektivitas penerapan gamifikasi pembelajaran tematik menggunakan aplikasi Quizizz Super terhadap retensi ingatan siswa kelas IV. Tujuan penelitian ini dirumuskan dalam bentuk pertanyaan penelitian, yaitu: bagaimana penerapan gamifikasi pembelajaran tematik menggunakan aplikasi Quizizz Super dapat meningkatkan retensi ingatan siswa kelas IV? Pertanyaan ini menjadi dasar untuk mengeksplorasi peran gamifikasi sebagai strategi pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memperkuat daya ingat jangka panjang terhadap materi tematik yang dipelajari.

Penelitian ini berangkat dari argumen bahwa pembelajaran yang dirancang dengan pendekatan gamifikasi dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan bermakna, sehingga mampu meningkatkan fokus dan motivasi belajar siswa. Secara teoretis, kondisi emosional positif dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran berperan penting dalam proses penyimpanan dan pemanggilan kembali informasi dalam memori jangka panjang. Oleh karena itu, penerapan gamifikasi pembelajaran tematik menggunakan Quizizz Super diyakini dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan retensi ingatan siswa kelas IV. Hasil penelitian ini diharapkan dapat

memberikan kontribusi teoretis dan praktis bagi pengembangan pembelajaran tematik berbasis teknologi di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus yang berpijak pada prinsip grounded research. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai penerapan gamifikasi pembelajaran tematik menggunakan aplikasi Quizizz Super serta implikasinya terhadap retensi ingatan siswa kelas IV.

Penelitian dilaksanakan di SDIT Insan Permata Malang. Pemilihan lokasi didasarkan pada penerapan pembelajaran tematik berbasis teknologi di sekolah tersebut serta ketersediaan sarana pendukung dan keterbukaan sekolah terhadap inovasi pembelajaran. Sumber informasi penelitian meliputi responden berupa siswa kelas IV, informan yang terdiri atas guru kelas dan kepala sekolah, serta sumber teks berupa dokumen pembelajaran, modul ajar, panduan penggunaan Quizizz, dan literatur ilmiah serta berita daring yang relevan.

Pengumpulan data dilakukan melalui desk-review, observasi, wawancara semi-terstruktur, angket/kuesioner, dan Focus Group Discussion (FGD). Teknik ini digunakan untuk menggali data mengenai proses pembelajaran, pengalaman belajar siswa, serta persepsi guru terhadap efektivitas gamifikasi berbasis Quizizz Super. Analisis data dilakukan melalui tahapan kondensasi data (reduksi data), penyajian data, dan verifikasi kesimpulan. Metode analisis yang digunakan meliputi analisis isi, analisis wacana, dan analisis interpretatif untuk memperoleh pemaknaan komprehensif terhadap data yang diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Implementasi Gamifikasi Pembelajaran Tematik menggunakan Quizizz Super

Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi pembelajaran tematik menggunakan aplikasi Quizizz Super di kelas IV SDIT Insan Permata Malang dilaksanakan secara terstruktur pada tahap pendahuluan, inti, dan penutup pembelajaran. Guru memanfaatkan Quizizz Super sebagai media penguatan materi dan evaluasi formatif setelah penyampaian konsep tematik. Penggunaan fitur permainan, skor, dan peringkat mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa tampak antusias, aktif berpartisipasi, dan menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional.

2. Respons dan Pengalaman Belajar Siswa

Data angket dan hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa pembelajaran menggunakan Quizizz Super lebih menarik dan mudah dipahami. Siswa menyatakan bahwa tampilan visual, umpan balik langsung, dan suasana kompetitif membantu mereka lebih fokus selama pembelajaran. Beberapa siswa juga mengungkapkan bahwa mereka lebih mudah mengingat materi tematik karena adanya pengulangan soal dan penjelasan singkat yang muncul setelah menjawab pertanyaan. Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi berkontribusi pada pengalaman belajar yang positif.

3. Retensi Ingatan Siswa terhadap Materi Tematik

Hasil paparan data menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam mengingat kembali materi tematik setelah penerapan Quizizz Super. Berdasarkan hasil observasi lanjutan dan wawancara guru, siswa mampu menjelaskan kembali konsep yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya dengan lebih baik. Selain itu, hasil angket mengindikasikan bahwa siswa merasa lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari, menunjukkan penguatan retensi ingatan jangka pendek dan jangka menengah.

4. Persepsi Guru terhadap Efektivitas Gamifikasi

Wawancara dengan guru kelas mengungkapkan bahwa penggunaan Quizizz Super membantu guru dalam memantau pemahaman siswa secara langsung melalui laporan hasil belajar. Guru menilai bahwa gamifikasi tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mempermudah proses penguatan materi. Guru juga menyatakan bahwa siswa lebih aktif dan responsif, serta lebih mudah diarahkan untuk mengingat kembali materi tematik yang telah diajarkan.

5. Temuan Utama Penelitian

Berdasarkan keseluruhan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penerapan gamifikasi pembelajaran tematik menggunakan aplikasi Quizizz Super mampu meningkatkan keterlibatan belajar dan memperkuat retensi ingatan siswa kelas IV. Temuan ini menunjukkan bahwa gamifikasi berbasis teknologi dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dan relevan untuk mendukung pembelajaran tematik di sekolah dasar.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi pembelajaran tematik menggunakan aplikasi Quizizz Super mampu meningkatkan keterlibatan belajar dan retensi ingatan siswa kelas IV. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Dalam konteks pembelajaran tematik, gamifikasi berperan sebagai stimulus yang mengintegrasikan aspek kognitif dan afektif, sehingga siswa

tidak hanya menerima informasi, tetapi juga memproses dan mengaitkannya dengan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Secara kognitif, peningkatan retensi ingatan siswa dapat dijelaskan melalui teori pemrosesan informasi yang menyatakan bahwa informasi akan tersimpan lebih kuat dalam memori jangka panjang apabila dipelajari melalui pengulangan, umpan balik, dan keterlibatan emosional positif. Fitur Quizizz Super seperti umpan balik instan dan pengulangan soal adaptif memungkinkan terjadinya proses *encoding* dan *retrieval* informasi secara berulang. Hal ini mendukung temuan penelitian yang menunjukkan bahwa siswa lebih mampu mengingat kembali materi tematik pada pertemuan berikutnya.

Temuan penelitian ini menguatkan hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa gamifikasi berbasis aplikasi digital dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Hamari et al., 2016; Sailer & Homner, 2020). Penelitian sebelumnya mengenai penggunaan Quizizz juga menunjukkan adanya peningkatan partisipasi aktif dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran (Zainuddin et al., 2020; Pratama & Nugroho, 2022). Namun, penelitian ini memperluas kajian tersebut dengan menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya berdampak pada motivasi dan capaian nilai tes, tetapi juga berkontribusi secara signifikan terhadap penguatan retensi ingatan siswa dalam pembelajaran tematik sekolah dasar. Hal ini menegaskan bahwa gamifikasi memiliki potensi pedagogis yang lebih luas, khususnya dalam mendukung pembelajaran jangka panjang.

Dari perspektif pedagogis, respons positif siswa terhadap pembelajaran berbasis Quizizz Super menunjukkan bahwa suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan mampu menciptakan kondisi belajar yang optimal. Temuan ini selaras dengan teori *flow* dalam pembelajaran, yang menyatakan bahwa keterlibatan optimal terjadi ketika tingkat tantangan pembelajaran seimbang dengan kemampuan siswa (Csikszentmihalyi, 2014; Shernoff et al., 2016). Dalam kondisi tersebut, siswa menunjukkan fokus yang lebih tinggi dan keterlibatan kognitif yang mendalam, sehingga proses pemrosesan informasi berlangsung lebih efektif dan berdampak positif terhadap daya ingat jangka panjang (Mayer, 2020).

Selain itu, persepsi guru yang menyatakan bahwa Quizizz Super memudahkan pemantauan pemahaman siswa sejalan dengan konsep penilaian formatif berbasis teknologi. Penilaian formatif yang didukung oleh teknologi digital memungkinkan guru memperoleh umpan balik secara cepat dan akurat untuk menyesuaikan strategi pembelajaran (Black & Wiliam, 2018; OECD, 2019). Melalui laporan hasil belajar yang disediakan aplikasi, guru dapat segera mengidentifikasi kesulitan siswa dan memberikan penguatan yang tepat. Dengan demikian, gamifikasi pembelajaran tematik menggunakan Quizizz Super tidak hanya relevan

secara teoretis, tetapi juga aplikatif dalam praktik pembelajaran. Temuan penelitian ini mempertegas bahwa integrasi gamifikasi berbasis teknologi merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tematik dan retensi ingatan siswa kelas IV.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi pembelajaran tematik menggunakan aplikasi Quizizz Super mampu meningkatkan keterlibatan belajar serta memperkuat retensi ingatan siswa kelas IV. Gamifikasi menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan menantang, sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut berkontribusi pada meningkatnya fokus dan pemahaman siswa terhadap materi tematik yang dipelajari, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap kemampuan siswa dalam mengingat kembali materi pembelajaran.

Selain meningkatkan pengalaman belajar siswa, penggunaan fitur-fitur Quizizz Super seperti umpan balik instan, visual yang menarik, dan pengulangan soal adaptif juga membantu proses penguatan memori jangka pendek dan jangka menengah. Temuan ini menegaskan bahwa gamifikasi berbasis teknologi dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dan relevan untuk mendukung kualitas pembelajaran tematik di sekolah dasar, khususnya dalam upaya meningkatkan retensi ingatan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Black, P., & Wiliam, D. (2018). Classroom assessment and pedagogy. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice, 25*(6), 551–575. https://doi.org/10.1080/0969594X.2018.1441807

Csikszentmihalyi, M. (2014). *Flow and the foundations of positive psychology*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-94-017-9088-8

Drake, S. M., & Reid, J. L. (2018). Integrated curriculum as an effective way to teach 21st century capabilities. *Asia Pacific Journal of Educational Research, 1*(1), 31–50. https://doi.org/10.30777/APJER.2018.1.1.03

Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. *Computers in Human Behavior, 54*, 170–179. https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.045

Hattie, J. (2017). *Visible learning for teachers: Maximizing impact on learning*. Routledge.

Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/9781316941355

OECD. (2019). *Innovating education and educating for innovation: The power of digital technologies and skills*. OECD Publishing. https://doi.org/10.1787/9789264313124-en

Pratama, R. A., & Nugroho, A. (2022). Pemanfaatan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 7*(2), 134–142. https://doi.org/10.23887/jpdi.v7i2.45678

Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review, 32*(1), 77–112. https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w

Schunk, D. H. (2020). *Learning theories: An educational perspective* (8th ed.). Pearson Education.

Shernoff, D. J., Csikszentmihalyi, M., Schneider, B., & Shernoff, E. S. (2016). Student engagement in high school classrooms from the perspective of flow theory. *School Psychology Quarterly, 31*(1), 93–107. https://doi.org/10.1037/spq0000123

Slavin, R. E. (2020). *Educational psychology: Theory and practice* (13th ed.). Pearson Education.

Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review, 30*, 100326. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326