



Efektivitas Game Based Learning (*Quizizz*) dalam Meningkatkan Resiliensi Akademik Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 8 Parepare

Selvia Oktavia^{1)*}, Hasmiah Herawati¹⁾, Fuad Guntara¹⁾, Jumaisa¹⁾

¹⁾Institut Agama Islam Negeri Parepare

*Correspondence: selviaoktavia291212@gmail.com

ABSTRAK

Dalam konteks pendidikan masa kini, pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi semakin dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan siswa yang makin dinamis. Tantangan pembelajaran tidak lagi hanya terfokus pada pencapaian hasil akademik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan adaptif yang membantu siswa menghadapi tekanan dan tantangan belajar. Salah satu keterampilan penting tersebut adalah resiliensi akademik. Resiliensi akademik merupakan kemampuan siswa untuk bertahan, beradaptasi, dan bangkit kembali dari kegagalan atau kesulitan dalam proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas *Game Based Learning (Quizizz)* dalam meningkatkan resiliensi akademik siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 8 Parepare. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *Quasi Experimental*, dengan sampel penelitian yang diambil menggunakan *Purposive Sampling* dari dua kelas: kelas eksperimen (VIII.4) yang menggunakan *Quizizz* dan kelas kontrol (VIII.3) yang menggunakan metode konvensional. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan SPSS untuk uji t independen dan perhitungan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Quizizz* dalam kelas eksperimen menghasilkan peningkatan resiliensi akademik yang signifikan, dengan N-Gain rata-rata sebesar 22.7% dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 7.5%. Uji t independen menghasilkan nilai Sig. = 0.000, yang lebih kecil dari 0.05, menunjukkan bahwa perbedaan antara kelas eksperimen dan kontrol sangat signifikan. Keterbatasan penelitian ini termasuk jumlah sampel yang terbatas dan faktor-faktor eksternal yang dapat memengaruhi hasil. Penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih besar diperlukan untuk memperkuat temuan ini.

Kata Kunci: *Game Based Learning*; *Quizizz*; Resiliensi Akademik; Mata Pelajaran IPS

This is an open access article under the [CC-BY](#) license.



PENDAHULUAN

Lembaga pendidikan merupakan salah satu lembaga formal yang menjadikan kurikulum sebagai acuan dan patokan dalam kegiatan pembelajaran (Hasbullah, 2015). Lembaga pendidikan perlu menyesuaikan cara mengajar agar sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan siswa. Pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi semakin dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan siswa yang makin dinamis. Tantangan pembelajaran tidak lagi hanya terfokus pada pencapaian hasil akademik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan adaptif yang membantu siswa menghadapi tekanan dan tantangan belajar. Salah satu keterampilan penting tersebut adalah resiliensi akademik.

Resiliensi akademik merupakan kemampuan siswa untuk bertahan, beradaptasi, dan bangkit kembali dari kegagalan atau kesulitan dalam proses belajar. Siswa yang memiliki resiliensi akademik cenderung lebih mampu mengatasi kesulitan dalam belajar, mampu belajar dari kegagalan, serta tetap menunjukkan semangat dan sikap optimis dalam proses pembelajaran (Henriques et al., 2023). Namun, dalam kenyataannya banyak siswa yang menunjukkan tingkat resiliensi akademik rendah akibat monotonnya metode pembelajaran yang digunakan, khususnya dalam mata pelajaran IPS yang sering dianggap sulit dan membosankan oleh siswa. Dampak dari rendahnya resiliensi akademik ini adalah menurunnya motivasi belajar siswa (Faturrohman & Sagita, 2022), meningkatnya tingkat stress (Aza et al., 2019), dan berkurangnya kemampuan siswa dalam mengatasi tantangan pembelajaran (Dewi & Handayani, 2025).

Penelitian terdahulu menunjukkan relevansi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi dan efektivitas pembelajaran. Sebagai contoh, penelitian oleh (Wati et al., 2025) tentang

penggunaan Quizizz dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan signifikan pada minat belajar siswa. Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya berpotensi meningkatkan resiliensi akademik mereka. Selain itu, penelitian oleh (Jaya & Irawan, 2022) juga menunjukkan adanya hubungan positif antara resiliensi dan pengurangan stres akademik, yang mendukung pentingnya mengembangkan resiliensi dalam pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran berbasis teknologi seperti Quizizz dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan resiliensi akademik siswa.

Membangun resiliensi akademik menjadi kebutuhan yang esensial, terutama dalam mata pelajaran yang membutuhkan kemampuan berpikir kritis (Irawan et al., 2022). Kondisi ini menunjukkan pentingnya strategi pembelajaran yang mampu mengatasi kendala tersebut sekaligus meningkatkan resiliensi akademik siswa. Salah satu strategi untuk meningkatkan resiliensi akademik siswa adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran yang digunakan harus dirancang inovatif dan semenarik mungkin agar siswa tertarik dan bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga dapat dirancang untuk mendukung siswa mengembangkan keterampilan *problem-solving*, berpikir kritis, dan adaptasi terhadap tantangan akademik (Abd Rahman & Munandar, 2022).

Teori yang relevan dengan penggunaan media pembelajaran dalam membangun resiliensi akademik adalah teori *Cognitive Load* yang dikemukakan oleh (Sweller, 1994), yang menyatakan bahwa media pembelajaran harus dirancang untuk mengurangi beban kognitif siswa sehingga mereka dapat fokus pada pemahaman materi dan pengembangan keterampilan. Pembelajaran yang efektif mengoptimalkan sumber daya kognitif siswa tanpa membebani mereka dengan informasi yang berlebihan. Selain itu, teori *Self-Regulation* oleh (Schunk & Zimmerman, 2023) juga memberikan perspektif penting, di mana siswa yang memiliki resiliensi akademik tinggi cenderung lebih mampu mengelola emosi, menetapkan tujuan, dan mengatur proses belajarnya sendiri. Oleh karena itu, penggunaan media yang menarik dan interaktif, seperti Quizizz, dapat membantu siswa untuk tidak hanya memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga mengembangkan kemampuan untuk mengelola tantangan akademik mereka secara lebih efektif.

Media sebagai penunjang pembelajaran selalu mengalami perbaikan dan kemajuan. Beragam media pun telah banyak diciptakan untuk menunjang proses kegiatan belajar. Sudjana mengelompokkan media dalam kegiatan belajar mengajar berupa, media grafis (dua dimensi), media tiga dimensi, media proyeksi. (Sudjana, 2018). Disamping itu, ada pula media yang berbentuk *game* sebagai sarana kegiatan belajar sekaligus bermain. Pembelajaran berbasis *game* merupakan metode pembelajaran yang dibuat lebih menarik agar siswa dapat menembangkan potensi dan kualitas belajarnya sehingga pembelajaran akan efektif dan efisien (Nurfadila et al., 2022). *Game based learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang menggabungkan konteks pendidikan dengan permainan yang bertujuan agar dapat menarik minat siswa dalam belajar (Angraini Nurhayati & Kusumaningrum, 2021). GBL juga dapat diartikan sebagai suatu model pembelajaran yang menggabungkan antara materi pembelajaran atau pendidikan ke dalam sebuah *game* yang bertujuan untuk belajar melalui media pembelajaran seperti *game* (Wijaya et al., 2021).

Quizizz merupakan platform pembelajaran digital yang memungkinkan siswa belajar melalui kuis interaktif dengan elemen permainan (*game based learning*). *Game based learning* tidak hanya bertujuan untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik, tetapi juga berperan dalam meningkatkan resiliensi akademik siswa. Dengan menghadirkan tantangan-tantangan kuis yang terstruktur, siswa dilatih untuk berpikir kritis, menghadapi tekanan waktu, serta memperbaiki kesalahan mereka secara langsung. Kegiatan ini mendorong mereka untuk tetap gigih dalam mencapai hasil yang lebih baik, meskipun mengalami kesulitan di awal. Selain itu, suasana kompetitif yang positif dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam mengatasi tekanan akademik (Handita, 2022).

Meskipun sudah banyak penelitian yang mengkaji penerapan *Game Based Learning*, beberapa penelitian sebelumnya, seperti (Syahrir, 2020), mengonfirmasi bahwa *Game Based Learning* dapat meningkatkan keaktifan dan resiliensi akademik, tetapi tidak banyak yang membahas dampaknya dalam konteks pembelajaran IPS di sekolah menengah pertama (SMP), yang memiliki tantangan dan karakteristik tersendiri, seperti permasalahan motivasi belajar, gangguan penggunaan media sosial, dan tekanan akademik yang harus dihadapi siswa. Penelitian yang lebih terfokus pada masalah ini masih terbatas, sehingga penelitian ini berusaha untuk mengisi

kekosongan tersebut dan memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai bagaimana *Game Based Learning* (Quizizz) dapat diterapkan untuk meningkatkan resiliensi akademik siswa dalam pembelajaran IPS di SMP.

Beberapa penelitian terbaru yang relevan memberikan kontribusi besar terhadap pemahaman tentang pengaruh *Game Based Learning* terhadap resiliensi akademik. (Syahrir, 2020) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai platform *Game Based Learning* tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa, tetapi juga kemampuan mereka dalam menghadapi tantangan akademik. Temuan ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh (Laylia, 2021) yang menunjukkan bahwa Quizizz dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian tersebut mengindikasikan bahwa Quizizz memberi pengaruh positif terhadap motivasi dan performa akademik siswa, yang menunjukkan kemiripan dengan temuan dalam penelitian ini yang menunjukkan peningkatan signifikan pada kelas eksperimen yang menggunakan Quizizz. Namun, perbedaan utama antara penelitian ini dan penelitian terdahulu adalah fokus pada peningkatan resiliensi akademik sebagai outcome utama, bukan hanya motivasi atau minat belajar. Dalam penelitian ini, meskipun penggunaan Quizizz terbukti meningkatkan keaktifan dan motivasi, fokus lebih besar diberikan pada kemampuan siswa untuk bertahan menghadapi kesulitan akademik dan mengembangkan keterampilan adaptif, yang merupakan inti dari resiliensi akademik. Selain itu, penelitian ini juga menilai perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol dalam konteks penggunaan teknologi secara lebih mendalam, dengan menggali dampaknya terhadap stres akademik yang dihadapi siswa.

Penelitian-penelitian ini memberikan bukti kuat bahwa pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan resiliensi akademik dan motivasi belajar siswa. Namun, penelitian yang lebih terfokus pada penerapan Quizizz dalam pembelajaran IPS di tingkat SMP masih sangat terbatas. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMPN 8 Parepare ditemukan bahwa siswa kelas VIII menghadapi sejumlah kendala dalam mengikuti pembelajaran IPS secara optimal. Selama proses belajar berlangsung, banyak siswa kurang fokus terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Beberapa siswa lebih memilih menggunakan gawai untuk bermain dan mengakses media sosial selama jam pelajaran berlangsung. Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif dalam proses belajar, baik dalam bentuk bertanya, menjawab, maupun berdiskusi. Minimnya partisipasi dan upaya ini mencerminkan bahwa siswa belum mampu menghadapi tantangan belajar dengan cara yang tepat. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara bersama guru IPS, yang menyampaikan bahwa sebagian besar siswa memang lebih tertarik pada aktivitas di luar pelajaran selama jam belajar, khususnya bermain game dan mengakses media sosial. Ketertarikan ini berdampak pada kurangnya perhatian terhadap pelajaran dan lemahnya motivasi belajar. Guru juga menyampaikan bahwa siswa cenderung putus asa ketika menghadapi materi yang sulit, dan tidak menunjukkan inisiatif untuk mencari bantuan atau mencoba memahami materi lebih dalam. Kurangnya dorongan untuk menghadapi kesulitan ini menunjukkan bahwa siswa belum memiliki ketangguhan belajar yang memadai.

Penelitian oleh (Faturrohman & Sagita, 2022) mengungkapkan bahwa rendahnya resiliensi akademik dapat menyebabkan menurunnya motivasi belajar siswa dan membuat mereka lebih rentan terhadap stres akademik. Penelitian lain oleh (Aza et al., 2019) juga menunjukkan bahwa siswa yang kurang memiliki resiliensi akademik cenderung merasa lebih tertekan dan tidak dapat mengelola stres dengan baik dalam menghadapi tantangan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan temuan dari penelitian oleh (Dewi & Handayani, 2025), yang menunjukkan bahwa siswa yang mengalami kesulitan belajar dan merasa tidak mampu menghadapinya akan kehilangan rasa percaya diri dan semangat untuk belajar, yang berdampak negatif pada pencapaian akademik mereka. Oleh karena itu, penting bagi sekolah untuk memberikan dukungan yang memadai dalam mengembangkan ketangguhan belajar siswa, salah satunya melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi.

Dengan melihat kondisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa masalah utama dalam pembelajaran IPS di kelas VIII SMPN 8 Parepare adalah rendahnya resiliensi akademik siswa. Hal ini terlihat dari kurangnya kepercayaan diri dalam menyelesaikan tugas, sulitnya mengelola fokus belajar di tengah gangguan penggunaan media sosial, serta kecenderungan untuk mudah menyerah ketika menghadapi tantangan belajar. Kurangnya ketahanan dalam belajar membuat siswa tidak terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran dan berdampak pada capaian hasil belajar yang belum memenuhi standar ketuntasan minimal. Oleh karena itu, penguatan resiliensi akademik perlu menjadi fokus utama dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, maka diperlukan penyelesaian serta upaya agar pembelajaran IPS lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan resiliensi siswa. Adapun usaha yang perlu dilakukan untuk menyelesaikan problematika tersebut, peneliti memilih media pembelajaran berbasis online yaitu *Quizizz*. Media ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa tetapi juga membantu siswa mengembangkan kemampuan untuk menghadapi tantangan akademik dengan lebih tangguh dan percaya diri. Hal ini diperkuat oleh temuan penelitian Azzahra dan Suryani yang menyatakan bahwa penggunaan *Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, memperkuat rasa percaya diri, serta mendorong sikap pantang menyerah dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik (Azzahra & Suryani, 2020).

Melihat kondisi tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas *Game Based Learning (Quizizz)* Dalam Meningkatkan Resiliensi Akademik Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas VIII SMPN 8 Parepare”, yang bertujuan untuk menguji seberapa efektif penggunaan *quizizz* dalam meningkatkan resiliensi akademik siswa dalam pembelajaran IPS, sehingga siswa tidak hanya mampu menyelesaikan tugas-tugas akademik dengan lebih baik, tetapi juga memiliki ketahanan mental yang lebih kuat ketika menghadapi tantangan dalam proses belajar.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan pendekatan yang berfokus pada fenomena-fenomena objektif yang dikaji secara sistematis menggunakan angka-angka dan pengolahan statistik untuk menghasilkan data yang valid dan dapat diandalkan. Penelitian ini bertujuan untuk menguji hubungan sebab-akibat antara variabel-variabel yang diteliti dengan cara yang terkontrol dan terstruktur. Sebagaimana dijelaskan oleh (Hamid, 2014), penelitian kuantitatif dilakukan dengan pengukuran yang tepat, pengolahan statistik yang mendalam, dan percobaan yang terkontrol guna menghasilkan temuan yang objektif dan dapat digeneralisasi.

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random *cluster* yaitu sampelnya diambil berdasarkan kelas, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol (Sugiyono, 2013). Kelompok eksperimen diberi perlakuan (pembelajaran berbasis *game quizizz*) dan kelompok kontrol tetap diajar dengan menggunakan metode yang biasa diterapkan di kelas yaitu metode pembelajaran langsung dengan menggunakan metode yang biasa diterapkan di kelas yaitu metode pembelajaran langsung dengan menggunakan buku paket. Dalam hal ini kedua kelompok akan diperlakukan sama dan pada akhir percobaan kedua kelompok akan diberi *posttest*. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 8 Parepare. Penentuan lokasi dipilih dengan pertimbangan bahwa sekolah ini memiliki potensi besar untuk menjadi pusat pembelajaran yang efektif dan menjadi tempat untuk menerapkan dan menganalisis pembelajaran berbasis *game based learning* sebagai upaya meningkatkan resiliensi akademik siswa. Sampel pada penelitian ini diambil dari kelas VIII.3 dan kelas VIII.4 SMPN 8 Parepare.

Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan kuesioner (angket) untuk mengumpulkan data penelitian. Dalam penelitian ini, angket yang diberikan yaitu terkait pernyataan tingkat kesetujuan responden sehingga peneliti dapat memperoleh data mengenai resiliensi siswa setelah menggunakan *quizizz*. Peneliti menggunakan skala likert untuk mengajukan pernyataan dengan 5 kriteria jawaban yang dipilih yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Skor Skala Likert

Keterangan	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Game Based Learning (Quizizz) dan Resiliensi Akademik

Variabel	Indikator	Nomor Butir		Jumlah Butir
		+	-	
Resiliensi Akademik	a. <i>Confidence</i> (keyakinan diri terhadap kemampuan akademik)	1,3,5,6	2,4	6
	b. <i>Control</i> (kemampuan mengendalikan situasi belajar)	7,10, 11,12	8,9	6
	c. <i>Composure</i> (stabilitas emosional dalam menghadapi beban akademik)	13,14,16,18	15,17	6
	d. <i>Commitment</i> (komitmen untuk tetap berusaha)	19,21,22,24	20,23	6

Analisis Data

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif, uji Prasyarat Analisis dan Uji Hipotesis dengan penjelasan sebagai berikut:

Analisis Deskriptif

Pada tahapan analisis deskriptif ini, peneliti melakukan analisis terhadap hasil pretest dan posttest yang diberikan kepada peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk menilai efektivitas game-based learning (Quizizz) dalam meningkatkan resiliensi akademik siswa. Proses analisis dimulai dengan pengolahan data menggunakan software IBM SPSS Statistics untuk menghitung nilai rata-rata (mean), modus, standar deviasi, serta nilai minimum dan maksimum dari skor yang diperoleh peserta didik.

Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis terdiri dari dua, yakni: Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan program SPSS 24 for Windows, karena sampel yang digunakan dalam penelitian jumlahnya kurang dari 100. Kedua, Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi data adalah sama atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan SPSS 24.0 for windows dengan metode *Leven's Statistic*. Adapun pengambilan keputusan pada uji homogenitas yaitu jika nilai signifikan lebih besar dari 0,005 maka dapat dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok adalah sama atau bersifat homogen (sama) dan jika nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 maka dapat dikatakan tidak memiliki variansi homogen (tidak sama).

Uji Validitas

Uji Validitas merupakan uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam suatu mengukur apa yang diukur. Pengujian validitas pada penelitian ini menggunakan korelasi produk (*person product moment correlation*) dengan bantuan SPSS 24 for windows. Untuk menentukan apakah suatu item itu layak digunakan atau tidak adalah dengan melakukan uji signifikan koefisien korelasi pada taraf signifikan 0,05 atau 5% yang artinya item dinyatakan valid jika berkorelasi signifikan terhadap skor total item (Herlina, 2019). Adapun rumus yang digunakan yaitu:

$$r_{\text{hitung}} = \frac{n\sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{(n\sum X^2 - (\sum X)^2)(n\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Pada uji validitas ini, koefisien validitas butir pertanyaan yang dicari disebut r_{hitung} . Nilai n menunjukkan banyaknya responden atau sampel yang terlibat dalam penelitian. X merujuk pada skor yang diperoleh oleh subjek dari setiap item yang diuji, sedangkan Y adalah skor total yang diperoleh dari seluruh item yang ada dalam instrumen pengukuran. Rumus ini digunakan untuk mengukur sejauh mana setiap item dalam instrumen tersebut berkorelasi dengan skor total keseluruhan item, yang pada akhirnya menentukan apakah item tersebut valid atau tidak dalam mengukur variabel yang dimaksud.

Uji Reabilitas

Uji reabilitas merupakan uji keajekan atau konsistensi jadi ketika uji realibilitas merupakan uji keajekan atau konsistensi jadi ketika uji tersebut diujikan berkali-kali maka hasilnya akan relative sama. Dalam penelitian in, uji reliabilitas dilakukan denga menggunakan SPSS 24 for windows dengan menggunakan metode *Cronbach's*

Alpha. Derajat hubungan ditunjukkan dengan koefisien reabilitas dari angka 0 sampai 1. Jika koefisiennya semakin mendekati angka 1, maka dapat menunjukkan semakin reliabel dan begitu sebaliknya. Berikut rumus *Cronbach's Alpha*:

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur keajekan atau konsistensi alat ukur. Artinya, ketika alat ukur tersebut diuji berulang kali, hasilnya akan relatif sama. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan menggunakan SPSS 24 for Windows dengan metode Cronbach's Alpha. Koefisien reliabilitas yang dihitung melalui rumus ini berkisar antara angka 0 hingga 1. Semakin mendekati angka 1, semakin tinggi tingkat konsistensinya, yang menunjukkan bahwa alat ukur tersebut memiliki reliabilitas yang baik. Sebaliknya, semakin rendah nilai koefisien tersebut, semakin rendah pula tingkat reliabilitasnya. Rumus yang digunakan untuk menghitung Cronbach's Alpha melibatkan jumlah variansi setiap butir pertanyaan ($\sum \sigma_b^2$) dan variansi total instrumen (σ_t^2), serta jumlah butir pertanyaan yang ada dalam instrumen tersebut (K). Dengan demikian, rumus ini membantu untuk menilai sejauh mana setiap item dalam instrumen saling berkorelasi dan menyumbang pada konsistensi keseluruhan.

Uji Hipotesis Data (Uji-t)

Uji perbedaan rata-rata digunakan untuk menguji hipotesis yang menyatukan adanya perbedaan hasil siswa yang pembelajarannya diterapkan model pembelajaran yang berinovasi seperti game *Quizizz* dengan hasil belajar siswa yang pembelajarannya secara konvensional. Untuk uji perbedaan rata-rata digunakan. Karena *manova* merupakan metode statistik untuk mengevaluasi hubungan diantara beberapa variabel independent yang berjenis katagorikal (bisa data nominal atau ordinal) dengan beberapa variabel dependent yang berjenis metric (bisa data interval atau rasio), yang tujuannya untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan antara variabel dependent dan independent. Dengan uji manova ini yang artinya jika ada perbedaan maka terdapat pengaruh penerapan pembelajaran *game Quizizz* terhadap resiliensi akademik siswa. (Santoso, 2017). Adapun rumus Uji-t yang digunakan adalah:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Pada rumus Uji-t, X_1 dan X_2 masing-masing merujuk pada rata-rata hasil dari dua sampel yang akan dibandingkan, yaitu rata-rata hasil belajar dari kelompok yang menggunakan model pembelajaran *Quizizz* dan kelompok yang menggunakan pembelajaran konvensional. Varians dari masing-masing sampel, yaitu S_1^2 dan S_2^2 , digunakan untuk mengukur seberapa besar penyebaran nilai dalam setiap kelompok tersebut. Sementara itu, n_1 dan n_2 menunjukkan jumlah responden atau sampel pada masing-masing kelompok. Rumus ini digunakan untuk menghitung selisih rata-rata kedua sampel, yang kemudian dibagi dengan akar dari jumlah varians per sampel yang disesuaikan dengan jumlah sampel masing-masing, untuk menghasilkan nilai t yang menunjukkan sejauh mana perbedaan antara kedua kelompok tersebut signifikan.

Uji Normality Gain

Normality gain adalah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah data hasil perhitungan gain score berdistribusi normal atau tidak. Gain score sendiri mengukur peningkatan suatu nilai setelah diberikan perlakuan atau intervensi, biasanya dalam penelitian pendidikan untuk melihat efektivitas suatu metode pembelajaran. (Sugiyono, 2019). Rumusnya adalah:

$$\text{Gain Score} = \frac{\text{Spost} - \text{Spre}}{\text{Smax} - \text{Spre}}$$

Rumus untuk menghitung gain score digunakan untuk mengukur perubahan nilai antara skor sebelum perlakuan (pre-test) dan setelah perlakuan (post-test). Dalam rumus ini, Spost adalah skor yang diperoleh setelah perlakuan atau intervensi dilakukan, sedangkan Spre adalah skor yang diperoleh sebelum perlakuan diberikan. Sementara itu, Smax adalah skor maksimum yang mungkin dicapai dalam tes tersebut. Gain score dihitung dengan cara mengurangi skor pre-test (Spre) dari skor post-test (Spost), dan kemudian hasilnya dibagi dengan

selisih antara skor maksimum dan skor pre-test. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan proporsi peningkatan nilai yang relatif terhadap kemungkinan skor maksimum yang dapat dicapai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perbandingan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Untuk melihat perbandingan hasil proses belajar peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan *quizziz* dengan peserta didik kelas kontrol yang tidak menggunakan *quizziz*, maka dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Analisis Deskriptif

Statistik	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Mean	76.05	81.70	70.65	72.95
Modus	78	83	70	70 ^a
St.dev	4.123	2.755	3.100	2.481
Minimum	68	76	66	70
Mazimum	83	87	78	78
Sum	1521	1634	1413	1459

Berdasarkan tabel di atas, perbandingan hasil proses belajar antara peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan *quizziz* dan peserta didik kelas kontrol yang tidak menggunakan *quizziz* menunjukkan perbedaan yang cukup signifikan. Pada kelas eksperimen, nilai mean pada pretest adalah 76.05, dengan modus sebesar 78, yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memperoleh skor yang relatif tinggi, meskipun distribusi skor cukup bervariasi, tercermin dari standar deviasi sebesar 4.123. Rentang skor pada pretest kelas eksperimen berkisar antara 68 hingga 83. Setelah mengikuti perlakuan, nilai mean pada posttest meningkat menjadi 81.70, menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Modus pada posttest tercatat 83, sedikit lebih tinggi dari rata-rata, menandakan bahwa banyak peserta yang mendapatkan skor tinggi pada posttest. Standar deviasi menurun menjadi 2.755, yang menunjukkan bahwa distribusi skor posttest lebih terpusat dan lebih konsisten dibandingkan pretest. Rentang skor posttest kelas eksperimen berkisar antara 76 hingga 87, dengan total skor seluruh peserta mencapai 1634.

Sementara itu, pada kelas kontrol, mean pada pretest adalah 70.65, yang sedikit lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen. Modus pada pretest adalah 70, yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memperoleh skor sekitar angka tersebut. Standar deviasi pada pretest kelas kontrol adalah 3.100, yang sedikit lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen, menandakan variasi skor yang lebih kecil. Rentang skor pada pretest berkisar antara 66 hingga 78, dengan total skor mencapai 1413. Setelah perlakuan, nilai mean pada posttest meningkat menjadi 72.95, meskipun peningkatannya tidak sebesar pada kelas eksperimen. Modus pada posttest kelas kontrol tetap 70, yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memperoleh skor yang tidak terlalu jauh dari angka tersebut. Standar deviasi sedikit menurun menjadi 2.481, mengindikasikan bahwa distribusi skor pada posttest lebih terpusat dari pada pada pretest. Rentang skor pada posttest berkisar antara 70 hingga 78, dengan total skor mencapai 1459.

Data ini menunjukkan bahwa meskipun kedua kelompok mengalami peningkatan, kelas eksperimen yang menggunakan *quizziz* menunjukkan peningkatan yang lebih besar dan lebih konsisten, dengan distribusi skor yang lebih terpusat dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan *quizziz*.

Uji Prasyarat Analisis Data

Uji Normalitas

Uji normalitas data adalah langkah penting dalam analisis statistik untuk memastikan bahwa data yang digunakan dalam penelitian mengikuti distribusi normal. Pengambilan keputusan dalam uji normalitas didasarkan pada nilai probabilitas (*Asymptotic Significance*) yang dihasilkan oleh SPSS. Adapun uji normalitas pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest_Kontrol	0.233	20	0.006	0.930	20	0.152
Posttest_Kontrol	0.149	20	.200*	0.915	20	0.078
Pretest_Eksperimen	0.132	20	.200*	0.968	20	0.708
Posttest_Eksperimen	0.131	20	.200*	0.967	20	0.684

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji normalitas menunjukkan perbedaan hasil antara uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk untuk data pretest dan posttest pada kelompok kontrol dan eksperimen. Untuk Pretest Kontrol, uji Kolmogorov-Smirnov menghasilkan nilai Sig. = 0.006, yang lebih kecil dari 0.05, mengindikasikan bahwa data tidak terdistribusi normal. Namun, hasil uji Shapiro-Wilk menunjukkan nilai Sig. = 0.930, yang lebih besar dari 0.05, menyarankan bahwa data cenderung normal. Perbedaan ini menunjukkan ketidaksesuaian antara kedua uji normalitas, dengan Shapiro-Wilk yang lebih cocok untuk sampel kecil memberikan indikasi data normal.

Pada posttest kontrol, uji Kolmogorov-Smirnov menghasilkan nilai Sig. = 0.200, yang lebih besar dari 0.05, menunjukkan bahwa data terdistribusi normal. Demikian pula, uji Shapiro-Wilk menunjukkan nilai Sig. = 0.078, yang juga lebih besar dari 0.05, mendukung kesimpulan bahwa data posttest kontrol terdistribusi normal.

Untuk pretest eksperimen, uji Kolmogorov-Smirnov menghasilkan nilai Sig. = 0.200, yang lebih besar dari 0.05, menunjukkan data terdistribusi normal. Hasil uji Shapiro-Wilk juga menunjukkan nilai Sig. = 0.968, yang lebih besar dari 0.05, yang mengindikasikan bahwa data cenderung normal.

Terakhir, pada posttest eksperimen, uji Kolmogorov-Smirnov menghasilkan nilai Sig. = 0.200, yang lebih besar dari 0.05, menunjukkan data terdistribusi normal, dan hasil uji Shapiro-Wilk juga menunjukkan nilai Sig. = 0.967, yang lebih besar dari 0.05, mendukung bahwa data posttest eksperimen terdistribusi normal.

Karena ukuran sampel yang kecil, hasil uji Shapiro-Wilk lebih dapat diandalkan untuk menguji normalitas data. Berdasarkan uji Shapiro-Wilk, sebagian besar data, termasuk posttest kontrol, pretest, dan posttest eksperimen, terdistribusi normal. Meskipun ada perbedaanan taraf hasil uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk pada pretest kontrol, di mana uji Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa data tidak normal, hasil uji Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data cenderung normal, yang mendukung penggunaan uji parametric seperti uji T untuk analisis lebih lanjut.

Uji Homogenitas

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	2.595	1	38	0.115
	Based on Median	3.132	1	38	0.085
	Based on Median and with adjusted df	3.132	1	37.971	0.085
	Based on trimmed mean	2.742	1	38	0.106
Posttest	Based on Mean	0.13	1	38	0.72
	Based on Median	0.083	1	38	0.775
	Based on Median and with adjusted df	0.083	1	37.415	0.775
	Based on trimmed mean	0.127	1	38	0.724

Berdasarkan hasil uji Levene untuk pretest dan posttest, dapat disimpulkan bahwa varians antar kelompok adalah homogen pada kedua testersebut. Untuk pretest, nilai signifikansi (Sig.) pada uji Levene berdasarkan mean adalah 0.115, berdasarkan median adalah 0.085, dan berdasarkan trimmed mean adalah 0.106, semuanya lebih besardari 0.05, yang menunjukkan bahwa varians antar kelompok pada pretest adalah homogen. Demikian pula, pada posttest, nilai signifikansi (Sig.) berdasarkan mean adalah 0.720, berdasarkan median adalah 0.775, dan berdasarkan trimmed mean adalah 0.724, yang juga lebih besar dari 0.05, menunjukkan bahwa varians antar

kelompok pada posttest juga homogen. Dengan demikian, asumsi homogenitas varians terpenuhi untuk kedua tes, yang memungkinkan penggunaan uji statistik parametrik seperti uji t untuk analisis lebih lanjut.

Uji Validitas

Uji validitas terhadap instrumen angket dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment* antara skor setiap item dengan skor total. Jumlah responden uji coba pada penelitian ini adalah sebanyak 35 orang. Berdasarkan taraf signifikansi 5% dan jumlah sampel 35, maka nilai r-tabel yang digunakan sebagai acuan adalah sebesar 0,334. Suatu item dinyatakan valid apabila nilai r-hitung lebih besardari r-tabel.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh item instrumen memiliki nilai r-hitung yang berkisar antara 0,36 hingga 0,75. Seluruh nilai r-hitung tersebut lebih besardari r-tabel (0,334), sehingga dapat disimpulkan bahwa semua item pada instrumen angket ini dinyatakan valid. Artinya, setiap item pada angket telah memiliki korelasi yang signifikan dengan skor total dan layak digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti.

Dengan demikian, tidak ada item yang perlu dieliminasi atau direvisi berdasarkan uji validitas ini. Instrumen angket hasil uji coba ini telah memenuhi persyaratan validitas isi, sehingga dapat digunakan dalam penelitian tahap selanjutnya.

Uji Reliabilitas

Selain uji validitas, uji reliabilitas juga dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi internal dari instrumen angket yang digunakan. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan teknik *Cronbach's Alpha* denganj umlah item 34, yang merupakan metode paling umum digunakan untuk mengukur konsistensi internal suatu instrumen yang menggunakan skala likert, seperti angket atau kuesioner.

Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.944	24

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, nilai *Cronbach's Alpha* yang diperoleh nilai sebesar 0,944 untuk keseluruhan item. Nilai ini menunjukkan bahwa instrumen angket yang digunakan memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. menurut Sugiyono (2017), suatu instrumen dinyatakan reliabilitas apabila nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,70. Dengan demikian, nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,944 mengindekasikan bahwa instrumen ini sangat konsisten dan dapat diandalkan untuk mengukur variabel yang diteliti.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa instrumen angket yang telah diuji memiliki reliabilitas yang sangat baik, sehingga layak digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian tahap selanjutnya.

Uji Hipotesis Data (Uji-t)

Uji-t dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *posttest* resiliensi akademik siswa yang belajar menggunakan model *Game Based Learning (Quizizz)* (kelas eksperimen) denga nsiswa yang belajar menggunakan metode konvensional (kelas kontrol).

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Resiliensi	Equal variances assumed	0.13	0.72	-10.555	38	0	-8.75	0.829	-10.428	-7.072
	Equal variances not assumed			-10.555	37.591	0	-8.75	0.829	-10.429	-7.071

Pada hasil t-test di atas, nilai $t = -10.55$, dengan $df = 38$ dan $\text{Sig. (2-tailed)} = 0.000$. Karena nilai Sig. lebih kecil dari 0.05, kita menolak hipotesis nol (H_0), yang berarti *Game Based Learning (Quizizz)* terbukti efektif dalam

meningkatkan resiliensi akademik siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIII SMPN 8 Parepare. Nilai Mean Difference adalah -8.750, yang menunjukkan perbedaan rata-rata yang signifikan antara kedua kelompok (eksperimen dan kontrol). Interval kepercayaan 95% untuk perbedaan rata-rata berkisar antara 10.428 dan 7.072, yang lebih besar dari nol, menguatkan bahwa perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol adalah signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan *quizizz* dalam pembelajaran IPS efektif dalam meningkatkan resiliensi akademik siswa di kelas eksperimen.

Uji Normality Gain

Uji N-Gain score dilakukan untuk mengetahui keefektifan penggunaan *Game Based Learning* (*Quizizz*) dalam meningkatkan resiliensi akademik siswa pada kelas VIII SMP Negeri 8 Parepare pada mata pelajaran IPS. Pengujian dilakukan menggunakan SPSS. Berikut data dari hasil uji N-Gain.

Tabel 8. Hasil Uji N-Gain

Kelompok	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum	Range	N-Gain (%)
Eksperimen	22.7	9.86	5.56	41.38	35.82	22.7
Kontrol	7.5	6.25	0	19.35	19.35	7.5

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa untuk kelas eksperimen, persentase N-Gain adalah 22.7%, yang menunjukkan rata-rata peningkatan yang diperoleh oleh peserta telah perlakuan menggunakan *Game Based Learning* (*Quizizz*). Persentase maksimum N-Gain di kelas eksperimen adalah 41.38%, yang menunjukkan persentase tertinggi yang dicapai oleh peserta, sementara minimum persentase N-Gain adalah 5.56%, menunjukkan persentase terendah yang diperoleh.

Untuk kelas kontrol, persentase N-Gain adalah 7.5%, yang menunjukkan bahwa rata-rata peningkatan yang diperoleh oleh peserta di kelas kontrol lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen. Persentase maksimum N-Gain di kelas kontrol adalah 19.35%, dan minimum adalah 0.00%, yang menunjukkan bahwa ada peserta yang tidak mengalami peningkatan sama sekali.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* dengan menggunakan *Quizizz* di kelas eksperimen menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam N-Gain dibandingkan dengan kelas kontrol. Pola yang muncul jelas menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki rata-rata N-Gain sebesar 22.7%, yang jauh lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang hanya memperoleh rata-rata 7.5%. Hal ini mencerminkan bahwa penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran memiliki dampak yang lebih besar dalam meningkatkan resiliensi akademik siswa, dengan sebagian besar peserta di kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih konsisten.

Temuan dalam penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang mengkaji efektivitas penggunaan *Game-Based Learning* (*Quizizz*) dalam meningkatkan hasil belajar dan resiliensi akademik siswa. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Musdalifah Syahrir (2020) menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* (*Quizizz*) dapat meningkatkan keaktifan dan resiliensi akademik siswa, dengan siswa menjadi lebih termotivasi dan mampu menghadapi tantangan akademik dengan lebih baik. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dan resiliensi mereka dalam menghadapi tantangan pembelajaran (Syahrir, 2020). Hal ini sangat mirip dengan temuan penelitian ini yang menunjukkan peningkatan signifikan pada kelas eksperimen yang menggunakan *Quizizz*. Hasil ini menunjukkan bahwa *Quizizz*, sebagai bagian dari *Game Based Learning*, memiliki potensi untuk meningkatkan minat belajar dan resiliensi akademik siswa dalam konteks pembelajaran IPS di kelas VIII SMPN 8 Parepare.

Penelitian lain yang relevan adalah karya (Laylia, 2021) yang menguji penggunaan *Quizizz* dalam meningkatkan minat belajar siswa. Temuan Laylia menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, sejalan dengan temuan penelitian ini yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam N-Gain pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Wijayanti, 2020) tentang penerapan *Game Based Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar dan ketahanan akademik juga relevan dengan temuan penelitian ini. Penelitian Wijayanti menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga ketahanan akademik siswa kemampuan mereka untuk tetap bersemangat dan tidak mudah menyerah dalam

menghadapi kesulitan akademik. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam kelas eksperimen menghasilkan peningkatan resiliensi akademik yang lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan pembelajaran berbasis game.

Contoh konkret dari temuan ini dapat dilihat dari peningkatan skor posttest pada kelas eksperimen yang menggunakan Quizizz. Di kelas eksperimen, selain nilai rata-rata yang meningkat signifikan dari 76.05 pada pretest menjadi 81.70 pada posttest, banyak siswa yang sebelumnya kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar IPS, mulai menunjukkan perubahan positif dalam keterampilan mereka untuk mengatasi soal-soal yang lebih sulit. Misalnya, beberapa siswa yang awalnya memperoleh nilai rendah pada pretest (di bawah 70) berhasil mendapatkan skor lebih tinggi pada posttest (lebih dari 80), yang menunjukkan kemampuan mereka untuk mengatasi tantangan belajar yang sebelumnya sulit. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan Quizizz tidak hanya meningkatkan skor akademik, tetapi juga meningkatkan kemampuan siswa dalam menghadapi dan mengatasi kesulitan akademik yang mereka hadapi.

Penelitian ini didasari oleh dua teori utama yang relevan dengan pembelajaran berbasis game dan motivasi belajar, yaitu *Self-Determination Theory* (SDT) dan *Social Cognitive Theory* (SCT). *Self-Determination Theory* (SDT), yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan (1985), berfokus pada motivasi intrinsik dan ekstrinsik, serta kebutuhan dasar manusia yang harus dipenuhi untuk mencapainya, yaitu kompetensi, keterkaitan, dan otonomi (Deci & Ryan, 1985). penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Hal ini disebabkan oleh rasa otonomi yang diberikan kepada siswa dalam memilih cara belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan minat mereka, yang merupakan salah satu elemen kunci dalam SDT. Dengan demikian, penggunaan Quizizz dapat memenuhi ketiga kebutuhan dasar menurut SDT, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan resiliensi akademik siswa.

Sedangkan *Social Cognitive Theory* (SCT) yang dikembangkan oleh Albert Bandura mengemukakan bahwa motivasi dan perilaku individu sangat dipengaruhi oleh pengalaman, pengamatan, dan interaksi sosial (Bandura, 1977). Dalam penelitian ini, penggunaan Quizizz menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung interaksisosial dan penguatan keyakinan diri siswa, sesuai dengan prinsip SCT yang menekankan pentingnya *self-efficacy* dan pengamatan terhadap kemajuan belajar. Ketika siswa melihat teman-teman mereka berhasil, ini dapat memperkuat keyakinan mereka bahwa mereka juga mampu mencapai hasil yang baik, yang akhirnya meningkatkan motivasi dan ketahanan akademik mereka. (et al., 2025)

Quizizz memungkinkan siswa untuk mengasah keterampilan mereka dalam suasana yang lebih santai namun tetap fokus pada tujuan akademik (Masnu'ah & Aisyah, 2024). Salah satu elemen kunci dari *Game-Based Learning* adalah kemampuannya untuk meningkatkan motivasi intrinsik siswa, yaitu dorongan untuk belajar yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, bukan karena tekanan atau hadiah eksternal (Prananda, 2024).

Penerapan Quizizz sebagai bagian dari *Game Based Learning* dapat menjadi metode yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan resiliensi akademik siswa, khususnya dalam mata pelajaran yang dianggap sulit atau membosankan. Di sisi lain, temuan ini juga memperkaya literatur tentang *Game Based Learning*, memberikan bukti lebih lanjut tentang efektivitas metode ini dalam meningkatkan hasil belajar siswa, baik dalam aspek kognitif maupun non-kognitif, seperti resiliensi akademik. (Rohman & Khaliza, 2024). Selain itu, penelitian ini juga memperluas pemahaman kita tentang bagaimana teknologi pendidikan, khususnya game berbasis pembelajaran, dapat berkontribusi pada pembelajaran yang lebih adaptif dan menyenangkan. Ini menunjukkan bahwa untuk mencapai keberhasilan pendidikan yang lebih baik, penting untuk memanfaatkan teknologi yang dapat merangsang motivasi intrinsik dan meningkatkan ketahanan akademik siswa dalam menghadapi berbagai tantangan pendidikan.

Namun, ada beberapa keterbatasan dalam penelitian ini yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah jumlah sampel yang terbatas, yang dapat mempengaruhi generalisasi temuan penelitian ini. Selain itu, meskipun Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan resiliensi akademik, faktor-faktor lain seperti ketersediaan teknologi, perbedaan kemampuan individu, dan konteks kelas juga dapat memengaruhi hasil penelitian. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih besar dan variabel kontrol yang lebih banyak dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas *Game Based Learning* dalam meningkatkan resiliensi akademik.

KESIMPULAN

Penerapan Game Based Learning (Quizizz) terbukti efektif dalam meningkatkan resiliensi akademik siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIII SMPN 8 Parepare. Hasil uji t independen menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memberikan peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol, dengan nilai $t = -10.55$ dan Sig. (2-tailed) = 0.000. Selain itu, perhitungan N-Gain menunjukkan kelas eksperimen memiliki rata-rata N-Gain sebesar 22.7%, sementara kelas kontrol hanya 7.5%. Hal ini mencerminkan efektivitas Quizizz dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan resiliensi akademik siswa. Penelitian ini menyarankan agar guru terus menerapkan metode pembelajaran inovatif dan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan minat belajar siswa. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat memberikan wawasan lebih mendalam mengenai penggunaan media game-based learning dalam pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Abd Rahman, & Munandar, S. A. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan, dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa : Kajian Pendidikan Islam*, 2.
- Angraini Nurhayati, & Kusumaningrum. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis HOTS Dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11), 455.
- Aza, I. N., Atmoko, A., & Hitipeuw, I. (2019). *Kontribusi dukungan sosial, self-esteem, dan resiliensi terhadap stres akademik siswa SMA*. State University of Malang.
- Azzahra, & Suryani. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 119.
- Bandura. (1977). Self-Efficacy: Toward a unifying theory of behavior change. *Psychological Review*, 84, 191.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Plenum Press.
- Dewi, I. L. R., & Handayani, I. (2025). Pengaruh Resiliensi Matematis dan Minat Belajar terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Se-Kabupaten Bangka Barat. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 5(2).
- et al., M. K. K. (2025). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Game-Based Learning (GBL) untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *MUDABBIR Journal Research and Education Studies*, 5(2), 360–373.
- Faturrohman, A., & Sagita, D. D. (2022). Resiliensi akademik siswa sekolah menengah pertama dalam mengikuti pembelajaran tatap muka terbatas (TMT) di Daerah Khusus Ibukota (DKI) Jakarta. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 4(1), 167–178.
- Hamid, A. S. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*. Deepublish.
- Handita, T. (2022). Game Based Learning Berbasis Quiziz Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Di Era New Normal. *Jurnal Pendidikan Dasar Fakultas Dharma Acarya Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwadenpasar*, 7(2), 200.
- Hasbullah. (2015). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan (Ed.Revisi)*. Rajawali Pers.
- Henriques, E. D. T., Laka, L., & Hatmoko, T. L. (2023). Resiliensi Akademik Siswa Sekolah Menengah Atas Ditinjau Dari Dukungan Teman Sebaya Dan Pembinaan Spiritual. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 45.
- Herlina, V. (2019). *Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner Menggunakan SPSS*. PT. Elex Media Komputindo.
- Irawan, R., Renata, D., & Dachmiati, S. (2022). Resiliensi Akademik Siswa. *Jurnal Cakrawala Ilmiah Mahasiswa*, 2(2), 139.

- Jaya, A. C., & Irawan, M. (2022). Hubungan resiliensi dengan stres akademik selama pembelajaran tatap muka terbatas siswa kelas xi ips sma negeri 12 medan tahun ajaran 2021/2022 [the relationship between resilience and academic stress during limited face-to-face learning for class xi ips students at sma negeri 12 medan for the 2021/2022 academic year]. *DoubleClick: Indonesian Counseling and Psychology*, 2(2), 59–72.
- Laylia, A. N. (2021). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Game Quiziz Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Pelajaran Akidah Akhlak Di MA Abdulloh Bangsongan Kediri*.
- Masnu'ah, S., & Aisyah, N. H. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Tsanawiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 595–604.
- Nurfadila, D. S., Riyaldi, & Prasetyo, K. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Tipe Wordwall Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 2(2), 173.
- Prananda, G. et al. (2024). Evaluasi Literatur Terhadap Pengaruh Game-Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 388–401.
- Rohman, A. D., & Khaliza, T. N. (2024). Inovasi Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Quizizz: Alternatif Dalam Meningkatkan Critical Thinking Siswa di Era Abad 21. *Jurnal Masyarakat Berdikari Dan Berkarya (Mardika)*, 2(2), 72–79.
- Santoso, S. (2017). *Statistik Multivarian Dengan SPSS*. PT. Elex Media Komputindo.
- Schunk, D. H., & Zimmerman, B. J. (2023). *Self-regulation of learning and performance: Issues and educational applications*. Taylor & Francis.
- Sudjana, N. (2018). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)* (3rd ed.). Alfabeta.
- Sweller, J. (1994). Cognitive load theory, learning difficulty, and instructional design. *Learning and Instruction*, 4(4), 295–312.
- Syahrir, M. (2020). Penerapan Model Game Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Resiliensi Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(2).
- Wati, E. D. S., Fiqry, R., Nurgufriani, A., Yulianci, S., & Hakim, A. R. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis quizizz dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V pada materi hidup dan bertumbuh. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 585–593.
- Wijaya, E., Sari, A., & Sahro, Z. (2021). Kombinasi Metode Finite State Machine dan Game Based Learning Pada Game “Escape From Cov-Madness.” *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika (JATI)*, 5(1), 94.
- Wijayanti, A. (2020). *Efektivitas Model Game Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Ketahanan Akademik Siswa Pada Mata Pelajaran IPS*.