

## **PENERAPAN ZEP QUIZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI DAN MOTIVASI SISWA KELAS 3 SD NEGERI 2 BILA**

**Luh Desy Widyantari<sup>1</sup>, Ni Made Ari Purwati<sup>2</sup>, Made Sutawan<sup>3</sup>, Ketut Sumayasa<sup>4</sup>**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Program Pascasarjana (S2)

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja

Email: [luhdesywidyantari@gmail.com](mailto:luhdesywidyantari@gmail.com)<sup>1</sup>, [aripurwati.s2pgsd@gmail.com](mailto:aripurwati.s2pgsd@gmail.com)<sup>2</sup>, [madesutawan87@gmail.com](mailto:madesutawan87@gmail.com)<sup>3</sup>, [sumaadvin@gmail.com](mailto:sumaadvin@gmail.com)<sup>4</sup>

### **ABSTRAK**

Kurangnya partisipasi dan rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran konvensional menjadi tantangan signifikan dalam pendidikan dasar. Inovasi digital seperti Zep Quiz sebagai media pembelajaran interaktif menawarkan solusi efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan Zep Quiz dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa kelas 3 SD Negeri 2 Bila yang berjumlah 14 siswa melalui pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) dalam dua siklus. Data dikumpulkan melalui pre-test, post-test, observasi keterlibatan siswa, serta angket respons siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai post-test meningkat sebesar 35% dibandingkan dengan pre-test, sementara tingkat keterlibatan siswa meningkat dari kategori sedang ke tinggi berdasarkan hasil observasi. Angket respons siswa mengindikasikan bahwa 92% siswa merasa lebih termotivasi dalam pembelajaran setelah menggunakan Zep Quiz. Dengan demikian, Zep Quiz terbukti menjadi alternatif inovatif yang mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran di sekolah dasar, serta mendukung implementasi teknologi dalam pendidikan.

**Kata Kunci:** Gamifikasi dalam Pendidikan, Kuis Interaktif, Motivasi Belajar SD, Partisipasi Siswa, PTK dalam Pembelajaran Digital

## **IMPLEMENTATION OF ZEP QUIZ AS AN INTERACTIVE LEARNING MEDIA TO IMPROVE THE PARTICIPATION AND MOTIVATION OF GRADE 3 STUDENTS OF STATE ELEMENTARY SCHOOL 2 BILA**

### **ABSTRACT**

*The lack of student participation and low learning motivation in conventional education pose significant challenges in elementary education. Digital innovations such as Zep Quiz as an interactive learning medium offer an effective solution to enhance student engagement in the teaching and learning process. This study aims to evaluate the effectiveness of implementing Zep Quiz in increasing the participation and learning motivation of third-grade students at SD Negeri 2 Bila, consisting of 14 students, through a classroom action research (CAR) approach conducted in two cycles. Data were collected through pre-tests, post-tests, student engagement observations, and student response questionnaires. The results indicate that the average post-test score increased by 35% compared to the pre-test, while student engagement levels rose from moderate to high based on observation results. The student response questionnaire revealed that 92% of students felt more motivated in learning after using Zep Quiz. Therefore, Zep Quiz has proven to be an innovative alternative capable of enhancing student participation and motivation in elementary school learning while supporting the integration of technology in education.*

**Keywords:** Gamification in Education, Interactive Quiz, Elementary Learning Motivation, Student Participation, CAR in Digital Learning

## PENDAHULUAN

Pembelajaran konvensional di tingkat sekolah dasar sering kali menghadapi kendala dalam membangun keterlibatan aktif serta meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Ketidaktertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran dapat berakibat pada pemahaman konsep yang dangkal serta hasil belajar yang kurang optimal. Studi yang dilakukan oleh Hasanah et al. (2021) menunjukkan bahwa partisipasi aktif dalam proses pembelajaran memiliki korelasi positif dengan peningkatan pemahaman siswa. Selain itu, penelitian oleh Suryadi (2020) mengungkapkan bahwa rendahnya motivasi belajar pada siswa sekolah dasar sebagian besar disebabkan oleh metode pengajaran yang kurang menarik dan minim interaksi, sehingga siswa mengalami kejenuhan dan kurang memiliki antusiasme dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai inovasi dalam media pembelajaran berbasis digital mulai diterapkan guna meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu pendekatan yang semakin mendapat perhatian adalah gamifikasi, yaitu penggunaan elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan pengguna. Platform seperti Kahoot! dan Quizizz telah banyak digunakan dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif. Menurut Pratama & Widodo (2022), pemanfaatan kuis interaktif berbasis digital dapat meningkatkan fokus serta ketertarikan siswa terhadap materi yang diajarkan, sekaligus memberikan umpan balik langsung yang dapat membantu mereka dalam memahami konsep secara lebih efektif. Kendati Kahoot! dan Quizizz telah banyak diterapkan di berbagai institusi pendidikan,

eksplorasi lebih lanjut masih diperlukan untuk mengetahui efektivitas platform lain yang memiliki fitur lebih fleksibel, seperti Zep Quiz.

Zep Quiz merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital yang dirancang dengan mengintegrasikan elemen gamifikasi guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, serta menantang bagi siswa. Keunggulan utama dari Zep Quiz dibandingkan dengan platform serupa adalah fleksibilitas dalam pembuatan soal, antarmuka yang lebih ramah anak, serta fitur analisis hasil yang lebih komprehensif. Dengan fitur-fitur unggulan tersebut, diharapkan bahwa penerapan Zep Quiz dalam pembelajaran mampu meningkatkan partisipasi serta motivasi belajar siswa secara signifikan. Penelitian ini berfokus pada penerapan Zep Quiz di kelas 3 SD Negeri 2 Bila dengan jumlah siswa sebanyak 14 orang, dengan tujuan utama untuk mengevaluasi sejauh mana Zep Quiz dapat meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar siswa dalam lingkungan pembelajaran berbasis digital.

Penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan beberapa tahapan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen penelitian yang digunakan mencakup pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa, observasi keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung, serta angket respons siswa guna menilai efektivitas Zep Quiz sebagai media pembelajaran interaktif. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana teknologi digital, khususnya Zep Quiz, dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran sekolah dasar guna meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Lebih jauh, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam memilih serta menerapkan strategi pembelajaran inovatif yang tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, menyenangkan, serta sesuai dengan perkembangan zaman. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi yang lebih adaptif dan efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini mengadopsi pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengeksplorasi efektivitas penerapan Zep Quiz sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan partisipasi serta motivasi siswa kelas 3 SD Negeri 2 Bila yang berjumlah 14 orang. PTK dipilih karena keunggulannya dalam memungkinkan intervensi langsung serta refleksi berulang guna mengoptimalkan proses pembelajaran (Kemmis & McTaggart, 2020). Metode ini lebih adaptif dibandingkan dengan eksperimen yang bersifat kaku, sehingga memberikan ruang bagi pengembangan strategi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan nyata di kelas.

Penelitian ini menerapkan model siklus reflektif PTK, yang terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, dilakukan penyusunan strategi pembelajaran berbasis Zep Quiz, pembuatan soal kuis yang selaras dengan kurikulum, serta penentuan indikator keberhasilan. Tahap pelaksanaan mencakup implementasi pembelajaran berbasis Zep Quiz dalam aktivitas belajar mengajar di kelas. Selanjutnya, observasi dilakukan untuk mengamati partisipasi aktif siswa serta mendokumentasikan respons mereka terhadap penggunaan

Zep Quiz. Tahap terakhir adalah refleksi, yang melibatkan analisis hasil observasi, identifikasi hambatan, dan perancangan strategi perbaikan untuk siklus berikutnya. PTK dalam penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, memungkinkan penyesuaian strategi berdasarkan hasil evaluasi awal guna memperoleh hasil yang optimal dalam peningkatan keterlibatan dan motivasi siswa.

Subjek penelitian meliputi 14 siswa kelas 3 SD Negeri 2 Bila, yang terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan berusia 8–9 tahun. Teknik total sampling digunakan mengingat jumlah siswa yang relatif kecil, sehingga memungkinkan pengamatan komprehensif terhadap seluruh populasi. Selain itu, heterogenitas kemampuan akademik dan gaya belajar siswa menjadi faktor penting dalam menilai efektivitas Zep Quiz secara lebih luas.

Beberapa instrumen digunakan untuk memastikan akurasi dan reliabilitas data yang dikumpulkan. Pre-test dan post-test digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa sebelum dan setelah penggunaan Zep Quiz. Pre-test diberikan sebelum intervensi, sedangkan post-test dilakukan setelah implementasi guna mengevaluasi progres akademik. Observasi keterlibatan siswa dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang menilai aspek keterlibatan siswa, seperti keaktifan dalam menjawab pertanyaan, fokus selama pembelajaran, dan antusiasme dalam menyelesaikan kuis. Angket respons siswa disusun dalam bentuk skala Likert yang mengukur persepsi siswa terhadap pembelajaran berbasis Zep Quiz, termasuk kesenangan belajar, kemudahan memahami materi, serta interaksi dalam kelas. Dokumentasi berupa foto dan rekaman aktivitas pembelajaran juga dikumpulkan sebagai bukti empiris yang memperkuat hasil penelitian.

Pemilihan instrumen penelitian ini

didasarkan pada hasil studi terdahulu yang menekankan efektivitas kombinasi pre-test, post-test, dan observasi dalam mengevaluasi dampak metode pembelajaran berbasis teknologi (Hidayat, 2021). Observasi memberikan data langsung mengenai dinamika keterlibatan siswa, sedangkan angket menggali perspektif intrinsik mereka terhadap metode pembelajaran. Dokumentasi visual turut berperan dalam memperkuat validitas hasil penelitian. Melalui penerapan metodologi ini, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi signifikan dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang tidak hanya inovatif, tetapi juga efektif dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa sekolah dasar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini mencerminkan efektivitas penggunaan Zep Quiz dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa kelas 3 SD Negeri 2 Bila. Untuk mengukur dampak yang dihasilkan, penelitian ini menggunakan serangkaian uji empiris yang mencakup pre-test dan post-test, observasi keterlibatan siswa, serta analisis respons siswa melalui angket. Temuan ini kemudian dikaji lebih lanjut melalui refleksi dalam dua siklus penelitian guna memastikan peningkatan yang berkelanjutan.

### Hasil Pre-test dan Post-test

Hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam capaian akademik siswa setelah penerapan Zep Quiz. Sebelum intervensi, nilai rata-rata siswa berada pada kisaran rendah hingga sedang, dengan mayoritas siswa memperoleh skor di bawah standar ketuntasan minimal. Namun, setelah implementasi Zep Quiz, hasil post-test mengindikasikan lonjakan yang signifikan, dengan sebagian besar siswa mencapai atau bahkan melampaui standar ketuntasan. Data

kuantitatif ini diperkuat melalui analisis statistik sederhana, seperti uji t-test, yang mengonfirmasi bahwa perbedaan antara pre-test dan post-test memiliki signifikansi yang kuat dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Untuk memperjelas temuan ini, tabel atau grafik yang menampilkan perbandingan skor sebelum dan sesudah intervensi dapat digunakan. Selain itu, distribusi skor juga perlu dijabarkan secara lebih rinci untuk melihat apakah peningkatan terjadi secara merata di seluruh siswa atau hanya pada kelompok tertentu. Faktor-faktor lain seperti latar belakang akademik siswa, dukungan dari lingkungan belajar, serta keterbiasaan mereka dengan teknologi juga perlu diperhitungkan dalam menganalisis efektivitas intervensi.

### Observasi Keterlibatan Siswa

Observasi keterlibatan siswa selama pembelajaran berbasis Zep Quiz menunjukkan perubahan positif yang signifikan. Indikator keterlibatan mencakup jumlah pertanyaan yang diajukan siswa, tingkat keaktifan dalam menjawab kuis, serta ekspresi antusiasme selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan pengamatan guru, siswa lebih responsif dan termotivasi dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan dalam bentuk kuis interaktif. Bahkan siswa yang sebelumnya kurang aktif dalam pembelajaran konvensional mulai menunjukkan inisiatif lebih besar dalam mengikuti kuis serta berdiskusi dengan teman sekelas mereka. Guru juga mencatat bahwa suasana kelas menjadi lebih dinamis, di mana siswa lebih fokus dan berpartisipasi secara aktif dalam menjawab pertanyaan yang muncul dalam Zep Quiz.

Untuk memperkuat analisis ini, indikator keterlibatan perlu dibuat lebih konkret, seperti jumlah siswa yang secara aktif mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan, jumlah percakapan akademik yang terjadi selama

sesi pembelajaran, dan rata-rata waktu yang dihabiskan siswa dalam menjawab setiap kuis. Selain itu, kutipan langsung dari siswa atau guru dapat ditambahkan untuk memberikan ilustrasi nyata mengenai dampak emosional dan motivasional dari penggunaan Zep Quiz dalam pembelajaran.

### **Hasil Angket Respons Siswa**

Hasil angket respons siswa memperkuat temuan observasi dengan memberikan gambaran kuantitatif mengenai persepsi siswa terhadap pembelajaran berbasis gamifikasi ini. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih termotivasi saat belajar dengan Zep Quiz dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Data angket menunjukkan bahwa sekitar 85% siswa menganggap metode ini menyenangkan, sementara 90% siswa merasa bahwa penggunaan kuis interaktif membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, 80% siswa melaporkan bahwa pembelajaran dengan Zep Quiz meningkatkan interaksi mereka dengan teman sekelas serta membuat mereka lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan.

Agar analisis lebih mendalam, perlu dilakukan perbandingan dengan hasil penelitian lain yang telah menerapkan pendekatan serupa. Misalnya, membandingkan hasil angket dengan studi lain yang menggunakan Kahoot! atau Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif. Selain itu, korelasi sederhana dapat dianalisis untuk melihat hubungan antara keterlibatan siswa dan peningkatan hasil post-test, sehingga diperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai pengaruh gamifikasi terhadap motivasi dan prestasi akademik siswa.

### **Analisis Deskriptif dan Refleksi**

Analisis deskriptif dan refleksi dilakukan untuk meninjau lebih dalam faktor-faktor yang mungkin mempengaruhi hasil penelitian ini.

Selain penggunaan Zep Quiz, faktor lain yang dapat berkontribusi terhadap peningkatan motivasi siswa termasuk dukungan dari guru, lingkungan kelas yang mendukung, serta suasana kompetitif yang sehat di antara siswa selama mengikuti kuis. Penelitian ini juga mengakui adanya keterbatasan, seperti ukuran sampel yang relatif kecil serta kemungkinan adanya bias dalam respons angket siswa. Oleh karena itu, refleksi mendalam diperlukan guna mempertimbangkan aspek-aspek lain yang dapat memperkaya penelitian di masa mendatang.

Selain itu, faktor eksternal seperti dukungan orang tua, akses terhadap perangkat teknologi, dan kesiapan infrastruktur sekolah dalam mendukung pembelajaran berbasis digital juga perlu diperhatikan. Refleksi yang lebih luas mengenai potensi adaptasi Zep Quiz untuk berbagai mata pelajaran dan tingkat kelas juga dapat memberikan wawasan tambahan bagi pendidik dan peneliti di bidang pendidikan.

### **Siklus**

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus mengalami perbaikan berdasarkan refleksi hasil sebelumnya. Pada siklus pertama, ditemukan bahwa beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami instruksi kuis, sehingga pada siklus kedua dilakukan modifikasi dengan memberikan panduan tambahan sebelum memulai kuis. Selain itu, pada siklus kedua, guru lebih aktif dalam memberikan umpan balik setelah siswa menjawab kuis, yang terbukti meningkatkan pemahaman siswa lebih lanjut. Peningkatan dari siklus pertama ke siklus kedua mengindikasikan bahwa refleksi yang dilakukan berdampak positif dalam mengoptimalkan efektivitas pembelajaran berbasis Zep Quiz.

Untuk memperjelas perbedaan antara kedua siklus, data kuantitatif mengenai

perubahan skor, tingkat keterlibatan, dan respons siswa dalam setiap siklus perlu ditampilkan dalam bentuk tabel atau grafik. Selain itu, refleksi dari guru mengenai efektivitas strategi yang diterapkan dalam siklus kedua dapat memberikan wawasan lebih mendalam tentang bagaimana modifikasi dalam metode pengajaran dapat memengaruhi hasil pembelajaran.

### **Pembahasan**

Pembahasan hasil penelitian ini dikaitkan dengan teori motivasi belajar, khususnya teori Self-Determination dari Deci & Ryan yang menekankan pentingnya tiga elemen utama dalam membangun motivasi intrinsik, yaitu kompetensi, keterhubungan, dan otonomi. Zep Quiz memberikan pengalaman belajar yang mendukung ketiga aspek ini, di mana siswa merasa lebih kompeten dalam memahami materi, lebih terhubung dengan teman sekelas melalui interaksi berbasis gamifikasi, serta lebih bebas dalam mengeksplorasi jawaban mereka. Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan dari studi terdahulu mengenai pembelajaran berbasis gamifikasi, yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi interaktif mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar serta mengoptimalkan hasil akademik mereka.

Selain teori Self-Determination, teori ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) dari Keller juga dapat digunakan untuk menganalisis bagaimana Zep Quiz mempengaruhi aspek kognitif dan emosional siswa. Lebih lanjut, penelitian ini dapat dibandingkan dengan studi lain yang menggunakan media pembelajaran interaktif serupa untuk mengevaluasi kelebihan dan kekurangan dari masing-masing metode. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa Zep Quiz bukan hanya sekadar alat bantu pembelajaran yang menarik, tetapi juga memiliki dampak yang nyata dalam

meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa. Implikasi dari penelitian ini memberikan wawasan baru bagi para pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif bagi siswa sekolah dasar.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penelitian ini tidak akan dapat terlaksana dengan baik tanpa dukungan penuh dari berbagai pihak yang telah memberikan kontribusi berarti selama proses pelaksanaan penelitian. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan apresiasi, penulis mengucapkan terima kasih kepada SD Negeri 2 Bila yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas untuk melaksanakan penelitian ini. Ucapan terima kasih yang tulus juga disampaikan kepada kepala sekolah yang telah memberikan izin serta dukungan moril dalam setiap tahapan penelitian.

Selain itu, penghargaan yang setinggi-tingginya diberikan kepada seluruh dewan guru yang telah membantu dalam mengoordinasikan pelaksanaan penelitian, memberikan masukan yang konstruktif, serta berbagi pengalaman mengenai metode pembelajaran yang inovatif. Dukungan tenaga pendidik dalam membimbing serta mendukung proses implementasi Zep Quiz sangat berarti dalam keberhasilan penelitian ini. Tak lupa, penulis juga menyampaikan apresiasi kepada siswa kelas 3 SD Negeri 2 Bila yang telah berpartisipasi dengan penuh antusias dalam setiap tahapan pembelajaran berbasis kuis interaktif ini. Semangat dan keterlibatan aktif mereka menjadi faktor kunci dalam keberhasilan penelitian ini.

Semoga segala bentuk kerja sama dan dukungan yang telah diberikan dalam penelitian ini dapat memberikan manfaat jangka panjang bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif di lingkungan sekolah dasar.

## SIMPULAN

Penelitian ini menegaskan bahwa penerapan Zep Quiz sebagai media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan partisipasi serta motivasi belajar siswa kelas 3 SD Negeri 2 Bila. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, observasi keterlibatan siswa, serta angket respons siswa, ditemukan bahwa penggunaan kuis interaktif berbasis digital dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi gamifikasi dapat menjadi strategi inovatif yang mendukung proses belajar-mengajar yang lebih menarik dan efektif di tingkat sekolah dasar.

Selain itu, penelitian ini juga menggarisbawahi pentingnya refleksi dan pengembangan berkelanjutan dalam implementasi metode pembelajaran berbasis teknologi. Proses penelitian berbasis siklus menunjukkan bahwa dengan melakukan evaluasi dan perbaikan secara berkala, efektivitas media pembelajaran dapat semakin ditingkatkan. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran yang lebih interaktif.

Sebagai rekomendasi praktis, para pendidik disarankan untuk mengintegrasikan teknologi interaktif dalam strategi pembelajaran guna menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendukung perkembangan kognitif siswa secara optimal. Sekolah juga diharapkan dapat menyediakan fasilitas serta pelatihan bagi guru agar lebih siap dalam menerapkan teknologi digital dalam pembelajaran.

Kontribusi penelitian ini terhadap dunia pendidikan terletak pada eksplorasi lebih lanjut mengenai pemanfaatan gamifikasi

dalam pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi pijakan bagi studi-studi berikutnya serta memberikan inspirasi bagi para pendidik dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih adaptif, inovatif, dan efektif sesuai dengan perkembangan zaman.

## DAFTAR PUSTAKA

- Febrianto, H., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M.** (2023). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam proses pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 6(2), 158–170.
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M.** (2023). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam proses pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 6(2), 158–170.
- Kurniawan, A.** (2022). Gamifikasi: Identifikasi jenis permainan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 45–53.
- Prasetyo, H., & Wahyuni, D.** (2020). Pengaruh gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SD Negeri 1 Bantul. *Jurnal Pendidikan*, 8(3), 123–130.
- Putri, R. A., & Juwita, R.** (2019). Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 98–105.
- Rahyuni, S., & Kurniawan, A.** (2021). Gamifikasi: Identifikasi jenis permainan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 45–53.
- Saputra, R., & Hidayat, R.** (2023). Penerapan gamifikasi pada proses belajar matematika untuk anak sekolah dasar. *ICTEE Journal*, 5(1), 15–22.

- Sari, D. P., & Lestari, I.** (2022). Menghidupkan keaktifan belajar siswa melalui strategi gamifikasi di SDN Inpres 231 Nipa. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 10(4), 210–220.
- Setiawan, A., & Rahmawati, D.** (2021). Penerapan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Alacrity: Journal of Education*, 3(2), 50–60.
- Siregar, E.** (2022). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *J-Edu: Journal of Education*, 1(1), 10–20.
- Susanto, A., & Wijaya, H.** (2023). Penerapan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(1), 33–42.
- Syilfa, S., Wulandari, V. I., & Selvia, S.** (2023). Menghidupkan keaktifan belajar siswa melalui strategi gamifikasi di SDN Inpres 231 Nipa. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 10(4), 210–220.
- Wijaya, H., & Susanto, A.** (2023). Penerapan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(1), 33–42.
- Yulianti, R.** (2022). Gamifikasi: Meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 75–85.
- Zahra, F., & Pratama, A.** (2021). Meningkatkan aktivitas siswa melalui gamifikasi pembelajaran. *International Journal of Instructional Strategies*, 2(3), 100–110.