

## **Pengaruh Pembelajaran Berbasis *Gamified Quiz* terhadap Motivasi Belajar Siswa di MI Darussalam Kota Bengkulu**

**Dita Hayati<sup>1</sup>, Sili Marlini<sup>2</sup>, Pahrozi Ahmad<sup>3</sup>, Tania Syahputri<sup>4</sup>,  
Hendro Ade Saputra<sup>5</sup>**

*Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu*

*Email: [silimarlini@gmail.com](mailto:silimarlini@gmail.com)*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pembelajaran berbasis *gamified quiz* terhadap motivasi belajar siswa di MI Darussalam Kota Bengkulu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi experimental design*) berbentuk *posttest only control group design* dengan tiga kelompok. Sampel penelitian berjumlah 72 siswa kelas IV yang dibagi menjadi kelas eksperimen 1 (*gamified quiz* digital), kelas eksperimen 2 (*gamified quiz* manual), dan kelas kontrol (pembelajaran konvensional). Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar dengan skala Likert yang telah diuji validitas menggunakan korelasi product moment dan reliabilitas menggunakan Cronbach Alpha dengan nilai 0,87. Teknik analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji ANOVA satu arah, serta uji lanjut (*Post Hoc Tukey*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan motivasi belajar siswa antar kelompok dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ). Kelompok *gamified quiz* digital menunjukkan hasil tertinggi dibandingkan kelompok lainnya. Dengan demikian, pembelajaran berbasis gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah.

**Kata Kunci:** *Gamified quiz, Motivasi Belajar, Gamifikasi*

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi digital pada era pendidikan abad ke-21 menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada peningkatan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Pendekatan inovatif yang berkembang salah satunya adalah *gamification*, yaitu penerapan elemen permainan dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi dan pengalaman belajar siswa. Gamifikasi menghadirkan unsur seperti poin, level, penghargaan, dan kompetisi yang mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan (Hasmiza, 2025).

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor utama yang menentukan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Motivasi dapat diartikan sebagai dorongan internal dan eksternal yang menggerakkan siswa untuk melakukan aktivitas belajar secara optimal. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung menunjukkan sikap aktif, tekun, serta memiliki ketahanan dalam menghadapi kesulitan belajar (Cahyono & Prahastiwi, 2022). Motivasi belajar memiliki hubungan yang erat dengan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa yang termotivasi akan lebih aktif dalam bertanya, menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi rendah maka cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran.

Secara teoritis motivasi belajar merupakan faktor penting dalam menentukan keberhasilan siswa. Menurut Uno, Hamzah B. (2021), motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah

laku. Sardiman A.M. (2022) juga menyatakan bahwa motivasi belajar berperan dalam menumbuhkan gairah, rasa senang, dan semangat dalam belajar. Perspektif teori pada motivasi modern, seperti *Self-Determination Theory* oleh Edward L. Deci dan Richard M. Ryan, motivasi intrinsik siswa akan meningkat apabila kebutuhan akan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan terpenuhi dalam proses pembelajaran. Uraian tersebut menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan interaktif sangat dibutuhkan.

Kondisi pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih menjadi permasalahan yang perlu mendapatkan perhatian. Hasil observasi di MI Darussalam Kota Bengkulu menunjukkan bahwa siswa kurang menunjukkan minat dan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Siswa cenderung cepat merasa bosan, kurang fokus, serta kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa salah satunya adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif. Pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru menyebabkan siswa kurang tertarik untuk belajar. Kondisi ini menunjukkan pentingnya inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah gamifikasi dalam pembelajaran. Gamifikasi merupakan penerapan elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna (Habibi, 2025). Gamifikasi dalam konteks pendidikan, digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

*Gamified quiz* merupakan salah satu bentuk implementasi gamifikasi dalam pembelajaran. Pendekatan ini mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, tantangan, kompetisi, dan penghargaan dalam kegiatan pembelajaran (Rojabi, 2025). Elemen-elemen tersebut mampu meningkatkan motivasi siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif. *Gamified quiz* dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua bentuk, yaitu *gamified quiz* digital dan *gamified quiz* manual. *Gamified quiz* digital menggunakan media berbasis teknologi yang dilengkapi dengan animasi dan interaksi visual, sedangkan *gamified quiz* manual menggunakan media sederhana seperti kartu permainan.

Secara empiris, berbagai penelitian menunjukkan bahwa gamification memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian oleh Pujaningsih et al. (2023) menunjukkan bahwa penerapan gamification dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan. Amalia & Ruja (2025) menemukan bahwa penggunaan platform *gamified quiz* seperti Quizizz mampu meningkatkan semangat belajar siswa melalui kompetisi dan umpan balik langsung. Penelitian lain oleh Ridhaningtyas (2025) juga menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri siswa. Labibah (2024) juga menyatakan bahwa gamification mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif sehingga meningkatkan partisipasi siswa.

Pendekatan ini memiliki relevansi dengan karakteristik siswa Madrasah Ibtidaiyah yang cenderung menyukai aktivitas bermain. Mengintegrasikan unsur dengan permainan dalam pembelajaran, siswa akan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa antar model pembelajaran

serta menentukan model pembelajaran yang paling efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi experimental design*). Pendekatan kuantitatif digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain secara objektif melalui analisis data numerik (Afif & Sepriyanti, 2023). Desain eksperimen semu dipilih karena dalam penelitian pendidikan seringkali tidak memungkinkan untuk melakukan randomisasi secara penuh terhadap subjek penelitian. Desain penelitian ini digunakan untuk membandingkan hasil pembelajaran antara kelompok yang diberikan perlakuan dan kelompok yang tidak diberikan perlakuan secara langsung (Albina, 2025). Desain yang digunakan adalah *posttest only control group design* dengan tiga kelompok. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV MI Darussalam Kota Bengkulu. Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu sesuai dengan tujuan penelitian (Suriani & Jailani, 2023). Sampel dalam penelitian ini berjumlah 72 siswa yang dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu kelas eksperimen 1, kelas eksperimen 2, dan kelas kontrol. Sampel merupakan bagian dari populasi yang diambil untuk mewakili keseluruhan karakteristik populasi (Mushofa, & Huda, 2024). Teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster sampling*, yaitu pengambilan sampel berdasarkan kelompok kelas yang sudah ada. Teknik ini digunakan karena subjek penelitian telah terorganisasi dalam kelompok kelas sehingga lebih praktis dan efisien. Berikut peneliti sajikan sampel penelitian pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Sampel Penelitian

| Kelas  | Jumlah Siswa |
|--------|--------------|
| IVA    | 24           |
| IVB    | 24           |
| IVC    | 24           |
| Jumlah | 72           |

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket motivasi belajar dengan skala Likert. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan tertulis kepada responden untuk memperoleh informasi terkait variabel penelitian (Mamuaya & Asmalinda, 2022). Skala Likert digunakan karena mampu mengukur sikap, persepsi, dan motivasi seseorang terhadap suatu objek secara sistematis. Skala ini memberikan alternatif jawaban yang menunjukkan tingkat persetujuan responden terhadap suatu pernyataan, sehingga data yang diperoleh bersifat kuantitatif (Fernandes & Akhrani, 2022). Penggunaan angket dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai tingkat motivasi belajar siswa secara objektif. Angket disusun berdasarkan indikator motivasi belajar yang telah ditentukan. Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang harus memenuhi syarat validitas dan reliabilitas (Zayrin & Harmonedi, 2025). Instrumen dalam penelitian ini berupa angket motivasi belajar. Motivasi belajar dalam penelitian ini diukur berdasarkan beberapa indikator yang terdiri dari: Ketekunan, Minat, Keaktifan, dan Kemandirian. Keempat indikator tersebut merupakan komponen utama dalam motivasi belajar yang mencerminkan aspek internal siswa dalam proses pembelajaran.

Uji Instrumen dalam penelitian ini yaitu pertama Uji Validitas, dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan menggunakan rumus *product moment*. Instrumen dikatakan valid apabila nilai koefisien korelasi lebih besar dari nilai *r* tabel. Hasil uji menunjukkan bahwa seluruh item angket memiliki nilai validitas yang memenuhi kriteria. Kedua Uji Reliabilitas, dilakukan untuk mengetahui konsistensi instrumen dalam mengukur variabel penelitian. Uji reliabilitas menggunakan Cronbach Alpha dengan nilai sebesar 0,87. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen berada pada kategori reliabilitas tinggi, sehingga dapat digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa secara konsisten. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik statistik inferensial untuk menguji hipotesis penelitian. Pertama Uji Normalitas, dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Data yang berdistribusi normal merupakan salah satu syarat dalam penggunaan analisis statistik parametrik. Kedua Uji Homogenitas, dilakukan untuk mengetahui apakah varians data dari ketiga kelompok memiliki kesamaan. Homogenitas data merupakan syarat dalam penggunaan uji ANOVA. Ketiga Uji ANOVA, digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata antara lebih dari dua kelompok. Uji ini sangat sesuai digunakan dalam penelitian dengan tiga kelompok perlakuan. Apabila nilai signifikansi  $<0,05$ , maka terdapat perbedaan yang signifikan antar kelompok. Keempat Uji Lanjut (*Post Hoc Turkey*), dilakukan untuk mengetahui kelompok mana yang memiliki perbedaan signifikan. Uji *Tukey* digunakan karena mampu membandingkan seluruh pasangan kelompok secara sistematis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Motivasi belajar merupakan aspek penting dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan dorongan internal maupun eksternal siswa dalam mencapai tujuan belajar. Motivasi belajar mencakup beberapa komponen utama seperti ketekunan, minat, keaktifan, dan kemandirian. Keempat komponen tersebut menjadi indikator utama dalam menilai tingkat motivasi belajar siswa (Sardiman, 2021:83). Dalam konteks pembelajaran modern, motivasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal siswa, tetapi juga oleh metode pembelajaran yang digunakan. Salah satu pendekatan yang dapat meningkatkan motivasi belajar adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan dalam pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif (Herlina & Cindy, 2025). *Gamified quiz* merupakan salah satu bentuk implementasi gamifikasi dalam pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan. Elemen-elemen tersebut mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Hasil Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Model Pembelajaran ialah sebagai berikut:

Tabel 2. Rata-rata skor motivasi belajar

| Kelompok         | Rata-rata |
|------------------|-----------|
| Gamified Digital | 88,4      |
| Gamified Manual  | 80,7      |
| Konvensional     | 72,5      |

Data tersebut menunjukkan bahwa kelompok yang menggunakan *gamified quiz* digital memiliki tingkat motivasi belajar tertinggi dibandingkan kelompok lainnya. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Perbedaan skor antar kelompok menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang berbeda dapat menghasilkan tingkat motivasi yang berbeda pula.

Hasil Analisis penelitian ini berdasarkan Indikator Motivasi Belajar dalam penelitian ini yaitu Pertama Ketekunan, Ketekunan siswa pada kelompok *gamified digital* menunjukkan peningkatan yang signifikan. Siswa mampu menyelesaikan tugas dengan lebih konsisten serta menunjukkan daya juang yang tinggi dalam menghadapi tantangan. Kedua Minat belajar, Minat belajar siswa juga mengalami peningkatan. Siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap pembelajaran yang menggunakan gamifikasi. Ketiga Keaktifan, Keaktifan siswa meningkat secara signifikan. Siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran serta lebih berani dalam berpartisipasi. Keempat Kemandirian, Kemandirian siswa juga meningkat. Siswa mampu menyelesaikan tugas secara mandiri tanpa bergantung pada guru.

Hasil Uji Statistik dalam penelitian ini yang pertama yaitu Uji Normalitas dimana Semua kelompok memiliki nilai  $\text{sig} > 0,05 \rightarrow$  data normal. Kedua Uji Homogenitas yaitu Nilai  $\text{sig} = 0,341 (> 0,05) \rightarrow$  homogen. Ketiga Uji ANOVA yaitu Nilai signifikansi = 0,000 ( $< 0,05$ ). Kesimpulannya yaitu terdapat perbedaan signifikan antar kelompok. Keempat Uji Lanjut (*Post Hoc Tukey*) Hasil menunjukkan Digital > Manual (signifikan), Digital > Konvensional (signifikan), Manual > Konvensional (signifikan). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *gamified quiz* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Peningkatan ini terjadi karena adanya integrasi elemen permainan dalam pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa. *Gamified quiz* digital memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik karena dilengkapi dengan visual, animasi, dan interaksi yang lebih kompleks dibandingkan metode manual. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis *gamified quiz*, khususnya berbasis digital, merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa

## **Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis *gamified quiz* memberikan dampak yang nyata terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Inovasi dalam strategi pembelajaran mengindikasikan bahwa hal ini memiliki kontribusi besar dalam menciptakan proses belajar yang lebih efektif dan bermakna. Pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif, mampu mendorong munculnya ketertarikan belajar yang lebih tinggi. Motivasi belajar ini menjadi indikator penting dalam keberhasilan proses pendidikan. Ketika siswa merasa tertarik dan terlibat, maka proses internalisasi pengetahuan akan berlangsung lebih optimal (Fauzi & Kumara, 2025).

Motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan aktivitas belajar secara konsisten. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung menunjukkan sikap aktif, tekun, serta memiliki orientasi tujuan yang jelas dalam belajar. Mereka juga lebih mampu mengatasi kesulitan dan tidak mudah menyerah ketika menghadapi tantangan dalam proses pembelajaran. Teori motivasi yang menyatakan

bahwa keterlibatan emosional dan kognitif siswa berperan besar dalam pencapaian hasil belajar. Lingkungan belajar yang kondusif serta strategi pembelajaran yang menarik juga dapat memperkuat motivasi siswa. Peran guru dalam memberikan dorongan, umpan balik, dan apresiasi menjadi faktor penting dalam menjaga semangat belajar siswa. Pembelajaran tersebut yang mampu membangkitkan motivasi akan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa secara keseluruhan. (Iliza & Hanif, 2025).

Gamifikasi dalam pembelajaran hadir sebagai pendekatan inovatif yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses belajar. Elemen seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Pendekatan ini sejalan dengan teori *Self-Determination* yang menekankan pentingnya kebutuhan akan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Melalui gamifikasi, siswa tidak hanya menjadi lebih tertarik terhadap materi, tetapi juga lebih aktif dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran. Rasa pencapaian yang diperoleh dari sistem poin atau penghargaan dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa serta mendorong mereka untuk terus berusaha mencapai hasil yang lebih baik. *Gamified quiz* terdapat tantangan dalam pembelajaran juga dapat melatih kemampuan berpikir kritis dan problem solving siswa. Berdasarkan hal tersebut ketika siswa merasa tertantang dan dihargai, mereka akan lebih terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Hayati & Kartika, 2025).

Penerapan *gamified quiz* juga berperan dalam meningkatkan motivasi ekstrinsik siswa melalui pemberian penguatan berupa penghargaan. Bentuk *reward* seperti poin, lencana (*badge*), maupun peringkat mampu menstimulasi semangat siswa untuk berpartisipasi secara lebih aktif. Kehadiran unsur kompetisi yang terkelola dengan baik turut mendorong siswa untuk menunjukkan performa terbaiknya dalam proses pembelajaran. Perspektif behavioristik menjelaskan bahwa pemberian penguatan positif merupakan faktor penting dalam membentuk dan mempertahankan perilaku. Ketika siswa memperoleh penghargaan atas usaha atau keberhasilan yang dicapai, mereka cenderung mengulangi perilaku tersebut. Aktivitas belajar yang awalnya bersifat biasa dapat berkembang menjadi kebiasaan yang lebih konsisten karena adanya stimulus yang menarik dan respons yang diperkuat. Integrasi sistem penghargaan dalam *gamified quiz* juga tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memperkuat perilaku belajar aktif secara berkelanjutan, sebagaimana dijelaskan dalam teori penguatan oleh Skinner (Hasanah & Ermalianti 2025).

Pembelajaran berbasis *gamified quiz digital* terbukti memberikan hasil yang lebih tinggi dibandingkan metode pembelajaran lainnya. Media digital memungkinkan penyajian materi yang lebih interaktif dan visual sehingga mampu menarik perhatian siswa secara maksimal. Visualisasi yang menarik serta fitur interaktif dalam media digital memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya. Berdasarkan uraian tersebut hal ini didukung oleh penelitian terbaru yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan (Lakoro & Didipu, 2025).

Tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran digital terlihat lebih tinggi dibandingkan dengan metode konvensional. Siswa menjadi lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta berpartisipasi dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Penggunaan media

digital yang interaktif, seperti video pembelajaran, kuis berbasis aplikasi, dan platform diskusi daring, yang mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Pembelajaran digital juga memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatan masing-masing, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih personal. Kondisi ini turut mendorong siswa untuk lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat serta lebih mandiri dalam memahami materi. Peran guru juga tetap penting dalam mengarahkan penggunaan teknologi agar pembelajaran tetap efektif dan terstruktur. Integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga mendukung terciptanya proses belajar yang lebih aktif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital (Depita, 2024).

Penerapan *gamified quiz* secara manual juga menunjukkan kontribusi positif terhadap motivasi belajar siswa. *Gamified quiz* secara manual meskipun tidak memanfaatkan teknologi digital, pendekatan ini tetap mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Penggunaan media sederhana yang dipadukan dengan unsur permainan seperti tantangan, skor, atau kompetisi ringan dapat mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Interaksi langsung antar siswa dalam *gamified quiz* manual juga memberikan nilai tambah berupa pengalaman sosial yang lebih intens. Siswa dapat berdiskusi, bekerja sama, maupun berkompetisi secara sehat, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna. Kondisi ini turut memperkuat keterlibatan emosional siswa dalam kegiatan belajar. Temuan ini mengindikasikan bahwa efektivitas gamifikasi tidak semata-mata bergantung pada penggunaan teknologi, melainkan pada bagaimana elemen permainan diintegrasikan ke dalam pembelajaran. Pendekatan digital maupun manual maka tetap memiliki potensi dalam meningkatkan motivasi belajar, selama prinsip-prinsip gamifikasi diterapkan secara tepat (Mahbubi, 2025).

Perbedaan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi memberikan dampak yang nyata terhadap proses dan hasil belajar siswa. Metode pembelajaran konvensional yang cenderung satu arah dan kurang variatif sering kali membuat siswa cepat merasa bosan, sehingga keterlibatan dan motivasi mereka menjadi rendah. Pembelajaran berbasis gamifikasi juga menghadirkan suasana yang lebih hidup dan interaktif. Adanya unsur tantangan, penghargaan, dan keterlibatan langsung mampu mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi. Kondisi ini membuat siswa lebih fokus dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga berpengaruh positif terhadap hasil belajar. Pembelajaran yang inovatif seperti gamifikasi terbukti lebih efektif dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dibandingkan metode konvensional (Missouri & Nurkasmir, 2024).

Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui keterlibatan aktif dalam belajar. Penerapan gamifikasi memberi kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung, sehingga mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengolah dan memahami materi melalui pengalaman. Melalui aktivitas yang interaktif dan menantang, siswa menjadi lebih termotivasi dan mudah memahami konsep yang dipelajari. Gamifikasi ini dapat mendukung peningkatan

pemahaman dan motivasi belajar siswa, sebagaimana dikemukakan oleh Piaget (Septiana & fadhilah, 2024).

Penggunaan *gamified quiz* juga turut berkontribusi dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa. Ketika siswa mampu menjawab soal dengan benar, menyelesaikan tantangan, atau memperoleh skor yang baik, muncul perasaan berhasil yang memperkuat keyakinan terhadap kemampuan diri mereka. Pengalaman positif ini penting karena dapat membentuk persepsi bahwa belajar adalah sesuatu yang dapat mereka kuasai. Adany umpan balik langsung dalam *gamified quiz* membantu siswa mengenali kemajuan yang telah dicapai. *Gamified quiz* dapat meningkatnya kepercayaan diri, siswa cenderung lebih aktif berpartisipasi dan tidak ragu dalam menghadapi tugas-tugas berikutnya. *Gamified quiz* dapat meningkatkan rasa percaya diri melalui pengalaman belajar yang menyenangkan akan mendorong siswa untuk terus berusaha dan mencapai hasil yang lebih baik (Ilmudinulloh, 2025)

Pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah menggunakan penerapan *gamified quiz* menjadi strategi yang sesuai dengan karakteristik siswa usia dasar yang cenderung menyukai aktivitas bermain. Pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan seperti poin, tantangan, dan penghargaan dapat membuat siswa lebih tertarik dan terlibat dalam proses belajar. *Gamified quiz* selain meningkatkan minat juga dapat membantu menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan mudah memahami materi karena proses belajar terasa seperti bermain. Bagi guru, metode ini juga mempermudah dalam menyampaikan materi sekaligus melakukan evaluasi secara lebih menarik. Penggunaan *gamified quiz* maka dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah (Fauziyah & Mahmud, 2025).

Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis *gamified quiz* terbukti menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Gamified quiz* baik dalam bentuk digital maupun manual, pendekatan ini mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Dukungan teori motivasi dan hasil penelitian terbaru, dapat disimpulkan bahwa inovasi dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Guru diharapkan mampu mengembangkan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan kebutuhan siswa (Husni & Kahfi, 2026)

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis *gamified quiz* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa di MI Darussalam Kota Bengkulu. Berdasarkan simpulan tersebut hal ini dibuktikan melalui hasil uji statistik yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok yang menggunakan pembelajaran *gamified quiz* digital, *gamified quiz* manual, dan pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok yang menggunakan *gamified quiz* digital memperoleh skor motivasi belajar tertinggi dengan rata-rata sebesar 88,4, diikuti oleh kelompok *gamified quiz* manual sebesar 80,7, dan kelompok konvensional sebesar 72,5. Perbedaan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi memberikan pengaruh yang lebih besar dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi belajar siswa terlihat pada seluruh indikator yang

digunakan dalam penelitian ini, yaitu ketekunan, minat, keaktifan, dan kemandirian. Indikator ketekunan, siswa menunjukkan kemampuan dalam mempertahankan usaha belajar secara konsisten. Indikator minat pada siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap pembelajaran. Indikator keaktifan pada siswa menjadi lebih aktif dalam berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan pada indikator kemandirian, siswa mampu menyelesaikan tugas secara mandiri tanpa bergantung pada guru. Pembelajaran berbasis *gamified quiz* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan melalui integrasi elemen permainan seperti poin, tantangan, dan penghargaan. Elemen-elemen tersebut mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa sehingga siswa lebih terdorong untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Pembelajaran berbasis *gamified quiz* digital juga dapat memberikan stimulus yang lebih kuat dibandingkan metode manual karena didukung oleh media visual, animasi, dan interaksi yang lebih menarik. *Gamified quiz* dalam hal ini menyebabkan siswa pada kelompok digital menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dalam pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis *gamified quiz*, khususnya berbasis digital, merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah. Penerapan metode ini dapat dijadikan sebagai alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, inovatif, dan menyenangkan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Afif, Z., Azhari, D. S., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian ilmiah (kuantitatif) beserta paradigma, pendekatan, asumsi dasar, karakteristik, metode analisis data dan outputnya. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 682-693.
- Albina, M. (2025). Model penelitian eksperimental dalam pendidikan: jenis, tujuan, dan aplikasinya. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(6).
- Cahyono, D. D., Hamda, M. K., & Prahastiwi, E. D. (2022). Pimikiran abraham maslow tentang motivasi dalam belajar. *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6(1), 37-48.
- Depita, T. (2024). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran aktif (active learning) untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 55-64.
- Fauzi, I. J., & Kumara, H. A. (2025). Implementasi gamifikasi sebagai strategi pembelajaran sejarah untuk meningkatkan keterlibatan sosial dan pemahaman siswa dalam konteks zone of proximal development. *Jurnal Wabana Pendidikan*, 12(1), 109-122.
- Fauziyah, N. R., Fatah, M. F., & Mahmuda, R. A. (2025). Transformasi pembelajaran dengan gamifikasi strategi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Dar El-Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 12(1), 15-25.
- Fernandes, A. A. R., & Akhrani, L. A. (2022). *Rancangan pengukuran variabel: Angket dan kuesioner (pemanfaatan R)*. Universitas Brawijaya Press.
- Habibi, M. T. Z. (2025). Analisis Peningkatan Mutu Pendidikan Melalui Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Kelola: Journal of Islamic Education Management*, 10(1), 184-190.

- Hasanah, R., Sos, M., & Ermalianti, M. P. (2025). *Gamifikasi pendidikan tinggi: teori, desain, dan integrasi pembelajaran digital*. Basya Media Utama.
- Hasmiza, H. (2025). Model kurikulum pendidikan Islam di era digital: Mengoptimalkan teknologi untuk pembelajaran yang inovatif. *Research and Development Journal of Education*, 11(1), 164-177.
- Hayati, R., Karim, A., & Kartika, Y. (2025). Belajar Asyik dan Bermakna: Integrasi Gamifikasi dalam Pembelajaran Kontekstual di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 23-37.
- Herlina, L., Surur, S., Adawiyah, A. A., Fitrasah, R., & Cindy, A. H. (2025). Gamifikasi dalam Pembelajaran.
- Husni, M. W., Noviana, I., Zuslia, V., & Kahfi, N. S. (2026). Eksplorasi Peran Gamifikasi dalam Memodernisasi Pendidikan Sekolah Dasar: Tinjauan tentang Keterlibatan dan Peningkatan Pembelajaran. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 8(1), 179-191.
- Iliza, I. N., & Hanif, M. M. (2025). Membangun minat dan motivasi belajar peserta didik. *Al-Ilmiah: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(3), 700-708.
- Ilmudinulloh, R. (2025). *Pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran: konsep, implementasi, dan implikasinya*. Penerbit BRIN.
- Lakoro, N. A., Dama, S. M., Bahsoan, F. Z., Dunggio, S. J. M., Mokodompit, R., Apadu, R., & Didipu, H. (2025). Gamifikasi dalam Pendidikan: Solusi Pembelajaran Digital yang Efektif dan Menyenangkan. *Matano: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 72-81.
- Mahbubi, M. (2025). Analisis implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi pada peningkatan motivasi belajar siswa. *Al-Absor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1-9.
- Mamuaya, N. C., SE, M., Wahyudi, M. P., Syah, N., CST, M. P., Arifin, M. Z., ... & Asmalinda Sy, S. K. M. (2025). *Metode penelitian kuantitatif*. Azzia Karya Bersama.
- Missouri, R., & Nurkasmir, S. (2024). Analisis Dampak Gamifikasi dalam Manajemen Kelas terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Pendiri: Jurnal Riset Pendidikan*, 2(1), 9-17.
- Mushofa, M., Hermina, D., & Huda, N. (2024). Memahami populasi dan sampel: Pilar utama dalam penelitian kuantitatif. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(12), 5937-5948.
- Septiana, N., & Fadhilah, M. N. (2024). Pemanfaatan Gamifikasi dalam Ekopedagogi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Anak. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 239-253.
- Suriani, N., & Jailani, M. S. (2023). Konsep populasi dan sampling serta pemilihan partisipan ditinjau dari penelitian ilmiah pendidikan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24-36.
- Zayrin, A. A., Nupus, H., Maizia, K. K., Marsela, S., Hidayatullah, R., & Harmonedi, H. (2025). Analisis Instrumen Penelitian Pendidikan (Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian). *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(2), 780-789.