



---

## **PENGARUH METODE BELAJAR *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN *QUIZIZZ* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR**

**Samsinar<sup>1</sup>, Pattola Muhajir<sup>2</sup>, Ruri Muhammad P D<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> STKIP Andi Matappa

E-mail : [samsinarina1002@gmail.com](mailto:samsinarina1002@gmail.com)

---

### **ARTICLE HISTORY**

**Submitted:**

21-08-2025

**Accepted:**

27-04-2026

**Published:**

30-04-2026

**Abstract:** *This study aims to analyze the effect of the Game Based Learning method assisted by Quizizz on the motivation to learn Indonesian language of grade V students of SDN 8/18 Bontowa. The background of this study is the low motivation of students to learn caused by conventional teaching methods that are less interesting, as well as challenges in utilizing technology for educational purposes. This study used a quantitative approach with a pre-experimental One Group Pretest-Posttest Design. The population in this study were fifth-grade students of SDN 8/18 Bontowa, while the sample used was 26 fifth-grade students of SDN 8/18 Bontowa. Data collection techniques were collected through a learning motivation questionnaire administered as a pretest before treatment and a posttest after treatment. The results showed that the average pretest score of 56.62% increased to an average posttest score of 74.65%. The results of the paired sample t-test showed a significance value of 0.0005 < 0.05, indicating a significant effect between before and after treatment. The average N-Gain of 0.4000 indicated a moderate increase in learning motivation. Based on these results, the application of the Game-Based Learning method assisted by the Quizizz media is effective in increasing student learning motivation and can be used as an interactive and enjoyable alternative strategy in elementary school learning.*

**Keywords:** *Game Based Learning, Learning Motivation, Indonesian*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode belajar *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 8/18 Bontowa. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa yang disebabkan oleh metode pengajaran konvensional yang kurang menarik, serta tantangan dalam memanfaatkan teknologi untuk tujuan edukasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *Pra-eksperimen* desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 8/18 Bontowa sedangkan sampel yang digunakan adalah 26 siswa kelas V SDN 8/18 Bontowa. Teknik pengumpulan data dikumpulkan melalui kuesioner motivasi belajar yang diberikan sebagai *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* 56,62% meningkat pada nilai rata-rata *Posttest* 74,65%. Hasil *uji paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi 0,0005 < 0,05 yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara sebelum dan setelah perlakuan. Rata-rata *N-Gain* sebesar 0,4000 menunjukkan peningkatan motivasi belajar dalam kategori sedang. Berdasarkan hasil tersebut, penerapan metode *Game Based Learning* berbantuan media *Quizizz* efektif dalam meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan dapat dijadikan strategi alternatif yang interaktif dan menyenangkan dalam pembelajaran disekolah dasar.

**Kata Kunci:** *Game Based Learning, Motivasi Belajar, Bahasa Indonesia*

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran sangat penting dalam kehidupan kita. Ini berarti bahwa setiap manusia berhak mendapat dan berharap untuk selalu berkembang dalam pendidikan. Sebab, pendidikan berfungsi untuk meningkatkan kualitas manusia itu sendiri. Sebagaimana tertera dalam Undang undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan No.20 Tahun 2003, mengatakan bahwa pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilannya yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Pristiwanti et al., 2022:7912). Salah satu upaya pendidikan yaitu adanya sekolah, dimana didalamnya ada aktivitas belajar mengajar yang menyebabkan hubungan antara pengajar dan siswa.

Pada pembelajaran, motivasi belajar sangat dibutuhkan bagi peserta didik untuk mencapai tujuan belajar yang sempurna karena dengan adanya motivasi yang kuat agar mendapat hasil belajar yang maksimal dan dapat menumbuhkan minat, kemauan serta semangat yang tinggi dalam belajar. motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri maupun dari luar diri siswa. Motivasi belajar akan mendorong semangat belajar pada siswa dan sebaliknya motivasi belajar akan melemahkan semangat belajar yang juga akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Aktivitas belajar siswa yang didorong oleh motivasi belajar merupakan pertanda siswa sudah memiliki kesadaran dalam diri untuk belajar dengan sungguh-sungguh (Nurmala et al., 2014:2).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN 8/18 Bontowa khususnya kelas V SDN 8/18 dapat diperoleh informasi sebagai berikut : (a) kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran karena guru masih dominan menyampaikan materi pembelajaran cenderung menggunakan buku paket dan papan tulis sehingga siswa hanya dapat membaca dan mengerjakan soal-soal di dalamnya jika di beri tugas oleh gurunya (b) siswa tidak bersemangat bahkan mengantuk pada saat proses belajar mengajar karena kegiatan belajar tidak menarik (c) siswa menyontek kepada teman sebangku saat mengerjakan tugas tanpa berusaha mengerjakan secara mandiri (d) pengumpulan tugas yang terlambat bahkan ada beberapa siswa yang belum mengerjakan tugas jika guru tidak menegurnya. Hal tersebut terjadi karena adanya sikap malas dalam diri siswa dan kurangnya motivasi dari dalam diri peserta didik. Semangat siswa dalam menyelesaikan tugas pun kurang baik, sehingga motivasi untuk menyelesaikan tugas pun rendah. Selain itu, ketekunan siswa dalam menyelesaikan tugas juga menjadi salah satu indikator rendahnya motivasi siswa.

Pembelajaran akan lebih menarik dan membantu siswa dalam memahami apa yang sedang dipelajari jika guru menggunakan metode belajar dengan menggunakan media yang bervariasi. Metode belajar adalah cara atau prosedur yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan atau hasil tertentu dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran dan pendidikan, metode pembelajaran merujuk pada pendekatan pendekatan atau teknik yang digunakan oleh guru atau instruktur untuk mengajar dan memfasilitasi pembelajaran siswa (Wulandari & Safitri, 2024:34). (Juliyana et al., 2024:282) Mengungkapkan bahwa Media pembelajaran adalah alat pendidikan yang dapat menyampaikan pesan dan membantu dalam menyelesaikan masalah seperti gaya belajar yang berbeda, minat, intelegensi. Penggunaan media pembelajaran oleh guru selama proses pembelajaran disekolah diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar mereka untuk memperhatikan, berfikir dan belajar. penggunaan media pembelajaran secara kreatif dapat memudahkan dan meningkatkan efisiensi pembelajaran, yang memungkinkan pencapaian tujuan pembelajaran. Namun fakta yang terjadi saat ini ialah siswa memandang mata pelajaran bahasa Indonesia menciptakan mata pelajaran yang susah dipahami. Kesulitan yang sering dihadapi oleh siswa ialah kesulitan dalam memahami materi bahasa Indonesia, karena materinya yang cenderung banyak menulis dan membaca. Ditambah guru masih memberikan materi melalui metode ceramah dan bukan memanfaatkan media pembelajaran pada waktu proses mengajar, sehingga menyebabkan siswa tidak aktif ketika proses pembelajaran.

Sebagai tenaga profesional, guru diharapkan terus menerus melakukan perubahan untuk setidaknya dapat menyesuaikan diri dengan teknologi yang berkembang. Penerapan game based learning dalam kegiatan pembelajaran memungkinkan siswa berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal itu dikarenakan, pengembangan *game based learning* bisa mendatangkan lingkungan yang memotivasi, menyenangkan, dan meningkatkan kreativitas. Pendekatan *game* pada pembelajaran dapat menstimulus emosional, intelektual, dan psikomotorik anak. Salah satu cara yang dapat dilakukan dalam menumbuhkan pemahaman materi pada siswa adalah dengan menghubungkan kegiatan belajar dengan bermain menggunakan media pembelajaran berbasis *game based learning*. Untuk mengembangkan media berbasis *game based learning* diperlukan sebuah teknologi salah satunya yaitu aplikasi yang dapat membuat permainan edukatif seperti *Quizizz*.

Aplikasi *Quizizz* sangat mudah diakses oleh siapapun, dimanapun dan kapanpun sebagai media belajar. Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* sebagai media belajar ini dirancang dengan kreatif, inovatif, dan menyenangkan dan juga valid digunakan. Dengan memanfaatkan aplikasi *Quizizz*, guru dan siswa dapat melihat skor hasil belajarnya langsung dan guru dapat mengunduhnya dalam bentuk file *excel*. pembelajaran *Quizizz* berbasis *game based learning* siswa lebih semangat dalam mengerjakan kuis online karena berbasis *game based learning* yang dapat diakses dengan mudah melalui mobile smartphome. Urgensi atau pentingnya penelitian ini yaitu tantangan teknologi yang berdampak negatif jika tidak digunakan dengan tepat pemanfaatannya yang berdampak pada hasil belajar siswa. Selama ini pemanfaatan teknologi adalah sebatas *game* yang tidak memberikan nilai edukasi kepada siswa. Maka dari itu dibutuhkan pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran yang berhubungan dengan teknologi seperti penggunaan gadget yang memberikan manfaat terutama dibidang pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin mengetahui apakah penerapan Metode *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Belajar *Game Based Learning* Berbantuan *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 8/18 Bontowa”.

## METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan merupakan pendekatan kuantitatif. Margono (Arrasyid, 2021) berpendapat bahwa “ Pendekatan kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat untuk menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui”. Penelitian ini adalah penelitian *Pre-Eksperimental design* rancangan yang meliputi hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan pra dan pasca uji. Rancangan one grup pretest dan posttest design ini, dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol atau pembandingan.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 8/18 Bontowa sebanyak 3 kali pertemuan. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 8/18 Bontowa sebanyak 26 orang siswa. Pada penelitian ini peneliti menggunakan adalah sampling jenuh dimana semua populasi dijadikan sampel.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan angket skala *likert* yang disusun untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa. Pemilihan metode penelitian ini didasarkan pada tujuan penelitian yang berfokus pada persepsi internal siswa terhadap motivasi belajarnya. Oleh karena itu, angket dinilai sebagai instrument yang paling relevan, efektif, dan efisien dalam memperoleh data sesuai dengan variabel yang diteliti.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh oleh peneliti yaitu diawali dengan memberikan *pretest* kemudian mengajar menggunakan metode *game based learning* berbantuan media belajar *quizizz* sebanyak tiga kali pertemuan dan diakhiri dengan pemberian *posttest*. Peneliti bertindak sebagai guru yang mengajar dan bekerja sama dengan pihak sekolah dalam menentukan jadwal kegiatan dan materi yang akan diajarkan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik *deskriptif* dan analisis statistik *inferensial*. Data yang dianalisis adalah pengaruh metode *game based learning* berbantuan *quizizz* terhadap motivasi belajar siswa yang diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* dengan melihat peningkatan nilai sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil

Hasil penelitian merupakan uraian tentang data dan temuan yang diperoleh dengan menggunakan metode dan prosedur yang telah diuraikan pada bab III, serta untuk menjawab hipotesis yang telah dirumuskan pada bab II. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di SDN 8/18 Bontowa pada bulan Mei 2024/2025. Penelitian ini menggunakan teknik analisis *deskriptif* dan analisis *inferensial* diperoleh sebagai berikut.

#### 1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

##### a. Data Motivasi Belajar *Pretest*

Statistik skot motivasi belajar siswa kelas V SDN 8/18 Bontowa sebelum menggunakan metodo belajar *game based learning* berbantuan *quizizz*, disajikan sebagai berikut :

**Tabel 1.** Statistik Skor Motivasi Belajar Bahasa Indonesia sebelum Diterapkan Metode *Game Based Learning* Berbantuan *Quizizz*

Statistik Deskriptif Nilai <i>Pretest</i>		
Jumlah Sampel		26
Statistik Jangkauan		28
Statistik Minimal		42
Statistik Maksimum		70
Statistik Jumlah		1472
Berarti	Statistik	56.62
	Std. Kesalahan	1.602
Statistik Deviasi Standar		8.169
Statistik Varians		66.726
Kecondongan	Statistik	-.516
	Std.Kesalahan	.456
Statistik CV		14.43

(Sumber : Hasil Analisis Data)

Pada tabel 1. Dapat dilihat bahwa data *pretest* memiliki jumlah responden (N) sebanyak 26. Nilai *pretest* terendah adalah 42 dan nilai tertinggi adalah 70, sehingga rentangnya adalah 28. Rata-rata nilai *pretest* adalah 56.62 dengan standar deviasi 8.109. Variansi data *pretest* adalah 66.726. *Koefisien skewness* menunjukkan nilai -0.516, *Koefisien variasi (CV)* untuk data *pretest* adalah 14.43%. Distribusi Frekuensi hasil *pretest* kelas V dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2.** Distribusi Frekuensi, Persentase, dan Kriteria Kategori Skor Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sebelum Menggunakan Metode Belajar *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz*

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
86%-100%	Sangat Baik	0	0%
76%-85%	Baik	0	0%
60%-75%	Cukup	10	38,46%
55%-59%	Kurang	8	30,77%
0<54%	Sangat Kurang	8	30,77%
	<b>Jumlah</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>

(Sumber : Hasil Analisis Data Penelitian)

Berdasarkan Pada Tabel 2 hasil Distribusi *Frekuensi, Persentase, dan Kriteria Kategori Skor Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sebelum Menggunakan Metode Belajar Game Based Learning* Berbantuan *Quizizz*", ditemukan bahwa tingkat motivasi belajar siswa cenderung berada pada kategori yang belum optimal. Sejumlah 17 siswa (65,38%) tercatat memiliki motivasi belajar

dalam kategori "Cukup", sementara 9 siswa lainnya (34,62%) menunjukkan motivasi belajar di kategori "Baik". Tidak ditemukan adanya siswa yang mencapai kategori motivasi "Sangat Baik" (86%-100%), demikian pula tidak ada siswa yang berada pada kategori ekstrem "Tidak Baik" maupun "Sangat Tidak Baik". Mayoritas siswa, jika mengacu pada distribusi frekuensi, berada pada kategori "Cukup" (38,46%) dan "Kurang" (30,77%), ditambah dengan 30,77% siswa yang berada di kategori "Sangat Kurang". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan, motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa sebelum intervensi berada pada tingkat yang perlu ditingkatkan, karena sebagian besar skor motivasi terkumpul di kategori "Cukup," "Kurang," dan "Sangat Kurang."

b. Deskripsi Motivasi Belajar *Posttest*

Statistik skor motivasi belajar siswa kelas V SDN 8/18 Bontowa setelah diterapkannya metode belajar *game based learning* berbantuan *quizizz*, dapat disajikan pada tabel dibawah ini :

**Tabel 3.** Statistik Skor Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Setelah Menggunakan Metode *Game Based learning* Berbantuan *Quizizz*

Statistik Deskriptif Nilai <i>Posttest</i>		
	Jumlah Sampel	26
	Statistik Jangkauan	8
	Statistik Minimal	70
	Statistik Maksimum	78
	Statistik Jumlah	1941
Berarti	Statistik	74.65
	Std. Kesalahan	.499
	Statistik Deviasi Standar	2.545
	Statistik Varians	6.475
Kecondongan	Statistik	-.447
	Std.Kesalahan	.456
	Statistik CV	3.41

(Sumber : Hasil Analisis Data)

Berdasarkan Tabel 3 setelah diterapkannya metode pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz*, rata-rata skor motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa pada tahap *posttest* jumlah responden (N) juga sebanyak 26. Nilai *posttest* menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana nilai terendah adalah 70 dan nilai tertinggi adalah 78. Rentang nilai *posttest* jauh lebih sempit dibandingkan *pretest*, yaitu hanya 8. Rata-rata nilai *posttest* mencapai 74.65%, dengan standar deviasi yang lebih kecil, yaitu 2.545. Variansi data *posttest* juga menurun drastis menjadi 6.475, menunjukkan konsistensi yang lebih tinggi antar responden. Koefisien *skewness* untuk *posttest* adalah -0.447, Koefisien Variasi (CV) untuk data *posttest* sangat rendah, hanya 3.41%, mengindikasikan bahwa data *posttest* sangat homogen dan nilai-nilai peserta cenderung berkelompok di sekitar rata-rata, menunjukkan hasil yang lebih konsisten dan merata setelah intervensi. Dengan demikian, data ini mencerminkan adanya peningkatan motivasi belajar yang cukup tinggi setelah menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan digital ini. Distribusi frekuensi hasil *Posttest* kelas V dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 4.** Distribusi Frekuensi, Persentase, dan kriteria kategori skor motivasi belajar Bahasa Indonesia Siswa setelah menggunakan metode belajar *game based learning* berbantuan *quizizz*

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
86%-100%	Sangat Baik	0	0%
76%-85%	Baik	13	50%
60%-75%	Cukup	13	50%
55%-59%	Kurang	0	0%
0<54%	Sangat Kurang	0	0%
<b>Jumlah</b>		<b>26</b>	<b>100%</b>

(Sumber : Hasil Analisis Data Penelitian)

Berdasarkan Tabel 4.mengenai distribusi frekuensi, persentase, dan kriteria kategori skor motivasi belajar Bahasa Indonesia Siswa Setelah penerapan metode *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz*, hasil skor motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa menunjukkan distribusi yang terkonsentrasi pada kategori yang optimal. Berdasarkan data frekuensi pada Tabel 4, seluruh 26 siswa (100%) tidak lagi berada pada kategori "Kurang" dan "Sangat Kurang." Sebaliknya, data menunjukkan pembagian yang merata antara kategori motivasi "Baik" dan "Cukup." Sebanyak 13 siswa, yang merupakan 50% dari total populasi, berhasil mencapai kategori motivasi "Baik" dengan rentang skor 76% hingga 85%. Sementara itu, sisa 13 siswa (50%) lainnya berada di kategori "Cukup" dengan rentang skor 60% hingga 75%. Meskipun belum terdapat siswa yang mencapai kategori tertinggi "Sangat Baik," pergeseran total ke kategori "Cukup" ke atas ini mengindikasikan adanya dampak positif yang kuat dari penggunaan metode *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa..

## B. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 8/18 Bontowa dengan sejumlah siswa sebanyak 26 orang, penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh metode belajar *game based learning* berbantuan *quizizz* terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia Siswa. Dengan menggunakan desain penelitian *one group pretest-posttest* yang mana siswa diberikan tes awal berupa *pretest* dan pada akhir pembelajaran diberikan *posttest*.

### 1. Pembahasan Hasil Analisis Deskriptif

Hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa setelah diterapkannya metode belajar *Game Based Learning* berbantuan media *Quizizz* terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Bab VII Sayangi Bumi Siswa Kelas V SDN 8/18 Bontowa. Peningkatan proses belajar siswa berlangsung dengan signifikan dapat di lihat pada bagian analisis data dari hasil *pretest* dan *posttest* yang berbeda. Sebelum diberikan perlakuan memperoleh hasil rata-rata yang diperoleh motivasi belajar dalam kategori cukup. Setelah diberikan perlakuan metode *Game Based Learning* berbantuan media *Quizizz* Pilihan Ganda, essay, Fill-In-The-Blank dan diberikan *posttest* diperoleh hasil rata rata motivasi belajar siswa tergolong kategori baik. Peningkatan tersebut dapat dijelaskan melalui indikator motivasi belajar dimana sebelum diterapkan metode *game based learning* berbantuan *quizizz*, sebagian siswa tampak pasif dan kurang bersemangat mengikuti pembelajaran. Setelah diterapkan metode ini, siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan berusaha memperoleh skor terbaik dalam setiap permainan *quizizz*. Mereka tampak lebih termotivasi untuk menjawab dengan benar dan merasa bangga ketika berhasil meraih nilai tinggi. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan keinginan untuk mencapai keberhasilan belajar.

Melalui aktivitas permainan intraktif dalam *quizizz*, siswa merasa terdorong untuk belajar karena adanya tantangan dan rasa ingin menang. Mereka berupaya memahami materi agar mampu menjawab pertanyaan dengan benar dan cepat. Dorongan belajar tidak hanya datang dari guru, tetapi juga muncul dari dalam diri siswa karena kebutuhan untuk berprestasi dan bersaing secara sehat dengan teman-temannya. Setelah menggunakan *quizizz*, siswa mulai menunjukkan kesadaran bahwa belajar dengan sungguh-sungguh akan membantu mereka mencapai cita-cita dimasa depan. Mereka menampilkan sikap optimis dan percaya diri, serta mulai menghubungkan usaha belajar yang tekun dengan keberhasilan dimasa depan. Unsur kompetisi dalam *quizizz* membuat mereka menyadari

pentingnya usaha dalam meraih tujuan belajar.

Melalui sistem skor, peringkat, dan penghargaan dalam aplikasi siswa mendapatkan pengakuan atas usaha belajar mereka. Penghargaan ini meningkatkan rasa percaya diri dan kebanggaan siswa, sehingga menumbuhkan semangat untuk belajar lebih giat. Pembelajaran menggunakan *quizizz* dengan metode *game based learning* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Soal-soal yang dikemas dalam bentuk permainan membuat siswa tidak merasa bosan. Aktivitas belajar menjadi lebih hidup karena adanya elemen visual, musik, dan kompetisi untuk yang membuat siswa fokus dan tertantang untuk berfikir cepat dan tepat. Melalui penerapan metode *game based learning* berbantuan *quizizz*, suasana kelas menjadi lebih aktif dan positif. Siswa saling memberi semangat, berpartisipasi aktif. Guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, sehingga setiap siswa merasa nyaman untuk berpartisipasi dan belajar dengan baik.

Kelebihan metode *Game Based Learning* Dengan adanya metode *Game Based Learning* pembelajaran menjadi aktif, meningkatkan minat, dan kontribusi siswa, Keterlibatan siswa tinggi saat proses pembelajaran dalam kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah, Pembelajaran tidak monoton dan lebih menyenangkan karena didukung dengan media pembelajaran yang relevan, Menghilangkan kebosanan siswa saat belajar dikelas karena pembelajaran dilakukan dengan bermain menggunakan media interaktif.

Berdasarkan hasil analisis data deskriptif, dapat disimpulkan bahwa metode belajar *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN 8/18 Bontowa.hal ini sejalan dengan pendapat Purba (Febrianty, n.d.:20), sebuah aplikasi pendidikan yang didasarkan pada konsep permainan. Aplikasi ini dirancang untuk menghadirkan aktivitas multipemain ke dalam lingkungan kelas, mengubahnya menjadi sesi latihan yang interaktif dan menyenangkan.

## 2. Pembahasan Hasil Analisis Inferensial

Analisis inferensial dilakukan untuk menguji apakah terdapat pengaruh signifikan dari penerapan metode belajar *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil uji statistik diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar sebelum dan setelah perlakuan. Analisis inferensial menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* telah memenuhi uji normalitas yang merupakan uji prasyarat sebelum melakukan uji hipotesis. Data *pretest* dan *posttest* telah terdistribusi normal karena nilai  $P > \alpha = 0,05$ . Hasil uji hipotesis memperlihatkan bahwa terdapat perbedaan signifikan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah diterapkan metode *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz*. Dengan demikian, hipotesis nol ( $H_0$ ) yang menyatakan tidak ada pengaruh ditolak, sedangkan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Artinya, penerapan metode belajar *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa secara statistik.

Hal ini sejalan dengan pandangan Wulandari & Safitri, (2024:35) bahwa *Game Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan elemen permainan seperti aturan, tantangan, dan interaksi berbasis permainan untuk menyampaikan konsep atau keterampilan. Melalui pendekatan ini. proses pembelajaran menjadi seru dan membangkitkan semangat belajar, serta mendorong siswa menjadi lebih kreatif. Metode ini mampu menciptakan lingkungan belajar yang memotivasi, menyenangkan, dan meningkatkan kreativitas siswa, sehingga memudahkan mereka dalam menyerap materi pelajaran. Dengan media pembelajaran yang menarik seperti *Quizizz* akan mempengaruhi motivasi belajar. karena siswa akan berkonsentrasi, memperhatikan, dan merasa tertantang untuk memahami materi yang disampaikan menjadikan proses belajar menjadi menyenangkan.

Jika dikaitkan dengan hasil observasi di kelas V SDN 8/18 Bontowa, sebelum diberikan perlakuan, peneliti menemukan beberapa kendala dalam pembelajaran. Pertama, motivasi siswa rendah karena guru masih dominan menyampaikan materi dengan metode ceramah, menggunakan buku paket dan papan tulis, sehingga siswa hanya membaca dan mengerjakan soal jika ditugaskan guru. Kedua, siswa tidak bersemangat bahkan mengantuk selama proses pembelajaran karena kegiatan belajar kurang menarik. Ketiga, siswa sering menyontek kepada teman sebangku saat mengerjakan tugas tanpa berusaha mandiri. Keempat, banyak siswa terlambat atau bahkan tidak mengumpulkan tugas jika tidak ditegur guru. Kondisi ini menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar berkaitan dengan kurangnya minat, sikap malas, serta lemahnya semangat dan ketekunan siswa dalam

menyelesaikan tugas.

Setelah diterapkan metode *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz*, kondisi tersebut mulai berubah. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif dan antusias karena pembelajaran tidak lagi monoton, melainkan dikemas dalam bentuk permainan yang menantang dan menyenangkan. Adanya sistem skor, batas waktu, serta kompetisi sehat antarsiswa melalui *Quizizz* mampu memotivasi mereka untuk belajar lebih giat, tidak lagi bergantung pada teman, dan berusaha menjawab dengan kemampuan sendiri. Hal ini membuktikan bahwa hasil analisis inferensial yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari penerapan *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* juga didukung oleh data observasi yang menggambarkan peningkatan motivasi belajar siswa secara nyata di kelas.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan diuraikan pada bab IV, maka dapat ditarik kesimpulan, bahwa terdapat pengaruh metode belajar *game based learning* berbantuan *quizizz* terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 8/18 Bontowa. Hal ini dapat dilihat dari analisis deskriptif pada hasil data skor rata-rata yang diperoleh siswa *Pretest* 56,62 berada dalam kategori cukup Sedangkan *Posttest* yaitu 74.65% berada dalam kategori Baik.

Sedangkan hasil analisis statistik inferensial, pada uji normalitas diperoleh nilai *pretest* yaitu nilai signifikan sebesar  $0.070 > 0.05$  yang menunjukkan data *pre test* berdistribusi normal. Sedangkan nilai *Posttest* diperoleh signifikan sebesar  $0.926 > 0.05$  yang menunjukkan bahwa data *post test* berdistribusi normal. Kemudian, hasil Uji Hipotesis diperoleh nilai *sig* 0.001 artinya lebih kecil dari taraf *sig* 0,05 maka  $H_0$  ditolak, dengan demikian terdapat pengaruh metode belajar *game based learning* berbantuan *quizizz* terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 8/18 Bontowa. Sedangkan hasil uji N-Gain yaitu ( $g$ ) = 4000 atau  $4000 \geq 0,70$  yang tergolong dalam kategori sedang.

Sehubungan dengan kesimpulan hasil penelitian diatas, maka saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti yaitu Kepada siswa Diharapkan hasil penelitian ini dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa dengan menggunakan metode belajar *Game Based Learning*. Kepada Guru Penelitian ini dapat menjadi bahan referensi yang tepat dalam meningkatkan motivasi belajar, menarik perhatian siswa dalam belajar, serta menambah pengetahuan tentang pembelajaran yang menyenangkan dengan metode belajar *Game Based Learning*, Guru didorong untuk menerapkan metode ini dalam upaya menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik. Kepada Sekolah Penelitian ini dapat menjadi bahan referensi yang tepat dalam meningkatkan motivasi belajar, menarik perhatian siswa dalam belajar, serta menambah pengetahuan tentang pembelajaran yang menyenangkan dengan metode belajar *Game Based Learning*. Guru didorong untuk menerapkan metode ini dalam upaya menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arrasyid, H. (2021). Peningkatan Sikap Positif Dalam Belajar Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Siswa Sekolah Di Mts Muhammdiyah 22 Padang Sidimpuan Tahun Ajaran 2015-2016. Ristekdik (Jurnal Bimbingan Dan Konseling), 1(1), 8-7. <http://jurnal.umtapsel.ac.id/index.php/Ristekdik/article/ViewFile/17/14>
- Febriyanty, A. I. (n.d.). Pengaruh Penggunaan QUIZIZZ Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 6 SDN Semanan 08 Pagi Jakarta Barat Jakarta Barat Pembelajaran Jarak Jauh 2021 [B.S. thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta]. Retrieved November 12, 2024, from <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/63905>
- Juliyana, G., Boty, M., & Jadidah, I. T. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Menggunakan Scratch Pada Pembelajaran IPAS Di SD Negeri Mekar Sari Kabupaten Musi Banyuasin. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 3(2), 282–289.
- Nurmala, D. A., Tripalupi, L. E., Suharsono, N., & Ekonomi, J. P. (2014). Pengaruh motivasi belajar dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 4(1), 1–10.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal*

Pendidikan Dan Konseling (JPDK), 4(6), 7911–7915.  
Wulandari, S. A., & Safitri, S. (2024). PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN BERBASIS GAME BASED LEARNING DALAM MATERI SEJARAH BANDUNG LAUTAN API DI KELAS XI IPS SMA NEGERI 4 PAGAR ALAM. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 34–41.