

STRATEGI PEMBELAJARAN MELALUI KUIS DAN GAME DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SDN GANTING GEDANGAN SIDOARJO

Siswanti Bintaratih¹, Muhammad Yusron Maulana El-Yunusi²

¹Universitas Terbuka Surabaya, Jl. Mulyorejo, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

²Universitas Sunan Giri Surabaya, Jl. Brigjen Katamso II, Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia

Email: siswantibintaratih27@gmail.com

Article History

Received: 13-11-2024

Revision: 18-11-2024

Accepted: 28-11-2024

Published: 30-11-2024

Abstract. Several problems in the teaching and learning process at SD Negeri Ganting, Gedangan District, Sidoarjo Regency, including low interest and motivation in learning for students which leads to low learning achievement, are the driving factors for this research. The use of technology in education is increasingly developing in the current digitalization era, quizzes and educational games are starting to be integrated as learning resources. The purpose of this study was to determine the effect of learning tactics such as educational games and quizzes on the learning interests of elementary school students. The findings of this study show the impact of educational games and quizzes as learning tools to motivate elementary school students to learn. This is indicated by the learning achievement of students who use educational games and quizzes together with other media. Students' willingness to learn increases and education becomes more effective and efficient when learning techniques involving quizzes and educational games are used.

Keywords: Learning Strategy, Quiz and Game Based, Motivation

Abstrak. Beberapa permasalahan dalam proses belajar mengajar di SD Negeri Ganting, Kecamatan Gedangan, Kabupaten Sidoarjo, antara lain rendahnya minat dan motivasi belajar siswa yang berujung pada rendahnya prestasi belajar, menjadi faktor pendorong penelitian ini. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan semakin berkembang di era digitalisasi saat ini, kuis dan permainan edukatif mulai diintegrasikan sebagai sumber belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh taktik pembelajaran seperti permainan edukatif dan kuis terhadap minat belajar siswa SD. Temuan penelitian ini menunjukkan dampak permainan (*game*) dan kuis edukatif sebagai alat pembelajaran supaya memberi motivasi belajar siswa sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan dengan prestasi belajar siswa yang menggunakan permainan (*game*) dan kuis edukatif bersamaan dengan media lain. Kemauan belajar siswa meningkat dan pendidikan menjadi lebih efektif dan efisien ketika teknik pembelajaran yang melibatkan kuis dan permainan (*game*) edukatif digunakan.

Kata Kunci: Strategi Pembelajaran, Berbasis Kuis dan Game, Motivasi

How to Cite: Bintaratih, S., & El-Yunusi, M. Y. M. (2024). Strategi Pembelajaran Melalui Kuis dan *Game* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SDN Ganting Gedangan Sidoarjo. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (6), 7336-7345. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i6.2144>

PENDAHULUAN

Pembelajaran sekolah dasar mempunyai kedudukan krusial dalam pembentukan kepribadian serta kompetensi akademik siswa. Di fase ini, siswa mendapatkan pengetahuan serta keahlian yang hendak jadi fondasi buat pembelajaran lanjutan mereka. Maka daripada itu,

sangatlah berarti buat siswa tidak cuma menguasai modul pelajaran, namun juga mempunyai motivasi besar buat belajar dengan penuh semangat (Pratikno, 2018). Menurut Nisa & Susanto (2022) rendahnya mutu pendidikan terlihat dari motivasi guru yang rendah, kemampuan mengajar yang rendah, dan prestasi belajar siswa yang masih di bawah rata-rata. Kriteria Ketuntasan Mengajar. Kreativitas, berpikir kritis, dan inovasi yang mengikuti perkembangan zaman sangat diperlukan guna meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Daya cipta dan kreativitas tersebut perlu diintegrasikan dalam proses pendidikan di sekolah. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, dibutuhkan kreativitas, pemikiran dan inovasi yang sesuai dengan perkembangan zaman yang pesat. Kreativitas dan inovasi ini perlu diintegrasikan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Kemajuan teknologi digital saat ini juga membawa perkembangan di berbagai aspek kehidupan, khususnya di bidang pendidikan. Kehidupan yang semakin digital membuat perubahan menjadi serba cepat, dengan orang dewasa hingga anak-anak yang semakin mahir menggunakan teknologi. Perkembangan ini diharapkan memberikan dampak positif bagi pendidikan, terutama sebagai sarana pendukung pembelajaran yang lebih menarik bagi generasi milenial (Marsita et al., 2024). Salah satu alternatif dalam memilih media pendidikan adalah menggunakan media yang interaktif, seperti kuis dan *game* edukasi selain media konvensional. Ini didorong oleh pesatnya perkembangan teknologi yang harus dimanfaatkan oleh guru, meskipun keahlian teknologi belum sepenuhnya dikuasai, serta kecenderungan siswa yang saat ini lebih suka bermain gadget dibandingkan belajar (El-Yunusi et al., 2023).

Salah satu faktor kunci yang memengaruhi hasil belajar siswa adalah motivasi belajar. Siswa dapat termotivasi oleh faktor eksternal (*motivasi ekstrinsik*) atau oleh faktor internal (*motivasi intrinsik*) siswa yang termotivasi cenderung lebih bertekad, gigih dan berusaha lebih keras untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka. Kebalikannya, minimnya motivasi bisa merendahkan keterlibatan siswa dalam proses pendidikan, yang kesimpulannya berakibat negatif pada hasil belajar (Hanaris, 2023). Meningkatnya keinginan siswa untuk belajar, yang berlangsung dari satu proses pembelajaran ke proses pembelajaran berikutnya, merupakan tanda keberhasilan pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran bisa dilihat dari kenaikan motivasi belajar siswa yang dapat dipertahankan dari satu proses pembelajaran ke satu proses pembelajaran berikutnya. Sebagai *fasilitator*, guru harus bisa berinovasi dalam mengajar dan membuat materi pendidikan. Media pembelajaran merupakan komponen penting dari proses pendidikan, dan penerapannya secara kreatif dan sistematis bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa, sehingga menghasilkan lulusan yang berkualitas (Lina et al., 2021).

Berbagai metode pendidikan telah diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu metode pendidikan yang semakin diminati merupakan pendidikan melalui kuis dan permainan (*game*). Pendekatan ini mengintegrasikan elemen *game* ke dalam proses belajar untuk menghasilkan atmosfer yang lebih menyenangkan serta menantang. *Game* dan kuis edukasi dibuat untuk memungkinkan siswa belajar sambil bersenang-senang, yang meningkatkan motivasi dan rasa keterlibatan mereka (Zulfah, 2023). Siswa telah menunjukkan minat yang tinggi terhadap pembelajaran ini dengan berpartisipasi aktif, mengekspresikan perasaan senang, dan memperhatikan dengan seksama apa yang dijelaskan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi pada siswa SD Negeri Ganting Kecamatan Gedangan Kabupaten Sidoarjo mengenai apa yang mereka sukai dalam pembelajaran dan hampir semua siswa menjawab mereka senang sekali bermain kuis dan *game* dalam pembelajaran. Karena kenyataannya belajar sambil bermain, siswa sekolah dasar lebih menyukai pembelajaran dikaitkan dengan permainan (*game*) supaya memotivasi anak-anak untuk belajar lebih bahagia ketika pembelajaran mereka dihubungkan dengan permainan.

Menurut Inayati et al., (2023) pembelajaran berbasis kuis dan permainan memiliki banyak keuntungan. Pertama, kuis dan permainan (*game*) bisa membuat modul pelajaran menjadi lebih menarik serta interaktif. Dengan adanya animasi, grafik, serta suara, data disampaikan dengan metode yang lebih menarik dibandingkan tata cara tradisional. Kedua, kuis serta permainan (*game*) membagikan umpan balik langsung kepada siswa, memantau kemajuan belajar serta membetulkan kesalahan dengan cepat. Ketiga, pendekatan ini bisa mendorong kerja sama dan persaingan yang sehat di antara siswa, meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dalam konteks pendidikan dasar implementasi pendidikan melalui permainan. Bagi Pratiwi et al., (2021) pelaksanaan pendidikan berbasis permainan (*game*) bisa jadi strategi efisien untuk memotivasi belajar siswa. Tetapi, butuh ditentukan kalau *game* yang digunakan relevan dengan kurikulum serta tujuan pendidikan. Tidak hanya itu, guru butuh memperoleh pelatihan yang mencukupi untuk mengintegrasikan *game* secara efisien dalam pendidikan. Dengan demikian, pendidikan berbasis permainan (*game*) bisa jadi perlengkapan yang kokoh untuk menghasilkan pengalaman belajar yang menyenangkan serta bermakna bagi siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk perencanaan pembelajaran yang menyenangkan di SD Negeri Ganting Gedangan Sidoarjo sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui strategi pembelajaran kuis dan permainan (*game*). Penelitian kualitatif dianggap tepat untuk topik ini karena mampu menyesuaikan dengan situasi di

lapangan yang dinamis, serta memungkinkan pemahaman lebih dalam mengenai konteks dan suasana yang melingkupi indikator yang diteliti, sehingga dapat mengungkap makna dan interpretasi yang tidak dapat dijangkau oleh penelitian kuantitatif (Jong et al., 2024).

Dalam penelitian data yang dikumpulkan berasal dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi yaitu pengamatan langsung terhadap kegiatan pembelajaran melalui kuis dan permainan (*game*) di SD Negeri Ganting Gedangan Sidoarjo yaitu mengamati aktivitas guru dan siswa, serta interaksi yang terjadi selama kegiatan belajar mengajar. Observasi dilakukan untuk mendapatkan data tentang sikap siswa dikala pembelajaran dilakukan untuk memandangi reaksi siswa sebagai bentuk motivasi belajar mereka serta pemakaian aplikasi kuis serta permainan (*game*). Wawancara yaitu peneliti mewawancarai siswa sejumlah 10 responden untuk menggali informasi mengenai peran, strategi, motivasi dan kendala yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran melalui kuis dan permainan (*game*). Dokumentasi yaitu peneliti mengumpulkan dan menganalisis foto, media pembelajaran dan video kegiatan pembelajaran melalui kuis dan permainan (*game*). Aspek yang diobservasi pendukung dari Salam et al., (2022) untuk observasi motivasi, ialah: *satisfaction* (perasaan senang), *enthusiasm* (semangat), dan *confidence* (kepercayaan diri). Sebaliknya observasi untuk meninjau strategi pembelajaran melalui kuis serta permainan (*game*) dilakukan berdasarkan pada sumber pengkajian dengan unsur-unsur pandangan terhadap indikator berikut yaitu: 1. Penggunaan aplikasi kuis dan permainan (*game*) 2. Prestasi belajar. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu data yang diperoleh selama pengumpulan data, setelah mengidentifikasi data yang diperoleh, peneliti menarik kesimpulan tentang masalah yang diperoleh. Analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif yaitu data yang dikumpulkan berupa hasil dari observasi dan wawancara bukan angka. Hal ini disebabkan adanya penetapan metode kualitatif. Dengan demikian strategi pembelajaran melalui kuis dan permainan (*game*) sangat efektif untuk mendalami serta mencari tahu apa yang mampu meningkatkan motivasi siswa.

HASIL

Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Perasaan Senang (Satisfaction)

Hasil wawancara dengan siswa SD Negeri Ganting Gedangan Sidoarjo mengungkapkan berbagai sudut pandang yang berbeda, empat siswa menyatakan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan membuat mereka lebih mudah memahami materi. yang membangkitkan rasa ingin tahu dan semangat belajar. Metode pembelajaran yang paling membuat perasaan senang siswa SD Negeri Ganting Gedangan

Sidoarjo ialah, pembelajaran berbasis proyek dan pembelajaran berbasis permainan. guru yang *inovatif* merupakan kunci pembelajaran yang menyenangkan.

Menurut Pratiwi et al., (2021) Pembelajaran yang menyenangkan merupakan proses pembelajaran yang harus dilakukan dalam keadaan yang menyenangkan dan mengasyikkan sehingga dapat menarik motivasi siswa untuk berperan aktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Pandangan ini mengarah pada kesimpulan bahwa pembelajaran menyenangkan merupakan lingkungan yang dapat membantu siswa merasa aman dan nyaman di dalam kelas, sehingga dapat meningkatkan tingkat keaktifan dan dapat memberikan perhatian penuh pada proses pembelajaran. Oleh karenanya, guru perlu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan menentukan perencanaan pembelajaran yang jelas dan menggunakan pembelajaran yang sesuai dan variatif, melakukan interaksi yang baik dengan siswa serta menggunakan media pembelajaran yang menarik. Sehingga membuat perasaan menjadi senang dan agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Semangat dalam Belajar (Antusias)

Hasil wawancara dengan siswa SD Negeri Ganting Gedangan Sidoarjo menunjukkan bahwa siswa menjawab berbeda-beda, ada yang mengatakan dengan meminta dukungan orang tua agar tetap fokus dalam belajar. Dan ada juga yang mengatakan bahwa siswa menginginkan pembelajaran yang tidak membosankan. Salah satu langkah pertama dalam meningkatkan motivasi belajar adalah menciptakan lingkungan belajar yang positif. Lingkungan yang mendukung sangat berpengaruh terhadap sikap dan perilaku siswa. Pendidik perlu menciptakan suasana di mana siswa merasa aman untuk berpendapat dan berkontribusi tanpa takut dihakimi. Umpan balik yang konstruktif dan penghargaan atas usaha siswa, meskipun hasilnya tidak sempurna, dapat meningkatkan rasa percaya diri mereka. Misalnya, dalam kegiatan kelas, seorang guru dapat memberikan pujian atas kreativitas siswa atau usaha yang mereka tunjukkan dalam menyelesaikan tugas. Dengan demikian, siswa merasa dihargai dan lebih semangat untuk belajar lebih giat (Pratikno, 2018).

Semangat belajar siswa adalah hal yang penting dalam upaya mendukung siswa pada capaian belajarnya. Faktor penting yang dapat mempengaruhi semangat belajar diantaranya yaitu: (1) Lingkungan belajar yang kondusif; (2) Dukungan social; (3) Metode pembelajaran yang efektif atau tidak membosankan. Untuk meningkatkan semangat belajar siswa, diperlukan kerjasama antara guru, orang tua, dan siswa itu sendiri.

Kepercayaan Diri (Confidence)

Hasil wawancara dengan siswa SD Negeri Ganting Gedangan Sidoarjo menunjukkan bahwa semua siswa menjawab mereka banyak belajar dan percaya diri dalam meningkatkan keterampilan dan pengetahuan di sekolah. Menurut Nurjanah (2018) rasa percaya diri berasal dari suatu keyakinan. Tanpa rasa percaya diri akan sulit untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Manfaat kepercayaan diri terhadap siswa sekolah dasar adalah meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan prestasi belajar, dan membangun mental yang tangguh. Rasa minder, malu, dan takut bisa menghambat interaksi dan proses belajar siswa sekolah dasar. Hal ini dikarenakan siswa merasa tidak yakin dengan kemampuannya, sehingga menutup diri, kurang mendapatkan informasi dan terisolasi dengan lingkungan.

Peran guru dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa di SD Negeri Ganting Gedangan Sidoarjo dalam menumbuhkan rasa percaya diri siswa, khususnya dalam proses belajar mengajar. Upaya ini perlu dilakukan dengan kreatif dan disesuaikan dengan kondisi setiap siswa. Hal ini dikaitkan dengan metode pembelajaran yang didominasi ceramah, sehingga siswa menjadi pasif dan kurang terlatih dalam membangun kepercayaan diri. Peran guru adalah menciptakan metode pembelajaran yang aktif dan partisipatif, memberikan kesempatan siswa untuk mencoba hal baru, serta memberikan pujian dan penghargaan atas usaha dan pencapaian siswa.

Hasil Belajar

Hasil wawancara dengan siswa SD Negeri Ganting Gedangan Sidoarjo mengatakan ya kuis dan permainan (*game*) edukasi seperti *kahoot*, *quizizz* dan *wordwall* membantu siswa dalam memahami materi dengan baik karena menyenangkan dan di dalam kuis dan permainan (*game*) edukasi terdapat jawaban benar yang dapat di pelajari. Hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh oleh siswa setelah melalui proses pembelajaran, mencerminkan keberhasilan yang telah dicapai dalam suatu mata pelajaran sebagai bukti dari aktivitas belajar yang dilakukan (Inayati et al., 2023). Dari beberapa penelitian hasil belajar Zulfah, (2023) bahwa permainan digital memiliki efektivitas yang lebih tinggi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dari hasil belajar yang diperoleh siswa, maka guru dapat mengukur seberapa besar atau seberapa pahamnya siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan selama pelajaran berlangsung. Di samping itu, tidak semua siswa memperoleh hasil belajar yang bagus semua, dikarenakan ada salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil yang didapatkan yaitu proses pembelajaran.

Strategi Pembelajaran Melalui Kuis dan Permainan (Game)

Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Kuis dan Permainan (Game) Edukatif

Secara keseluruhan siswa SD Negeri Ganting Gedangan Sidoarjo merasa sangat tertarik dan menemukan pengalaman belajar yang baru. Sebab dalam penggunaan aplikasi pembelajaran kuis dan permainan (*game*) edukatif sangat menyenangkan, karena fitur yang menarik dan tidak membosankan dapat bermain sambil belajar dan terdapat tema-tema lucu serta sound yang mencairkan suasana menjadi seru. Tetapi tetap masih ada siswa yang tidak memahami materi pembelajaran dengan baik walaupun sudah memakai kuis dan permainan (*game*) edukatif sebagai media pembelajaran.

Education games (permainan edukatif) menurut Nisa & Susanto (2022) dalam penelitiannya suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Fungsi permainan edukatif antara lain: (a) memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar; (b) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan; (c) Meningkatkan kualitas pembelajaran anak. Salah satu perangkat pembelajaran yang cocok diterapkan di sekolah dasar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah pembelajaran melalui kuis dan permainan (*game*) education. Tujuan utama penggunaan aplikasi pembelajaran kuis dan permainan (*game*) adalah untuk mengajar, belajar dan untuk menghibur.

Media Pembelajaran yang Menarik dan Kreatif

Hasil wawancara yang didapat adalah hampir semua siswa SD Negeri Ganting Gedangan Sidoarjo mengatakan yang membuat tertarik pada media pembelajaran jika menggunakan metode yang menyenangkan dan tidak membosankan serta media pembelajaran yang mudah dipahami, menarik dan kreatif. Masalah yang dihadapi para pengajar adalah media pembelajaran menarik dan kreatif. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dijadikan perantara dalam menyampaikan materi ajar agar tersampaikan dengan baik kepada siswa. Namun pada era saat ini, tantangan guru menjadi lebih kompleks, dimana motivasi belajar siswa menurun. Hal ini dikarenakan siswa lebih berminat pada *game* edukasi *online* dibandingkan dengan materi pembelajaran yang disampaikan guru. *Game* edukasi *online* merupakan permainan yang dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan jaringan internet. Permainan *game* edukasi *online* dirasa lebih menyenangkan dan mampu memberikan kesan bermakna dan membangkitkan semangat dalam diri setiap siswa. Sejalan dengan Zulfah, (2023) bahwa media *game* edukasi *online* memiliki keunggulan tersendiri dimana pembelajaran yang menekankan sikap jujur kepada siswa pada saat mengerjakan soal, siswa

tidak bisa menyontek karena soal yang diberikan dilakukan secara acak. Pengaruh media *game* edukasi pada saat pembelajaran terlihat dari motivasi siswa saat mendengarkan penjelasan guru, semangat siswa mencari jawaban sendiri pada saat mengerjakan soal.

Faktor Pendukung

Smartphone (Android)

Media sebagai alat penyampaian sebuah informasi atau pesan kepada siswa. Perkembangan teknologi saat ini dalam dunia pendidikan dapat mengintegrasikan teknologi dengan media pembelajaran, sehingga mampu mengakomodir siswa dalam memahami materi secara lebih bermakna dengan lebih cepat namun tetap menyenangkan selama proses pembelajaran (Inayati et al., 2023). Kemajuan teknologi yang berkembang saat ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yaitu *smartphone*. Melalui *smartphone* atau ponsel pintar siswa dapat mengakses informasi apapun dengan lebih praktis hanya dalam genggam tangan menggunakan *smartphone*.

Upaya optimalisasi *smartphone* siswa dalam kegiatan pembelajaran yaitu dengan mengintegrasikan multimedia interaktif ke dalam *smartphone* berbasis android, karena di dalam *smartphone* berbasis android terdapat banyak sekali fitur-fitur multimedia interaktif seperti gambar, audio, teks dan lain-lain. Menurut Fadilla & Nurfadhilah (2022) kebiasaan serta kesukaan anak bermain game jika dimanfaatkan dengan lebih bijak pada hal yang positif sebagai inovasi media pembelajaran dapat menjadikan media yang inovatif untuk diterapkan. Belajar dalam bentuk permainan adalah salah satu metode pendidikan yang memiliki manfaat.

Komputer atau Laptop

Penggunaan laptop mengubah peran guru dan siswa dalam kelas, laptop telah memberdayakan siswa dengan luar biasa, dan hal ini mempunyai implikasi pada pengelolaan kelas. Ketersediaan perangkat teknologi seperti komputer atau laptop juga menjadi faktor penting. Perangkat ini adalah media utama yang digunakan oleh siswa dan guru untuk mengakses platform pembelajaran digital, menyelesaikan tugas, dan berkomunikasi satu sama lain. Sekolah dan institusi pendidikan perlu memastikan bahwa setiap peserta didik memiliki akses ke perangkat teknologi yang memadai untuk mendukung proses belajar. Salah satu bentuk inovasi pembelajaran adalah penggunaan media atau alat bantu dalam pembelajaran. Media atau alat bantu dalam pembelajaran diperlukan untuk menghilangkan kebosanan dalam pembelajaran (Inayati et al., 2023). Pemanfaatan komputer atau laptop dalam pembelajaran dapat berfungsi sebagai tutor, tool dan tutee. Keuntungan penggunaan komputer atau laptop

dalam pembelajaran yang menonjol adalah komputer atau laptop dapat mengakomodasi siswa yang lamban dalam menerima pelajaran dengan baik karena komputer atau laptop dapat berinteraksi dengan siswa secara perorangan dimana kendalinya berada di tangan siswa itu sendiri sehingga tingkat kecepatan belajar siswa dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaannya.

Faktor Penghambat

Jaringan Internet

Hasil wawancara siswa SD Negeri Ganting Gedangan Sidoarjo mengatakan terbatasnya jaringan internet yang kurang maksimal. Menurut Fadilla & Nurfadhilah (2022) salah satu faktor utama yang mendukung pelaksanaan pembelajaran digital adalah konektivitas internet yang memadai. Akses internet yang stabil dan cepat sangat penting untuk memungkinkan siswa dan guru terhubung ke platform pembelajaran *online*, mengakses materi belajar, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran secara *real-time*. Tanpa konektivitas internet yang baik, proses pembelajaran digital akan terganggu, mengakibatkan penurunan kualitas pendidikan. Dukungan teknis yang tersedia secara berkelanjutan sangat penting untuk memastikan bahwa teknologi yang digunakan dalam pembelajaran digital berfungsi dengan baik. Sekolah harus memiliki tim teknis yang siap membantu dalam menangani masalah teknis, seperti koneksi internet yang terputus, perangkat yang tidak berfungsi, atau masalah dengan platform pembelajaran. Hal ini juga didukung Setyaningrum et al., (2023) bahwa proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar tanpa gangguan teknis, jika jaringan pada internet lancar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang memperlihatkan bahwa strategi belajar yang melibatkan kuis dan permainan (*game*) edukatif lebih berhasil dan efisien. Penulis dapat menarik kesimpulan bahwa metode tersebut berdampak pada peningkatan motivasi belajar siswa di SD Negeri Ganting, Kecamatan Gedangan, Kabupaten Sidoarjo. Wajar jika seorang siswa akan termotivasi untuk belajar jika ia memiliki motivasi belajar. Hal ini dikarenakan siswa dapat terlibat langsung serta berpartisipasi aktif dalam pengambilan keputusan, pembelajaran lebih menarik, dan antusiasme siswa menjadi tinggi. Integrasi kuis dan permainan (*game*) dalam kurikulum sekolah bisa menjadi *alternative* tata cara strategi pendidikan yang inovatif serta mengasyikkan. Penelitian lebih lanjut dibutuhkan mengeksplorasi tipe kuis serta permainan dan elemen *game* yang sangat efisien dalam konteks

pendidikan yang berbeda. Tidak hanya itu, guru harus memperoleh pelatihan untuuk mengimplementasikan tata cara ini dengan berhasil.

REFERENSI

- El-Yunusi, M. Y. M., Jannah, R., Muzayyin, M. K., & Khan, A. L. (2023). Pemanfaatan Media Power Point dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Peserta Didik di UPT SD Negeri 224 Gresik. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1457–1469.
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan Gamification untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 33–43.
- Hanaris, F. (2023). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Strategi dan Pendekatan yang Efektif. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Psikologi*, 1(1), 1–11.
- Inayati, I., Arcana, I. N., Susetyo, A. E., & Kuncoro, K. S. (2023). Pengembangan Kuis dan Game Edukasi Menggunakan Wordwall pada Pembelajaran Daring Materi Persamaan Nilai Mutlak Bentuk Linear. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 77–82.
- Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 131–147.
- Lina, W. P., Sarifah, I., & Imaningtyas. (2021). Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah pada Muatan Pembelajaran PPKn di Masa Pandemi Covid-19. *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19(2), 139–149.
- Marsita, I., Nainggolan, D., Ar, S., Diniyati, R., & Febriyanto, A. S. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Perencanaan Pembelajaran yang Menyenangkan di SMA Labschool Universitas Pendidikan Indonesia, 8(6), 599–606.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall dalam Pembelajaran Matematika terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140.
- Nurjanah, I. (2018). Peningkatan Rasa Percaya Diri Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Inkuiri Terbimbing. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(7), 738–748.
- Pratikno, A. S. (2018). Motivasi Belajar di Sekolah Dasar. *Xx, (Xxxx)*, 1–5.
- Pratiwi, A., Hikmah, F., Adiansha, A. A., & Suciwati. (2021). Analisis Penerapan Metode Games Education dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 1(1), 36–43.
- Salam, M. Y., Mudinillah, A., & Agustina, A. (2022). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2738–2746.
- Setyaningrum, I., Nuraini, A. I., Savitri, E. N., & Berdiferensiasi, P. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi dengan Menggunakan Model Problem Based Learning. *Prosiding Seminar Nasional IPA*, 34–43.
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11.