

IMPLEMENTASI GAME BASED LEARNING DENGAN QUIZWHIZ CARDS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V

Febriyanto H Supu¹, Abdul Haris PanaI², Kudus³, Rifda Mardian Arif⁴, Nurfadliah⁵

Universitas Negeri Gorontalo¹²³⁴⁵

e-mail: Febriyantosupu9176@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada apakah penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Quizwhiz Cards* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V di SDN 67 Kota Timur. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 67 Kota Timur, Kota Gorontalo. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih tergolong rendah. Kondisi ini disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran serta kurangnya perhatian siswa saat guru menyampaikan materi. Pada siklus I, tercatat sebanyak sebanyak 5 siswa (22,73%) masuk dalam kategori “Motivasi Tinggi”, sementara 3 siswa (13,63%) berada dalam kategori “Motivasi Sedang”, dan 14 siswa (63,64%) masuk dalam kategori “Motivasi Rendah” Hal ini menunjukkan bahwa tingkat motivasi pada siklus I masih tergolong rendah belum mencapai tingkat motivasi belajar yang diharapkan. Namun, setelah dilakukan tindakan pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan, di mana sebanyak 18 siswa atau 81,82%, sementara yang termasuk dalam kategori “Motivasi Sedang” hanya 4 siswa atau 18,18%. Dan untuk kategori “Motivasi Rendah” adalah 0. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa kelas V telah mencapai standar indikator kinerja yang ditetapkan. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Game Based Learning (GBL)* dengan dukungan media *Quizwhiz Cards* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi sistem organ pernapasan manusia di kelas V SDN 67 Kota Timur, Kota Gorontalo.

Kata Kunci: *Game Based Learning, Motivasi Belajar Siswa, Quizwhiz Cards, Sistem Organ Pernapasan Pada Manusia*

ABSTRACT

This study focuses on whether the implementation of the *Game-Based Learning (GBL)* model assisted by *Quizwhiz Cards* can improve the learning motivation of fifth-grade students at SDN 67 Kota Timur. The research employed a Classroom Action Research (CAR) approach, with data collected through observation, interviews, documentation, and tests. The subjects of the study were fifth-grade students of SDN 67 Kota Timur, Gorontalo City. Preliminary observations indicated that students' learning motivation was relatively low. This condition was caused by the limited use of instructional media and the lack of student attention during lessons. In Cycle I, 5 students (22.73%) were categorized as having “High Motivation,” 3 students (13.63%) as having “Moderate Motivation,” and 14 students (63.64%) as having “Low Motivation.” These results show that the overall motivation level in Cycle I remained below the expected standard. However, after the implementation of actions in Cycle II, there was a significant improvement—18 students (81.82%) were in the “High Motivation” category, 4 students (18.18%) in the “Moderate Motivation” category, and none in the “Low Motivation” category. Based on these findings, it can be concluded that the application of the Game-Based

Learning (GBL) model assisted by *Quizwhiz Cards* effectively enhanced students' learning motivation in the topic of the human respiratory system among fifth-grade students at SDN 67 Kota Timur, Gorontalo City.

Keywords: *Game Based Learning, Student Learning Motivation, Quizwhiz Cards, Human Respiratory System*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan investasi jangka panjang yang berperan penting dalam membentuk sumber daya manusia unggul dan berdaya saing. Ia tidak hanya menuntut komitmen waktu dan tenaga, tetapi juga membutuhkan dukungan sumber daya finansial serta kebijakan yang berpihak pada peningkatan kualitas pembelajaran. Dalam konteks pembangunan nasional, pendidikan menjadi pilar utama bagi kemajuan bangsa dan kesejahteraan masyarakat. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022, Indonesia menempati peringkat ke-69 dari 80 negara, yang mengindikasikan bahwa kemampuan literasi dan numerasi peserta didik masih di bawah rata-rata global. Kondisi ini tidak terlepas dari sejumlah faktor seperti keterbatasan sarana dan prasarana sekolah, ketimpangan akses pendidikan di daerah terpencil, rendahnya kompetensi tenaga pendidik, serta orientasi belajar yang lebih menekankan pada pencapaian nilai dibandingkan pemahaman konsep secara mendalam. Sebagaimana disampaikan oleh Rahmat (2021), pendidikan yang bermutu sejatinya diarahkan untuk membentuk individu mandiri yang mampu beradaptasi dengan perubahan dan berkontribusi terhadap keseimbangan sosial-budaya masyarakat.

Pada jenjang sekolah dasar, pendidikan memiliki peran fundamental dalam membangun pondasi pengetahuan dan karakter peserta didik. Di tahap ini, anak-anak mulai mengenal konsep berpikir logis, mengembangkan kemampuan sosial, serta belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar. Sekolah dasar menjadi tempat penting bagi tumbuhnya rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis yang menjadi bekal dalam proses belajar sepanjang hayat (Talani et al., 2024). Salah satu mata pelajaran yang berperan dalam menumbuhkan kemampuan tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang mengajarkan siswa memahami fenomena alam dan kehidupan di sekitarnya. Melalui IPAS, siswa diajak berpikir ilmiah, mengamati lingkungan, serta membangun kesadaran terhadap pentingnya menjaga keseimbangan ekosistem. Salah satu materi penting yang diajarkan adalah sistem organ pernapasan manusia, yang tidak hanya mengenalkan fungsi organ tubuh tetapi juga menumbuhkan kesadaran akan pentingnya menjaga kesehatan dan kebersihan udara. Namun demikian, masih banyak siswa yang menganggap pelajaran IPAS sulit dan membosankan karena penyajiannya kurang interaktif dan terlalu berorientasi pada hafalan (Arifin et al., 2023).

Rendahnya minat belajar siswa terhadap IPAS tidak terlepas dari lemahnya motivasi belajar. Lestari (2020) menjelaskan bahwa motivasi merupakan dorongan internal maupun eksternal yang menggerakkan seseorang untuk melakukan kegiatan belajar. Ketika motivasi menurun, keterlibatan siswa dalam pembelajaran pun berkurang. Penelitian oleh Ridha et al. (2021), Novianti et al. (2020), dan Wuwungan et al. (2024) menunjukkan bahwa menurunnya motivasi belajar sering kali disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik. Guru masih cenderung menggunakan pendekatan ceramah konvensional yang tidak memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir kritis atau bereksperimen. Padahal, menurut Pulukadang (2021), metode pembelajaran yang tepat dapat menjadi sarana konkret untuk mencapai tujuan belajar yang efektif. Salah satu pendekatan yang terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa adalah Game-Based Learning (GBL), yakni

pembelajaran berbasis permainan yang menciptakan suasana belajar menyenangkan dan interaktif (Oktavia, 2022; Erika et al., 2022). Dengan penerapan GBL, siswa dapat belajar sambil bermain, mengeksplorasi konsep secara aktif, dan berkolaborasi dengan teman sekelas dalam suasana positif yang difasilitasi oleh guru (Rosarian & Dirgantoro, 2020).

Untuk memahami lebih jauh permasalahan di lapangan, peneliti melakukan studi pendahuluan pada tanggal 20 Januari 2025 di SDN 67 Kota Timur, tepatnya di Jl. Taman Sari, Kelurahan Moodu, Kecamatan Kota Timur, Kota Gorontalo. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V, Ibu Dewinta Harun, S.Pd, diperoleh informasi bahwa dari 22 siswa, terdapat 13 siswa yang menunjukkan motivasi belajar rendah, khususnya dalam pembelajaran IPAS pada materi sistem organ pernapasan manusia. Hasil observasi juga memperlihatkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah tanpa dukungan media atau model interaktif. Akibatnya, banyak siswa yang kesulitan memahami materi, cepat merasa bosan, dan kurang fokus selama kegiatan belajar berlangsung. Kondisi ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan belum sepenuhnya mampu menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar aktif.

Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan (research gap) antara tujuan pembelajaran IPAS yang menekankan keterlibatan aktif siswa dengan kenyataan bahwa proses pembelajaran di lapangan masih bersifat satu arah dan minim inovasi. Padahal, seperti yang diungkapkan Kudus (2023), peningkatan efektivitas pembelajaran IPAS membutuhkan inovasi model pembelajaran yang tidak hanya fokus pada penyampaian materi, tetapi juga mampu membangun keterlibatan emosional dan intelektual peserta didik. Dengan demikian, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan menyenangkan agar siswa merasa tertarik dan termotivasi dalam memahami konsep-konsep sains secara mendalam.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas model pembelajaran interaktif berbasis *Game-Based Learning* (GBL) dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi sistem organ pernapasan manusia di kelas V SDN 67 Kota Timur. Melalui penerapan model ini, diharapkan siswa dapat belajar dengan cara yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna, sehingga pembelajaran IPAS tidak lagi dianggap sulit atau membosankan, melainkan menjadi sarana pengembangan kemampuan berpikir kritis dan rasa ingin tahu terhadap fenomena alam di sekitar mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas V SDN 67 Kota Timur, Kota Gorontalo pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah 22 siswa kelas V. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi sistem organ pernapasan pada manusia melalui implementasi Model *Game Based Learning* Berbantuan Media *Quizwhiz Cards*.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan pelaksanaan: Perencanaan, Pelaksanaan tindakan, obsevasi, dan refleksi. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Game Based Learning* yang dibantuan dengan media *Quizwhiz Cards*. Pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi (1) lembar observasi aktivitas guru dan siswa, (2) tes hasil belajar, (3) dokumentasi proses pembelajaran, dan (4) wawancara untuk menggali respon siswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan membandingkan hasil antar siklus. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) ditetapkan sebesar 75. Ketuntasan belajar dianalisis secara individu dan klasikal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini meliputi kegiatan peneliti dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas pada implementasi model GBL berbantuan media *Quizwhiz Cards* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini dilakukan di SDN 67 Kota Timur, Kota Gorontalo dengan sasaran siswa kelas V. Mengetahui ketuntasan motivasi belajar siswa, maka dilakukan observasi awal kemudian dilanjutkan dengan tindakan. Pelaksanaan penelitian mengacu pada prosedur penelitian yang meliputi tahap *planning* (perencanaan), *action* (pelaksanaan), *observing* (pemantauan dan evaluasi), dan *reflect* (refleksi).

Hasil

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa motivasi belajar pada siswa masih tergolong rendah. ditemukan bahwa sebagian siswa masih menunjukkan motivasi belajar yang rendah Berdasarkan hasil pengamatan pada pelaksanaan studi pendahuluan , diperoleh data bahwa dari 20 aspek yang diamati selama proses pembelajaran berlangsung di kelas, sebanyak 2 aspek (10%) memenuhi kriteria “sangat baik”. Sementara itu, terdapat 4 aspek (20%) yang berada pada kategori “baik”, 10 aspek (50%) tergolong “cukup”, dan 4 aspek yang masuk dalam kategori “kurang” (20%). Pada siklus I diketahui bahwa sebanyak 5 siswa (22,73%) masuk dalam kategori “Motivasi Tinggi”, sementara 3 siswa (13,63%) berada dalam kategori “Motivasi Sedang”, dan 14 siswa (63,64%) masuk dalam kategori “Motivasi Rendah” Hasil angket motivasi belajar siswa pada siklus I ini menunjukkan bahwa tingkat motivasi masih tergolong rendah dikarenakan pada saat proses pembelajaran siswa masih takut untuk bertanya, kurang aktif dalam diskusi kelompok, serta belum menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap materi yang disampaikan. Hal ini mengindikasikan bahwa implementasi *Game Based Learning* berbantuan Media *Quizwhiz Cards* yang digunakan belum sepenuhnya mampu memfasilitasi kebutuhan dan ketertarikan belajar siswa.

Pada Siklus II. Hasilnya mengalami peningkatan, terlihat dari jumlah siswa yang masuk dalam kategori “Motivasi Tinggi” sebanyak 18 siswa atau 81,82%, sementara yang termasuk dalam kategori “Motivasi Sedang” hanya 4 siswa atau 18,18%. Dan untuk kategori “Motivasi Rendah” adalah 0. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa kelas V telah mencapai standar indikator kinerja yang ditetapkan. Berdasarkan hasil tersebut memperlihatkan bahwa siswa telah menunjukkan peningkatan keaktifan selama proses pembelajaran berlangsung. Mereka lebih terlibat dalam kegiatan belajar, baik dalam mengajukan pertanyaan maupun merespons pertanyaan yang diajukan oleh guru. Selain itu, antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran juga terlihat lebih tinggi.



Gambar 1. Gambar Data Grafik Capaian Motivasi Belajar Siswa Siklus I & Siklus II

Gambar 1 menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi belajar siswa antara siklus I dan siklus II setelah penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL)

berbantuan media *Quizwhiz Cards*. Pada siklus I, sebagian besar siswa masih berada pada kategori motivasi rendah, yang mencerminkan rendahnya keterlibatan dan antusiasme dalam proses belajar. Namun, setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II, terlihat peningkatan proporsi siswa yang masuk kategori motivasi tinggi hingga mencapai lebih dari 80%. Hal ini membuktikan bahwa integrasi unsur permainan melalui *Quizwhiz Cards* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menumbuhkan rasa percaya diri, dan meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 2. Dokumentasi Penelitian Berlangsung

Gambar 2 memperlihatkan dokumentasi kegiatan pembelajaran selama proses penelitian berlangsung di kelas V SDN 67 Kota Timur. Dalam gambar tersebut, tampak aktivitas siswa yang terlibat secara aktif dalam penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *Quizwhiz Cards*. Siswa terlihat antusias dalam mengikuti setiap tahapan permainan edukatif yang dirancang untuk memperkuat pemahaman konsep sistem organ pernapasan manusia. Keterlibatan guru dalam memfasilitasi diskusi, memberikan arahan, serta memotivasi siswa juga menjadi bagian penting dari keberhasilan implementasi model pembelajaran ini. Dokumentasi ini tidak hanya menggambarkan peningkatan partisipasi dan interaksi antarsiswa, tetapi juga menunjukkan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, kolaboratif, dan bermakna sesuai dengan tujuan penelitian untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan.

Pembahasan

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan melalui kolaborasi aktif antara peneliti dan Ibu Dewinta Harun, S.Pd selaku wali kelas V di SDN 67 Kota Timur. Kolaborasi tersebut bertujuan untuk memastikan bahwa proses pembelajaran yang diujicobakan benar-benar sesuai dengan karakteristik peserta didik di kelas tersebut. Fokus penelitian diarahkan pada penerapan model *Game Based Learning* (GBL) yang dipadukan dengan penggunaan media *Quizwhiz Cards* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada materi sistem organ pernapasan manusia. Pemilihan model ini bukan tanpa alasan, karena pembelajaran berbasis permainan terbukti lebih mampu menghadirkan suasana belajar yang interaktif, komunikatif, serta menyenangkan dibandingkan metode tradisional yang cenderung monoton dan berpusat pada guru. Menurut Hartt, Hosseini, dan Mostafapour (2020), pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan memberikan stimulus positif pada otak siswa, memunculkan semangat berkompetisi sehat, dan meningkatkan keterlibatan emosional dalam belajar. Dengan kata lain, ketika unsur hiburan dan pendidikan berpadu secara

proporsional, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga pengalaman belajar yang berkesan.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus tindakan, di mana masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pengamatan dilakukan secara menyeluruh terhadap aktivitas guru dan siswa menggunakan lembar observasi, angket motivasi belajar, serta tes hasil belajar. Berdasarkan hasil observasi, pada siklus I ditemukan bahwa hanya 22,73% siswa yang tergolong memiliki motivasi tinggi, sedangkan mayoritas lainnya masih berada pada kategori motivasi rendah. Kondisi ini menunjukkan bahwa implementasi awal model pembelajaran belum sepenuhnya berhasil membangkitkan minat siswa terhadap pelajaran IPAS. Setelah dilakukan refleksi, revisi strategi, dan penguatan aktivitas berbasis permainan pada siklus II, terjadi peningkatan motivasi belajar yang signifikan, yaitu 81,82% siswa telah berada dalam kategori motivasi tinggi. Peningkatan ini menunjukkan bahwa strategi *Game Based Learning* memiliki efektivitas nyata dalam menumbuhkan dorongan intrinsik siswa untuk belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis permainan bukan sekadar metode alternatif, tetapi juga strategi pedagogik yang berorientasi pada keterlibatan aktif peserta didik.

Peningkatan motivasi belajar yang terjadi juga tidak terlepas dari peran media *Quizwhiz Cards* yang dirancang secara menarik, penuh warna, dan kompetitif. Kartu ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu evaluasi, tetapi juga menjadi instrumen yang menantang dan menyenangkan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Shi dan Shih (2015) menjelaskan bahwa elemen permainan seperti penghargaan, tantangan, dan interaksi sosial mampu meningkatkan motivasi intrinsik karena memenuhi kebutuhan psikologis dasar: kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial. Lebih jauh, Qian dan Clark (2016) menegaskan bahwa *game-based learning* mendukung pengembangan *21st century skills* seperti berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Dalam konteks pendidikan dasar, keterampilan ini penting untuk membentuk pola pikir adaptif yang mampu menghadapi perubahan zaman. Oleh karena itu, penggunaan *Quizwhiz Cards* tidak hanya berfungsi meningkatkan motivasi, tetapi juga memfasilitasi perkembangan kemampuan kognitif dan sosial-emosional siswa secara seimbang.

Pada siklus pertama, sebagian besar siswa masih menunjukkan kecenderungan pasif. Mereka tampak enggan berpartisipasi aktif dalam diskusi, kurang percaya diri saat menjawab pertanyaan, serta ragu-ragu ketika diminta memberikan pendapat. Fenomena ini menunjukkan bahwa motivasi belajar tidak hanya berkaitan dengan metode mengajar, tetapi juga dengan suasana psikologis di dalam kelas. Lestari (2020) menekankan bahwa motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal seperti rasa percaya diri dan kebutuhan akan penghargaan, serta faktor eksternal berupa dukungan lingkungan belajar yang kondusif. Oleh karena itu, pada siklus kedua dilakukan penyesuaian dengan menambah elemen kompetisi ringan dan penghargaan simbolik agar siswa merasa lebih dihargai dan termotivasi untuk berpartisipasi. Perubahan ini berhasil menciptakan atmosfer belajar yang positif di mana siswa lebih aktif, antusias, dan fokus terhadap materi yang diajarkan.

Implementasi model *Game Based Learning* terbukti juga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Tingkat ketuntasan belajar meningkat dari 41,91% pada siklus I menjadi 90,91% pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan adanya hubungan erat antara motivasi dan prestasi belajar, di mana meningkatnya semangat belajar berdampak langsung pada hasil akademik. Hasil tersebut konsisten dengan penelitian Talani et al. (2024) yang membuktikan bahwa model pembelajaran berbasis aktivitas seperti *mind mapping* dan *game-based learning* mampu meningkatkan retensi informasi dan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. Melalui permainan edukatif, siswa dapat memvisualisasikan konsep yang kompleks menjadi lebih sederhana, sehingga proses pembelajaran menjadi bermakna dan mudah diingat.

Selain meningkatkan hasil belajar, penerapan GBL juga memperkuat interaksi sosial dan kolaborasi antar siswa. Rosarian dan Dirgantoro (2020) menegaskan bahwa strategi *learning by playing* memungkinkan terjadinya hubungan yang sehat antara guru dan siswa karena proses belajar berlangsung dua arah. Guru bukan lagi satu-satunya sumber pengetahuan, melainkan fasilitator yang memandu siswa dalam proses eksplorasi pengetahuan melalui aktivitas bermain. Pembelajaran yang berorientasi pada partisipasi aktif ini membangun kepercayaan diri siswa, meningkatkan kemampuan komunikasi, serta melatih empati dan kerja sama dalam kelompok.

Dari aspek pengembangan media, penelitian ini menguatkan hasil studi Damayanti dan Suniasih (2022) serta Zendrato, Harefa, dan Lase (2022) yang menekankan pentingnya penggunaan bahan ajar interaktif dalam membantu siswa memahami konsep abstrak. Media seperti LKPD digital dan modul berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) terbukti mampu menghubungkan konsep sains dengan pengalaman sehari-hari siswa. Demikian pula, Winanti (2023) menyoroti efektivitas *flash card online* berbasis *Teams Games Tournaments (TGT)* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif. Hal ini sejalan dengan penggunaan *Quizwhiz Cards* dalam penelitian ini yang menggabungkan unsur permainan, interaksi, dan refleksi diri sebagai media pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Selanjutnya, penerapan GBL dengan *Quizwhiz Cards* juga merepresentasikan langkah adaptif terhadap kemajuan teknologi pendidikan. Menurut Almadhoob, Saleh, dan Akbar (2024), pengintegrasian kecerdasan buatan dalam aplikasi pembelajaran digital seperti *QuizWiz* memungkinkan sistem memberikan umpan balik instan dan adaptif sesuai kemampuan siswa. Sementara itu, Zubková (2023) menambahkan bahwa pemanfaatan *AI tools* dalam pendidikan formal dapat meningkatkan efisiensi, personalisasi, dan keterlibatan belajar peserta didik. Oleh karena itu, penerapan media permainan edukatif seperti *Quizwhiz Cards* merupakan inovasi yang tidak hanya berorientasi pada hasil belajar, tetapi juga pada pengalaman belajar yang kontekstual dan sesuai perkembangan teknologi digital abad ke-21.

Peningkatan motivasi yang diamati dalam penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Dini Farichatus Sholikha et al. (2023) dan Putri Zumiaty et al. (2023) yang menunjukkan konsistensi efektivitas model *Game Based Learning* di berbagai konteks sekolah dasar. Keduanya melaporkan bahwa penerapan GBL mampu meningkatkan motivasi belajar secara signifikan, dari kategori cukup menjadi sangat baik setelah dua siklus tindakan. Temuan tersebut menegaskan bahwa GBL tidak hanya memberikan pengalaman belajar menyenangkan, tetapi juga membangun kesadaran belajar mandiri dan kerja tim yang lebih solid. Dengan demikian, pendekatan ini dapat dikatakan universal dalam meningkatkan keterlibatan belajar di berbagai setting pendidikan.

Selain aspek motivasional, keberhasilan penerapan GBL juga ditentukan oleh kemampuan guru dalam merancang strategi pembelajaran yang kreatif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Kudus (2023) menjelaskan bahwa model pembelajaran berbasis eksplorasi ilmiah mampu meningkatkan rasa ingin tahu dan efektivitas pembelajaran siswa. Pandangan ini diperkuat oleh Rahman (2022) yang menekankan pentingnya motivasi sebagai pendorong utama keberhasilan akademik. Selanjutnya, Rahmat (2021) menegaskan bahwa pendidikan yang bermakna harus mengembangkan tiga domain pembelajaran secara seimbang, yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam konteks ini, GBL dengan *Quizwhiz Cards* mencerminkan ketiga aspek tersebut: siswa belajar konsep (kognitif), terlibat emosional (afektif), dan berpartisipasi aktif (psikomotorik).

Secara keseluruhan, penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *Quizwhiz Cards* terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Xu et al. (2023) yang menyatakan bahwa GBL tidak

hanya efektif di jenjang dasar, tetapi juga di pendidikan tinggi karena mampu menstimulasi keaktifan, daya ingat, serta keterampilan berpikir tingkat tinggi. Inovasi pembelajaran yang memadukan permainan, teknologi, dan kolaborasi ini selaras dengan semangat pembelajaran abad ke-21 yang menekankan *student engagement* dan *experiential learning*. Sejalan dengan pendapat Pulukadang (2021), pembelajaran terpadu yang menghadirkan pengalaman nyata akan meninggalkan kesan mendalam dan berdampak jangka panjang terhadap sikap, motivasi, serta minat belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan oleh peneliti, dapat disimpulkan dengan penerapan model *Game Based Learning* (GBL) yang didukung oleh media *Quizwhiz Cards* terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS di kelas V SDN 67 Kota Timur, Kota Gorontalo. Penggunaan media *Quizwhiz Cards* terbukti mampu meningkatkan motivasi maupun hasil belajar siswa kelas V. Hal ini terlihat dari data yang diperoleh pada pembelajaran siklus I, di mana dari total 22 siswa, diperoleh hasil motivasi belajar siswa pada siklus I bahwa sebanyak 5 siswa (22,73%) masuk dalam kategori "Motivasi Tinggi", sementara 3 siswa (13,63%) berada dalam kategori "Motivasi Sedang", dan 14 siswa (63,64%) masuk dalam kategori "Motivasi Rendah". Namun pada siklus II terjadi peningkatan signifikan, yaitu jumlah siswa yang masuk dalam kategori "Motivasi Tinggi" sebanyak 18 siswa atau 81,82%, sementara yang termasuk dalam kategori "Motivasi Sedang" hanya 4 siswa atau 18,18%. Dan untuk kategori "Motivasi Rendah" adalah 0, sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Dengan penerapan model *Game Based Learning* (GBL) yang didukung oleh media *Quizwhiz Cards*, siswa menjadi lebih terdorong untuk menyelesaikan tugas atau proyek secara bersama-sama dan bekerja sama secara efektif dengan anggota kelompoknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Almadhoob, A. H., Saleh, A. S. K., & Akbar, F. (2024, September). *QuizWiz: Integrating generative artificial intelligence in an online study tool*. In *Proceedings of the 2024 7th International Conference on Big Data and Education* (pp. 87–96). <https://doi.org/10.1145/3704289.3704296>
- Arifin, I. N., Arif, R. M., Arifin, V. M., Juniarti, Y., & Sutisna, I. (2023). Desain pengembangan e-modul IPA materi kalor berbasis Flipbook Maker dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V di sekolah dasar. *Pedagogika*, 14(1), 99–111. <https://doi.org/10.37411/pedagogika.v14i1.2192>
- Damayanti, M. S. D., & Suniasih, N. W. (2022). Lembar kerja peserta didik (LKPD) interaktif materi IPA sistem pernapasan manusia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1), 10–18. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i1.45261>
- Hartt, M., Hosseini, H., & Mostafapour, M. (2020). Game on: Exploring the effectiveness of game-based learning. *Planning Practice & Research*, 35(5), 589–604. <https://doi.org/10.1080/02697459.2020.1778859>
- Kudus, K. (2023). Pemanfaatan model Children Learning in Science (CLIS) dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Educational: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 3(3), 251–259. <https://doi.org/10.51878/educational.v3i3.2444>
- Lestari, E. T. (2020). *Cara praktis meningkatkan motivasi siswa sekolah dasar*. Deepublish.
- Oktavia, R. (2022). *Game Based Learning meningkatkan efektivitas belajar siswa*. [Tidak dipublikasikan].
- Pulukadang, T. W. (2021). *Pembelajaran terpadu*. Ideas Publishing.

- Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, 63, 50–58. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563216303491>
- Rahman, S. (2022, January). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076>
- Rahmat, A. (2021). *Pengantar pendidikan*. Ideas Publishing.
- Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. S. (2020). Upaya guru dalam membangun interaksi siswa melalui metode belajar sambil bermain [Teacher's efforts in building student interaction using a game-based learning method]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 146–163. <https://doi.org/10.19166/johme.v3i2.2332>
- Shi, Y. R., & Shih, J. L. (2015). Game factors and game-based learning design model. *International Journal of Computer Games Technology*, 2015(1), 549684. <https://doi.org/10.1155/2015/549684>
- Talani, O. W., Walangadi, H., Mahmud, H., & Nurfadiah. (2024). Meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran mind mapping di kelas V SDN 6 Dungaliyo Kabupaten Gorontalo. *Student Journal of Elementary Education*, 3(1), 1–14. <https://ejurnal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/SJEE/article/view/3056>
- Winanti, D. P. (2023). *Pengembangan media pembelajaran flash card online pada materi sistem pernapasan manusia berbasis TGT (Teams Games Tournaments) untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Colomadu* [Disertasi doktor, Universitas Sebelas Maret]. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/100177>
- Wuwungan, A. H. K., Panai, A. H., Arifin, I. N., Abdullah, G., & Arif, R. M. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif pertumbuhan dan perkembangan manusia berbasis gamifikasi di kelas V SDN 4 Anggrek Kabupaten Gorontalo Utara. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 123–135. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.3334>
- Xu, M., Luo, Y., Zhang, Y., Xia, R., Qian, H., & Zou, X. (2023). Game-based learning in medical education. *Frontiers in Public Health*, 11, 1113682. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2023.1113682>
- Zendrato, E. D. K., Harefa, A. R., & Lase, N. K. (2022). Pengembangan modul IPA berbasis contextual teaching and learning pada materi sistem pernapasan manusia. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 446–455. <https://scholar.archive.org/work/4ur4ysfsjncxhhijzqdfs74gp4/access/wayback/http://www.educativo.marospub.com/index.php/journal/article/download/61/115>
- Zubková, N. V. K. (2023). The potential of AI tools in formal education. *Marketing Identity*, 427. https://www.researchgate.net/profile/Monika-Cihlarova/publication/377456509_The_position_of_game_reviews_in_video_game_journalism/links/66ab537575fcd863e5ed662c/The-position-of-game-reviews-in-video-game-journalism.pdf#page=428