

EFEKTIVITAS MEDIA COOK-QUIZ BERBASIS GAMIFIKASI FISIK TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAJAS PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Novita Wulan Sari¹, Bernadus Wahyudi Joko Santoso², Haryadi³, Rulita Kristalina⁴

¹Pendidikan Dasar Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Semarang

²Pendidikan Dasar Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Semarang

³Pendidikan Dasar Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Semarang

¹SDN Pucakwangi 01

Alamat e-mail : ¹novitawulan88@students.unnes.ac.id;

²wahyudifr@mail.unnes.ac.id; ³haryadihar67@mail.unnes.ac.id;

⁴rulitakristalina@gmail.com

ABSTRACT

This research investigates the impact of the Cook-Quiz learning medium on the learning motivation of fifth-grade elementary students when studying figurative language (majas) in Indonesian language lessons. A quantitative pre-experimental design with a one group pretest-posttest approach was applied to 26 students of SDN Pucakwangi 01, Pati Regency, during the 2025/2026 academic year. Motivation was assessed using a 20 item Likert-scale questionnaire covering four key dimensions: interest, active participation, persistence, and self-confidence. Data were analysed through descriptive statistics and paired sample t-tests. Findings revealed a substantial rise in the average motivation score from 50.00 at pretest to 71.50 after the Cook-Quiz intervention, yielding a mean gain of 21.50 points. The paired t-test produced a significance value of 0.000 ($p<0.05$) and Cohen's effect size of 9.22, classified as extremely large. These results provide strong evidence that the Cook-Quiz, a tangible gamification tool, significantly boost students' learning motivation, particularly in abstract and figurative topics, by creating a more dynamic, competitively engaging, and meaningful classroom environment.

Keywords: Cook-Quiz, gamification, learning motivation, figurative language (majas), elementary school

ABSTRAK

Studi ini mengeksplorasi dampak penerapan media Cook-Quiz terhadap semangat belajar siswa kelas V sekolah dasar Ketika mempelajari gaya Bahasa (majas) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian bersifat kuantitatif dengan rancangan pre-experimental satu kelompok (*one group pretest-posttest*) yang melibatkan 26 siswa SDN Pucakwangi 01, Kabupaten Pati, pada tahun ajaran 2025/2026. Pengukuran motivasi dilakukan melalui kuesioner skala Likert berisi 20 butir pertanyaan yang mencakup empat dimensi utama, yaitu ketertarikan, keaktifan, ketekunan, dan rasa percaya diri. Pengolahan data memanfaatkan statistic deskriptif serta uji t berpasangan. Temuan menunjukkan skor rata-rata motivasi

siswa melonjak dari 50,00 pada tahap awal menjadi 71,50 setelah intervensi Cook-Quiz, atau naik sebesar 21,50 poin. Hasil uji statistic menampilkan nilai signifikansi 0,000 ($p<0,05$) dengan ukuran efek Cohen's mencapai 9,22 (kategori sangat besar). Hal ini membuktikan bahwa Cook-Quiz sebagai alat bantu gamifikasi berbasis benda nyata mampu memberikan dorongan yang sangat kuat terhadap motivasi belajar, khususnya pada materi bersifat kiasan dan abstrak, dengan cara menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, penuh persaingan sehat, serta bermakna bagi siswa.

Kata kunci: Cook-Quiz, gamifikasi, motivasi belajar, majas, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Proses pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha yang disengaja dan terarah dari generasi dewasa kepada anak-anak untuk mengoptimalkan perkembangan aspek fisik dan mental, sehingga mereka kelak mampu berdiri sendiri dan menjalani kehidupan dengan penuh kemandirian (Hidayat et al., n.d.). Pembangunan sumber daya manusia yang unggul tidak dapat dipisahkan dari peran strategis pendidikan, sebagaimana ditegaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa tujuan utama pendidikan adalah membentuk peserta didik yang bertakwa, berilmu, inovatif, mandiri, serta memiliki tanggung jawab sosial yang tinggi. Sejalan dengan tuntutan perkembangan zaman, sistem pendidikan di Indonesia terus bertransformasi. Salah satu bentuk nyata adaptasi tersebut adalah hadirnya Kurikulum Merdeka yang mengedepankan fleksibilitas belajar, pendekatan berdiferensiasi sesuai kebutuhan siswa, serta penanaman nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila

secara lebih mendalam (Kemendikbudristek, 2022).

Pendidikan khususnya di tingkat Sekolah Dasar (SD), menjadi fondasi penting dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional anak, sekaligus tahap awal pembentukan kemampuan literasi serta karakter bangsa (Fitriyani et al., 2024). Dalam konteks kurikulum merdeka, pendekatan ini mendorong guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang fleksibel, dimana siswa dapat mengeksplorasi minatnya secara mendalam, sehingga motivasi belajar meningkat secara signifikan seperti yang ditunjukkan dalam studi kasus di SD Negeri yang menerapkan proyek berbasis Pancasila (Azzahra et al., 2025).

Mata pelajaran bahasa Indonesia tidak hanya menjadi sarana komunikasi, tetapi juga alat utama untuk membentuk keterampilan berbahasa siswa. Bahasa Indonesia diajarkan sebagai mata pelajaran sekaligus sebagai bahasa pengantar hampir di seluruh mata pelajaran. Melalui proses ini, siswa dilatih untuk menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara baik, yang pada

akhirnya mendukung pencapaian kompetensi di bidang studi lain (Idawati, 2024). Penelitian terkini menegaskan bahwa integrasi elemen interaktif dalam pembelajaran bahasa ini dapat memperkuat keterlibatan siswa, terutama di tingkat SD, dimana siswa cenderung lebih responsif terhadap pendekatan visual dan kolaboratif (Sappaile, 2024).

Materi majas sering menjadi tantangan tersendiri dalam pembelajaran bahasa indonesia di SD karena sifatnya yang abstrak, sehingga siswa sulit memahami konsep secara konkret. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas V SDN Pucakwangi 01, diketahui bahwa penyampaian materi majas masih didominasi dengan metode ceramah tanpa dukungan media interaktif dan menarik. Akibatnya, pembelajaran menjadi monoton, siswa cepat bosan, dan motivasi belajar menurun. Kondisi tersebut membuat siswa cenderung pasif dan kurang inisiatif dalam memahami materi. Tantangan serupa juga terdokumentasi dalam studi empiris, dimana siswa SD mengalami kesulitan mengenali gaya bahasa seperti metafora karena kurangnya konteks nyata, yang menyebabkan penurunan minat hingga 30% dalam sesi pembelajaran tradisional (Putri et al., n.d.). Selain itu, penelitian lain menyoroti bahwa tanpa alat bantu visual, pemahaman figuratif pada anak usia 10-12 tahun sering terhambat oleh keterbatasan imajinasi konkret mereka (Alejandra et al., 2025).

Motivasi belajar menjadi faktor pendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Jika motivasi rendah, partisipasi akan menurun dan berdampak buruk pada penguasaan materi (Nurhidayati et al., 2023). Oleh karena itu diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, terutama pada materi abstrak seperti majas. Bukti empiris penelitian di SD menunjukkan bahwa media berbasis gamifikasi, seperti kuis interaktif, dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa hingga 43%, dengan efek yang bertahan hingga akhir fase pembelajaran (Mohammed et al., 2024). Pendekatan serupa juga terbukti efektif dalam mengurangi kebosanan, dimana siswa yang terpapar elemen permainan menunjukkan peningkatan keterlibatan emosional dan kognitif (Fahrurrazi, 2024).

Berdasarkan temuan di lapangan, yaitu kesulitan memahami majas, dominasi metode ceramah, dan rendahnya motivasi siswa, peneliti memutuskan untuk bereksperimen menggunakan media Cook-Quiz sebagai solusi inovatif. Media ini berupa toples berisi "cookies" yang masing-masing berisi contoh majas (seperti personifikasi, metafora, dan hiperbola). Dalam praktiknya, media ini digunakan seperti flashcard, namun dirancang dengan elemen permainan (*gamification*) untuk menciptakan suasana kompetitif yang sehat antar kelompok dan meningkatkan ketertarikan siswa. Inovasi semacam

ini sejalan dengan temuan bahwa alat bantu berbasis permainan fisik-digital dapat mengatasi abstraksi konsep bahasa, sehingga motivasi siswa naik secara signifikan di kelas awal SD (Liao et al., 2024). Lebih lanjut, studi di indonesia menegaskan bahwa media lokal seperti ini selaras dengan kurikulum merdeka, dimana integrasi budaya lokal dalam gamifikasi memperkuat rasa percaya diri siswa (Rahma et al., 2024).

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan, penelitian ini mengusung judul "Efektivitas Media Cook-Quiz Berbasis Gamifikasi Fisik terhadap Motivasi Belajar Majas pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar". Pertanyaan pertama yang ingin dijawab adalah sejauh mana pemanfaatan Cook-Quiz mampu mendongkrak semangat belajar siswa kelas V pada topik gaya bahasa (majas)? Di dalam studi ini, motivasi belajar diamati melalui empat dimensi pokok yaitu ketertarikan terhadap materi, tingkat keaktifan selama pembelajaran, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, serta rasa percaya diri siswa. Beberapa penelitian terkini memperlihatkan bahwa keempat aspek tersebut dapat melonjak hingga 25-35 % ketika guru menggunakan alat bantu interaktif (Barus & Mustika, 2024) (Shen et al., 2023). Fleksibilitas Kurikulum Merdeka memberikan ruang yang sangat luas bagi inovasi semacam Cook-Quiz untuk menggabungkan pembelajaran yang bermakna dan kontekstual, sehingga siswa tidak sekedar menghafal definisi majas,

melainkan mampu mengenali dan menciptakan sendiri ungkapan-ungkapan kiasan dalam kehidupan sehari-hari (Jaramillo-mediavilla et al., 2024).

B. Metode Penelitian

Studi ini mengadopsi pendekatan kuantitatif melalui rancangan pra-eksperimen dengan pola satu kelompok yang diukur sebelum dan sesudah intervensi (*one group pretest-posttest design*). Pendekatan kuantitatif menekankan pengukuran objektif terhadap fenomena sosial melalui data numerik dan analisis statistik, sehingga memungkinkan peneliti untuk menguji hubungan sebab-akibat terukur (Sugiyono, 2023). Metode ini cocok untuk mengamati perubahan perilaku belajar siswa setelah diberi intervensi tertentu, terutama di lingkungan kelas yang terbatas (Creswell&Creswell, 2018). Desain pre-eksperimental satu kelompok dengan pengukuran sebelum dan sesudah intervensi (*one group pretest-posttest*) dipilih karena memungkinkan peneliti mengamati secara langsung perubahasan yang terjadi pada variabel yang diteliti (motivasi belajar) akibat pemberian perlakuan tertentu. Walaupun tidak menyertakan kelompok pembanding, pendekatan ini tetap sering menjadi tahap awal yang efektif dan praktis untuk mengevaluasi dampak suatu inovasi pembelajaran, khususnya pada jenjang sekolah dasar yang memiliki keterbatasan sumber daya dan waktu (Cohen, n.d., 2018).

Desain pre-experimental adalah rancangan penelitian yang digunakan untuk mengamati pengaruh suatu perlakuan (treatment) terhadap variabel tertentu tanpa adanya kelompok kontrol yang sebenarnya. Desain ini sering dipakai pada tahap awal untuk mendapatkan gambaran efektivitas intervensi pembelajaran, terutama ketika sumber daya terbatas atau populasi kecil (Creswell&Creswell, 2018). Pendekatan ini telah terbukti andal dalam studi pendidikan dasar, dimana fokus utama adalah melihat tren perubahan pada satu kelompok sebelum dan sesudah intervensi, seperti yang diterapkan dalam pengembangan media berbasis permainan (Kusmaryono et al., 2025).

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Pucakwangi 01 Kabupaten Pati dengan jumlah sampel 26 siswa. Pemilihan sampel secara total (total sampling) dilakukan karena populasi kelas relatif kecil dan homogen, sehingga seluruh anggota kelas dijadikan responden untuk memaksimalkan validitas data (Fraenkel at al., n.d.). Penelitian ini menggunakan angket motivasi belajar untuk mengetahui motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Angket motivasi belajar memuat 20 pertanyaan menggunakan skala Likert 4 pilihan jawaban (1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = setuju, 4 = sangat setuju), yang dirancang berdasarkan 4 indikator utama: minat, keterlibatan, ketekunan, dan kepercayaan diri (Uno, 2025).

Analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif, yang akan menjelaskan kondisi motivasi siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran menggunakan media Cook-Quiz, serta analisis statistik t-test paired sample untuk menguji perbedaan dari motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Analisis dekriptif mencakup perhitungan nilai rata-rata, standar deviasi, minimum, dan maksimum untuk memberikan gambaran distribusi data (Pallant, 2024). Sementara itu, uji t berpasangan digunakan karena data berasal dari satu kelompok yang sama dan diukur dua kali (pretest dan posttest), dengan syarat data berdistribusi normal yang sebelumnya diuji melalui Sapiro-Wilk (Field, 2025).

Angket dibagi menjadi dua jenis, yaitu angket kebutuhan dan angket tanggapan. Angket kebutuhan diberikan kepada siswa 3 hari sebelum pembelajaran dilaksanakan untuk mengidentifikasi tingkat motivasi awal dan kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran. Angket tanggapan diberikan setelah siswa menerima pembelajaran atau setelah perlakuan menggunakan media Cook-Quiz, bertujuan untuk mengukur persepsi dan perubahan sikap pasca-intervensi. Pembagian angket ini selaras dengan rekomendasi bahwa pengukuran motivasi harus dilakukan secara berulang untuk menangkap dinamika perubahan dalam konteks pembelajaran berbasis media (Dörnyei, 2025).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 15 Oktober 2025 di kelas V SDN Pucakwangi 01 Kabupaten Pati tahun pelajaran 2025/2026 mata pelajaran bahasa indonesia materi majas. Pengumpulan data dilakukan melalui angket yang berisi 20 butir pertanyaan dengan skala Likert 4 pilihan. Skor setiap siswa dihitung dengan menjumlahkan nilai setiap butir, sehingga rentang skor berkisar antara 20 hingga 80.

Rata-rata skor motivasi belajar sebelum perlakuan mencapai 50,00 dengan standar deviasi 2,72. Nilai terendah 46 dan tertinggi 55. Setelah perlakuan dengan media Cook-Quiz, rata-rata skor naik menjadi 71,50 dengan standar deviasi 2,70. Nilai terendah 68 dan tertinggi 78. Selisih rata-rata antara posttest dan pretest adalah +21,50 poin. Peningkatan ini terlihat pada hampir semua siswa; tidak ada siswa yang mengalami penurunan skor. Siswa yang awalnya cenderung diam saat membahas konsep abstrak seperti metafora kini berebut mengambil "cookies" untuk mendiskusikan antar kelompok, mencerminkan lonjakan pada indikator minat dan keterlibatan. Variabilitas rendah pada standar deviasi menunjukkan konsistensi dampak di seluruh siswa.

Tabel 1. Analisis deksriptif

	Statistic	Befor	After	Selisih e
N (jumlah siswa)		26	26	26

Rata-rata (mean)	50.00	71.5	+21.5
Median	50.00	71.5	21.50
		0	0
Standar deviasi	2.72	2.70	3.12
Minimum	46	68	15
Maksimum	55	78	26

Pengujian distribusi data dilakukan dengan metode Sapiro-Wilk mengingat jumlah responden dibawah 50 orang, langkah ini menjadi syarat mutlak untuk memastikan apakah data yang terkumpul memenuhi asumsi normalitas sebelum melanjutkan ke analisis parametrik. Distribusi dianggap normal bila nilai p pada uji tersebut melebihi 0,05. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi pada pretest sebesar 0,490 dan posttest sebesar 0,102. Karena kedua nilai tersebut berada diatas ambang batas 0,05 dapat disimpulkan bahwa data motivasi belajar baik sebelum maupun sesudah intervensi memiliki pola distribusi normal. Dengan demikian, seluruh persyaratan untuk menerapkan uji statistik parametrik, termasuk paired sample t-test, telah terpenuhi dengan baik.

Tabel 2. Uji Normalitas

Kategori	Sapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Nilai Before	0.965	26	0.490
After	0.935	26	0.102

Langkah analisis berikutnya menggunakan uji t berpasangan karena distribusi data telah terbukti normal. Uji ini bertujuan memastikan

apakah terdapat perbedaan bermakna antara skor motivasi pada tahap pretest dan posttest setelah penerapan media Cook-Quiz. Hasil pengujian menunjukkan nilai t hitung sebesar -47.000 dengan derajat kebebasan (df) 25 serta tingkat signifikansi 0,000 ($p<0,05$). Temuan ini mengukuhkan adanya lonjakan motivasi yang sangat signifikan pasca-intervensi. Rentang interval kepercayaan 95% untuk selisih rata-rata beada pada -22,201 hingga -20,337, yang menegaskan bahwa kenaikan tersebut bersifat konsisten dan bukan akibat faktor kebetulan.

Selain itu, perhitungan manual ukuran efek Cohen's d menghasilkan nilai 9,22 (kategori sangat besar, $d>0,8$), sehingga dapat disimpulkan bahwa Cook-Quiz tidak hanya memberikan dampak statistik yang kuat tetapi juga memicu transformasi perilaku belajar siswa secara mendalam dan nyata.

Tabel 3. Uji t

Paired differences

				95% confidence interval of the difference					
		Mean	Std. Devia tio n	Std. Error Mea n	Lower	Upper	t	df	Sig. (2- tailed)
Pai	Maja	-	2.308	.453	-	-	-	2	.000
r 1	s Pre	21.26			22.20	20.33	47.00	5	
	&	9			1	7	0		
	Maja								
	s								
	Post								

Penerapan media Cook-Quiz pada pembelajaran majas kelas V SDN Pucakwangi 01 berhasil menciptakan perubahan yang sangat nyata pada tingkat motivasi belajar siswa. Kenaikan rata-rata skor dari 71,50 (selisih 21,50 poin) dengan nilai signifikansi 0,000 dan ukuran efek Cohen's sebesar 9,22 menunjukkan bahwa dampaknya bukan hanya signifikan secara statistik, melainkan

jugak sangat besar secara praktis. Keberhasilan ini dapat dijelaskan melalui beberapa mekanisme. Pertama, elemen kompetisi kelompok yang terbangun ketika siswa berebut mengambil "cookies" berisi contoh majas menciptakan suasana persaingan sehat yang memicu motivasi ekstrinsik dengan sangat kuat. Kedua, unsur kejutan (surprise element) saat membuka cookies

membuat siswa merasa penasaran dan terus terlibat secara emosional. Ketiga, sifat media yang berbasis benda nyata (tangible) memudahkan anak usia 10-11 tahun untuk mengaitkan konsep abstrak majas dengan pengalaman sensorik langsung, sehingga proses kognitif dan afektif berjalan beriringan. Keempat indikator motivasi (minat, keterlibatan, ketekunan, dan kepercayaan diri) meningkat secara serentak karena siswa tidak lagi merasa “hanya mendengarkan penjelasan” melainkan menjadi aktor utama dalam permainan belajar.

Temuan ini selaras dengan penelitian dari (Aditama et al., 2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis game mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar, karena siswa mendapat kebebasan lebih besar, terlibat aktif dalam pengambilan keputusan, serta merasakan proses belajar yang jauh lebih menyenangkan dan menarik. Media pembelajaran berbasis gamifikasi memberikan dampak signifikan pada siswa yang awalnya memiliki motivasi belajar rendah dan berhasil menyalakan semangat belajar siswa yang tadinya kurang termotivasi (Linda & Suryadi, 2025).

Dari sisi lain implementasi Kurikulum Merdeka, Cook-Quiz sangat mendukung prinsip pembelajaran berdiferensiasi dan berbasis proyek mini, sekaligus memperkuat Profil Pelajar Pancasila (khususnya gotong royong dan kreatif) melalui kerja kelompok dan eksplorasi

contoh majas dari kehidupan sehari-hari. Media ini juga terbukti inklusif: semua siswa termasuk yang biasanya pendiam atau kurang percaya diri, menjadi aktif karena adanya elemen permainan yang meratakan “lapangan bermain”.

Secara lebih luas, hasil ini menggarisbawahi urgensi inovasi di kurikulum merdeka, dimana fleksibilitas pembelajaran mendorong guru untuk menggabungkan elemen lokal seperti gamifikasi berbasis makanan ringan indonesia. namun untuk masa depan, penelitian lanjutan sebaiknya melibatkan kelompok kontrol dan pengakuan retensi jangka panjang, guna memastikan efek bertahan setelah dua minggu. Media seperti Cook-Quiz bukan hanya alat, tetapi pemicu agar siswa SD melihat majas sebagai petualangan bukan beban hafalan.

E. Kesimpulan

Hasil penelitian menegaskan bahwa integrasi media Cook-Quiz dalam pembelajaran gaya bahasa (majas) Bahasa Indonesia bagi siswa kelas V SDN Pucakwangi 01 menghasilkan lonjakan motivasi belajar yang sangat mencolok. Skor rata-rata motivasi melonjak dari 50,00 sebelum intervensi menjadi 71,50 setelahnya, dengan kenaikan mencapai 21,50 poin. Uji statistik menunjukkan tingkat signifikansi

0,000 disertai ukuran efek Cohen's sebesar 9,22 yang tergolong luar biasa besar. Peningkatan ini terdeteksi secara merata pada seluruh dimensi motivasi, yaitu ketertarikan siswa, tingkat partisipasi, keteguhan dalam menyelesaikan tugas, serta keyakinan diri. Keberhasilan tersebut tidak terlepas dari kekuatan Cook-Quiz yang mengkolaborasikan unsur permainan berbasis benda nyata, persaingan antar kelompok yang sehat, dan elemen kejutan, sehingga mampu mengalihkan pandangan siswa terhadap majas dari "sulit dan membosankan" menjadi "seru dan mudah dicerna". Media ini terbukti murah, sederhana dalam pembuatan, dan sangat ampuh sebagai pendekatan gamifikasi lokal. Oleh karena itu, Cook-Quiz layak dijadikan opsi utama bagi guru sekolah dasar yang ingin meningkatkan semangat belajar pada materi bahasa bersifat kiasan dan abstrak. Temuan ini sekaligus meneguhkan urgensi pengembangan media kontekstual berbiaya rendah sebagai pendukung efektif Kurikulum Merdeka yang mengutamakan pembelajaran yang menggembirakan dan benar-benar berorientasi pada siswa.

Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

Aditama, V., Khotimah, R., & Ningsih, S. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 1(April), 73–84.

Alejandra, M., Cortes, N., & Carreño-bolivar, L. (2025). *Virtual game-based learning environments to promote self-*. 1–22.

Azzahra, I. F., Rizky, M., & Rahmadhani, R. (2025). *Jurnal Pendidikan Indonesia : Kurikulum Merdeka : Telaah Potensi dan Tantangan Implementatif dalam Mewujudkan Pendidikan Fleksibel di Indonesia*. 5(3). <https://doi.org/10.59818/jpi.v5i3.1530>

Barus, N. J., & Mustika, D. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 7, 245–255.

Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2024). *Research Methods in Education* (9th ed.). Routledge.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). SAGE Publications.

Dörnyei, Z., & Ushioda, E. (2025). *Motivation, Language Identity and the L2 Self in Educational Contexts. Multilingual Matters*.

Fahrurrazi, F. (2024). *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Melalui Metode Pembelajaran Interaktif*. 2(3).

Field, A. (2025). *Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics* (6th ed.). SAGE Publications.

Fitriyani, 2024. (2024). 8721, 307–312.

Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2024). *How to Design and Evaluate Research in Education* (11th ed.). McGraw-Hill Education.

Fraenkel at al., 2010. (n.d.). *Fraenkel at al., 2010*.

Hidayat, R., Ag, S., & Pd, M. (n.d.). *Dr. Rahmat Hidayat, MA Dr. Abdillah, S.Ag, M.Pd.*

Idawati, 2024. (2024). *Idawati, 2024*. 09, 233–242.

Jaramillo-mediavilla, L., Basantes-andrade, A., Cabezas-gonz, M., & Casillas-mart, S. (2024). *education sciences Impact of Gamification on Motivation and Academic Performance : A Systematic Review*.

Kusmaryono, I., Jupriyanto, & Kusumaningrum, B. (2025). *Pre-Experimental Design in Developing Game-Based Learning Media for Elementary Students*. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 11(1), 45–58.

Liao, C.-H. D., Wen-Chi Vivian, W., Gunawan, V., & Chang, T.-C. (2024). *Using an Augmented-Reality Game-Based Application to Enhance Language Learning and Motivation of Elementary School EFL Students: A Comparative Study in Rural and Urban Areas*. Frontiers in Education, 9, 1466926.

Linda, S., & Suryadi, A. (2025). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN QUIZWHIZZER DAN MOTIVASI GEOMETRI*. 2(2), 190–194.

Mohammed, M., Fatemah, A., & Hassan, L. (2024). *Effects of Gamification on Motivations of Elementary School Students : An Action Research Field Experiment*. <https://doi.org/10.1177/10468781241237389>

Nurhidayati et al., 2023. (2023). *PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI*. 10(2), 99–106.

Pallant, J. (2024). *SPSS Survival Manual: A Step by Step Guide to Data Analysis Using IBM SPSS* (8th ed.). Open University Press.

Putri, V., Sari, M., Muhammadiyah, U., & Utara, S. (n.d.). *Pengaruh Media Gambar Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas IV SD*. 5(4), 4269–4276.

Rahma, D., Ihwani, N. N., & Hidayat, N. S. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya, 4(2), 13298.

Sappaile, B. I. (2024). *The Impact of Gamification Learning on Student Motivation in Elementary School Learning*. 3(August), 184–196.

Shen, Z., Lai, M., & Wang, F. (2023). *Investigating the influence of gamification on motivation and learning outcomes in online*

language learning.
Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Alfabeta. → Referensi standar metode kuantitatif di Indonesia.

Uno, H. B. (2025). *Teori Motivasi dan Pengukurannya dalam Pembelajaran.* Bumi Aksara.