UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-01-2026
Revised : 30-10-2026
Accepted : 31-01-2026

IMPLEMENTASI KUIS BERBASIS PERMAINAN DALAM MENUMBUHKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NO.4 SADING BADUNG

Oleh
Ni Nyoman Sri Anggarani[1], Ni Made Anggreni[2], Ni Kadek Supadmini[3]
Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar [123]
srianggarani06@gmail.com[1], madeanggreni74@gmail.com[2],
ayutrisnadewimaheswari@gmail.com[3]

Abstract

This study aims to examine how the implementation of game-based quizzes can foster the learning motivation of fifth-grade students at SD No.4 Sading Badung. *The theoretical framework employed in this study includes behaviorist theory, structural functionalism, and motivation theory. The subjects of the study consisted of the school principal, fifth-grade homeroom teachers, and fifth-grade students at* SD No.4 Sading. *Data were collected through observation, interviews, library research, and documentation. The data obtained from the field were analyzed using qualitative analysis techniques, which include data collection, data reduction, data presentation, conclusion drawing, and verification. The results of this study indicate that (1) the implementation of game-based quizzes in fostering the learning motivation of fifth-grade students is conducted through three stages, namely planning, implementation, and evaluation, (2) the challenges encountered in implementing game-based quizzes include internal and external constraints, and (3) the learning motivation of fifth-grade students at* SD No.4 Sading *through the implementation of game-based quizzes shows positive development. This is evidenced by the emergence of a desire and determination to succeed, learning drives and needs, future aspirations and goals, recognition in learning, engaging learning activities, and a conducive learning environment that enables students to learn effectively.*

Keywords: *implementation, game-based quizzes, learning motivation*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi kuis berbasis permainan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas V SD No.4 Sading Badung. Teori yang digunakan, yaitu teori behavioristik, fungsionalisme struktural, dan motivasi. Subjek dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru wali kelas V, dan siswa kelas V di SD No.4 Sading. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, studi kepustakaan, dan dokumentasi. Data yang diperoleh di lapangan akan dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penyimpulan, dan verifikasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) implementasi kuis berbasis permainan dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas V melalui tiga tahapan, dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, (2) kendala yang dihadapi dalam mengimplementasikan kuis berbasis permainan meliputi kendala internal dan eksternal, (3) motivasi belajar siswa kelas V di SD No.4 Sading melalui penerapan kuis berbasis permainan menunjukkan perkembangan positif. Hal ini tampak dari munculnya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan,

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-01-2026
Revised : 30-10-2026
Accepted : 31-01-2026

penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar, serta lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Kata kunci: implementasi, kuis berbasis permainan, motivasi belajar

I. PENDAHULUAN

Mutu pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk motivasi. Menurut Harianto dkk. (2024:40), motivasi ialah dorongan yang membuat individu berusaha mencapai atau melakukan sesuatu. Sementara itu, Maharani dkk. (2024:13) menyatakan bahwa motivasi adalah faktor yang mendorong individu untuk melakukan suatu tindakan atau kegiatan. Jadi, motivasi adalah dorongan yang membuat individu berusaha dan bertindak untuk mencapai sesuatu. Dalam dunia pendidikan, motivasi memegang peran penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Sariani dkk. (2024:39) mengungkapkan bahwa motivasi belajar ialah daya penggerak yang mendorong individu untuk mencapai prestasi belajar yang optimal. Siswa dengan motivasi tinggi cendeung rajin, antusias, menyukai tantangan, pantang menyerah, dan aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung, sedangkan siswa dengan motivasi rendah mudah merasa bosan, kurang antusias, sulit fokus saat guru mengajar, dan sering menunda tugas. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang tepat untuk membangkitkan semangat siswa dan membuat lingkungan belajar menjadi lebih mengasyikkan.

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan antusiasme siswa dalam belajar adalah penggunaan metode pembelajaran yang interaktif dan menarik. Rusmiati (2022) menekankan pentingnya strategi pembelajaran untuk membantu guru meningkatkan minat belajar siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Salah satu bentuknya adalah kuis berbasis permainan, yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam pembelajaran sehingga suasana belajar menjadi lebih seru dan menantang (Bintaratih & El-Yunusi, 2024). Strategi ini membuat siswa menjadi lebih aktif, fokus, dan semakin termotivasi dalam belajar.

Meskipun strategi inovatif dapat meningkatkan motivasi siswa, dalam praktiknya, masih ada guru yang menggunakan metode konvensional, seperti ceramah satu arah, yang membuat siswa kurang bersemangat. Sejalan dengan itu, Hafiyya & Hadi (2023) menyatakan bahwa rendahnya motivasi belajar disebabkan oleh menurunnya semangat siswa, metode pembelajaran yang monoton, serta suasana belajar yang membosankan. Kondisi serupa ditemukan di Sekolah Dasar No.4 Sading, Badung. Berdasarkan observasi awal, guru wali kelas V mengungkapkan beberapa faktor penyebabnya, seperti kurangnya ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran tertentu, kurangnya partisipasi siswa selama pembelajaran, dan suasana belajar yang monoton. Untuk mengatasi hal ini, guru menerapkan kuis berbasis permainan yang diharapkan mampu meningkatkan antusiasme dan motivasi siswa dalam belajar. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi kuis berbasis permainan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar No.4 Sading, Badung.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif untuk menggambarkan implementasi kuis berbasis permainan dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar No.4 Sading, Badung. Penelitian berlangsung selama enam bulan

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-01-2026
Revised : 30-10-2026
Accepted : 31-01-2026

di SD No.4 Sading, yang beralamat di Jl. Raya Sading No. 8, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung. Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumen, buku, artikel ilmiah, skripsi, dan sumber relevan lainnya. Subjek penelitian meliputi kepala sekolah, guru kelas V dan siswa kelas V, sementara objek penelitian difokuskan pada motivasi belajar siswa kelas V. Untuk menentukan informan, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* agar mendapatkan informasi yang akurat dan relevan dengan permasalahan yang diteliti. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui observasi *non-participant*, wawancara terstruktur, studi kepustakaan, dan dokumentasi. Selanjutnya, data dianalisis melalui empat tahapan, yang dimulai dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penyimpulan dan verifikasi.

III. PEMBAHASAN

3.1 Implementasi Kuis Berbasis Permainan dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar No.4 Sading Badung

Kuis berbasis permainan adalah tes yang dikemas dalam bentuk permainan dengan pertanyaan atau penyataan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Strategi ini digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi secara langsung melalui cara yang menarik dan menyenangkan. Kegiatan semacam ini dapat membantu mengurangi rasa takut, kebosanan, dan tekanan dalam belajar. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, diketahui bahwa penerapan kuis berbasis permainan tidak hanya mendukung pencapaian aspek kognitif seperti pemahaman dan daya ingat, tetapi juga berperan dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa melalui peningkatan keaktifan, minat, dan keinginan untuk belajar.

Temuan ini sejalan dengan teori behavioristik yang dikembangkan oleh Skinner, yang menekankan penguatan sebagai unsur yang paling penting dalam belajar, karena dapat memperkuat hubungan antara stimulus dan respon (Abidin, 2022). Dalam hal ini, kuis berbasis permainan berperan sebagai stimulus yang menantang siswa untuk memberikan respon berupa jawaban atau tindakan tertentu. Respon yang diikuti dengan penguatan positif, seperti tepuk tangan, pujian, poin, nilai tambah, istirahat lebih awal, atau pulang lebih awal dapat membuat siswa mengulangi perilaku tersebut atau semakin meningkat peluang terjadinya pada pelaksanaan selanjutnya. Penguatan positif yang berbentuk *reward* juga dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga mampu menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar. Agar penerapan kuis berbasis permainan berjalan optimal, diperlukan tahapan yang jelas dan sistematis, sebagai berikut:

3.1.1 Tahap Perencanaan Implementasi Kuis Berbasis Permainan

Tahap perencanaan menjadi proses awal yang dilalui guru dengan membuat rencana pembelajaran. Rencana pembelajaran ini dapat berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) atau modul ajar. Berdasarkan hasil telaah modul ajar yang digunakan guru, diketahui bahwa modul tersebut telah berisi komponen minimal yang harus ada dalam rencana pembelajaran. Komponen tersebut ialah tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, media pembelajaran, dan asesmen (Ginanto dkk., 2024:22).

Dalam proses perencanaan, guru menjadikan kuis berbasis permainan sebagai kegiatan asesmen yang menarik sekaligus sesuai dengan prinsip pembelajaran karena lebih interaktif, menyenangkan, menantang, serta memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif (Ginanto dkk., 2024:5-7). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V, diketahui bahwa perencanaan pelaksanaan kuis berbasis permainan dilakukan secara rinci, meliputi pemilihan

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-01-2026
Revised : 30-10-2026
Accepted : 31-01-2026

jenis permainan, strategi pembentukan kelompok, cara bermain, aturan main, serta bentuk penghargaan yang akan diberikan kepada siswa. Sejalan dengan perencanaan tersebut, guru menyusun strategi pembentukan kelompok secara heterogen dengan tetap mempertimbangkan ketersediaan waktu dan situasi kelas. Selain itu, guru juga mempersiapkan media dan bentuk penghargaan untuk mendukung pelaksanaan kuis berbasis permainan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V, penggunaan media bertujuan untuk memberikan variasi agar permainan tidak terasa monoton, sementara penghargaan nonbenda digunakan sebagai bentuk apresiasi terhadap usaha siswa selama kegiatan berlangsung.

Jadi, perencanaan yang matang menjadi kunci keberhasilan pelaksanaan kuis berbasis permainan. Aspek-aspek seperti jenis permainan, pembentukan kelompok, cara bermain, aturan main, serta media berperan sebagai stimulus yang dapat mendorong munculnya respon siswa. Sementara itu, penguatan berupa penghargaan dirancang untuk memperkuat respon positif siswa terhadap stimulus yang diberikan. Hal ini sejalan dengan teori behavioristik, khususnya teori *operant conditioning* dari Skinner, yang menekankan pentingnya penguatan dalam memperkuat hubungan stimulus dan respon, sehingga mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa.

3.1.2 Tahap Pelaksanaan Implementasi Kuis Berbasis Permainan

Pada tahap pelaksanaan, guru akan mengimplementasikan rencana yang telah disusun sebelumnya ke dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, pelaksanaan kuis berbasis permainan bersifat fleksibel karena dapat disesuaikan dengan waktu dan kondisi siswa. Kegiatan ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu:

a. Pembentukan Kelompok

Langkah awal yang dilakukan guru yakni membentuk kelompok yang heterogen melalui berbagai cara seperti suit, hitungan, maupun cara lainnya. Berdasarkan hasil observasi, guru membentuk kelompok menggunakan suit, dengan cara siswa berdiri di dekat tempat duduknya masing-masing dan saling berhadap-hadapan. Siswa yang menang saat suit akan berkumpul dan berbaris jadi 1 barisan, begitu juga dengan siswa yang kalah akan berkumpul dan berbaris jadi 1 barisan. Jadi akan ada 2 kelompok dalam permainan ini. Selain itu, guru juga membentuk kelompok menggunakan cara menyenangkan lainnya, seperti hitungan. Jika guru ingin membentuk 4 kelompok menggunakan hitungan, maka siswa akan diminta berhitung mulai dari 1 sampai dengan 4. Setelah hitungan ke-4, siswa akan kembali menghitung mulai dari 1 begitu seterusnya, sehingga akan mendapatkan 4 kelompok.

b. Aturan permainan

Setelah kelompok terbentuk, guru melanjutkan dengan menyampaikan aturan permainan yang harus dipahami oleh seluruh siswa. Setiap permainan memiliki aturan yang berbeda-beda, sehingga permainan tidak monoton. Berdasarkan hasil observasi, guru terlihat menyampaikan aturan permainan "tebak aku" sebelum permainan dimulai. Aturan permainannya, yakni kelompok yang menang dalam suit akan menjadi kelompok benar, sedangkan kelompok yang kalah dalam suit akan menjadi kelompok salah. Jika *clue* yang diberikan memang jawabannya benar, maka kelompok benar akan bersuara "rawr" sambil menirukan gaya harimau, sedangkan kelompok kalah hanya diam. Namun, jika jawabannya dari *clue* yang diberikan memang salah, kelompok menang yang hanya diam, sedangkan kelompok kalah yang bersuara "rawr" sambil menirukan gaya harimau. Dalam permainan ini, siswa diberi waktu yang singkat untuk berdiskusi dan dihitungan ketiga, seluruh siswa harus berbalik badan dan memberikan jawaban, baik dengan diam atau beruara "rawr" sambil menirukan gaya harimau.

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-01-2026
Revised : 30-10-2026
Accepted : 31-01-2026

Selain permainan "tebak aku", guru juga menerapkan permainan "siapa cepat dia dapat" dalam pembelajaran. Aturan permainan dalam permainan ini berbeda dengan tebak-tebakkan, karena kecepatan dan ketepatan dalam menjawab yang menjadi poin utama dalam permainan ini. Dalam permainan ini, guru akan memberikan pertanyaan yang singkat terkait materi yang dipelajari, menetapkan batasan waktu dalam mendiskusikan jawaban, dan mengangkat tangan terlebih dahulu saat ingin menjawab pertanyaan. Giliran dalam menjawab pertanyaan akan diberikan kepada kelompok yang tercepat dalam mengangkat tangan. Jika siswa lupa dengan jawabannya sendiri saat mendapatkan giliran menjawab atau tidak sengaja mengangkat tangannya akan mendapatkan sanksi, dan pertanyaan akan dilempar ke kelompok lain, sehingga semua kelompok memiliki kesempatan untuk terlibat.

c. Langkah-langkah bermain

Setelah penyampaian aturan permainan, guru mengajak siswa untuk mencobanya terlebih dahulu agar siswa lebih mengerti mengenai cara mainnya. Hal ini sejalan dengan hasil observasi, di mana guru dan siswa melakukan simulasi permainan "tebak aku" sebelum permainan inti dimulai. Sebelum *clue* diberikan, guru menginstruksikan siswa untuk berbalik badan. Setelah semua siswa siap, guru melanjutkan dengan memberikan *clue*; "aku adalah sebuah bangun datar, aku memiliki 4 sisi yang sama panjang, aku memiliki 4 titik sudut, dan aku memiliki 4 sudut siku-siku, siapakah aku? apakah aku adalah bangun datar segi panjang?". Setelah menerima *cule,* siswa berdiskusi dalam kelompok untuk menentukan jawabannya. Pada hitungan ketiga, diskusi harus selesai dan siswa harus sudah memiliki jawabannya. Secara serempak, siswa berbalik badan dan saling berhadap-hadapan dengan kelompok lawan. Masing-masing kelompok kemudian menyampaikan jawabannya. Di mana, kelompok benar menjawabnya dengan diam, sedangkan kelompok salah menjawab dengan bersuara "rawr" sambil bergaya harimau. Jawaban yang diberikan tersebut langsung dikoreksi oleh guru agar siswa mengetahui kebenarannya. Setelah siswa memahami alur permainan, barulah permainan inti dimulai sesuai aturan.

Selain permainan "tebak aku", guru juga menerapkan permainan serupa yang disebut "tebak segitiga". Dalam pelaksanannya, guru akan menunjukkan satu kepingan segitiga dari tangram atau gambar segitiga melalui laptop, yang hanya diperlihatkan kepada siswa yang bertugas memberikan *clue*. Siswa tersebut kemudian menyampaikan ciri-ciri segitiga tersebut dalam bentuk *clue,* dan teman-temannya yang akan menebaknya sesuai dengan *clue* yang diberikan. Permainan ini menjadi kegiatan yang menyenangkan dalam mengenal berbagai jenis segitiga.

Selain itu, permainan tebak-tebakan juga digunakan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, misalnya dalam permainan "tebak keberagaman budaya Indonesia", di mana guru menampilkan gambar rumah adat dan pakaian adat dari berbagai daerah melalui proyektor, kemudian siswa yang akan menebak asal daerahnya. Penerapan kuis berbasis permainan ini juga dilakukan pada mata pelajaran IPAS dan Bahasa Indonesia seperti "siapa cepat dia dapat". Dalam permainan ini, guru akan menayangkan gambar atau memberikan pertanyaan singkat yang terkait dengan materi pelajaran. Kelompok yang mengetahui jawabannya akan segera mengangkat tangan untuk mendapatkan kesempatan menjawab lebih dulu dibanding kelompok lainnya. Permainan ini mendorong siswa untuk berpikir cepat dan menjawab dengan tepat.

d. Sistem penghargaan

Guru memberikan penghargaan saat pelaksanaan kuis berbasis permainan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V, bentuk penghargaan yang diberikan sangat beragam, seperti pujian, tepuk tangan, poin, nilai tambah, hingga waktu istirahat atau pulang

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-01-2026
Revised : 30-10-2026
Accepted : 31-01-2026

lebih awal. Dalam permainan "tebak aku", guru menggunakan poin sebagai penghargaan. Di mana, kelompok yang berhasil menebak *clue* yang diberikan guru dengan benar, maka kelompoknya akan mendapatkan 1 poin. Kelompok dengan perolehan poin terbanyak akan menjadi pemenang dalam permainan tersebut. Selain dalam permainan "tebak aku", sistem poin juga digunakan dalam jenis permainan lainnya dengan jumlah poin yang bervariasi.

Jadi, pelaksanaan kuis berbasis permainan sejalan dengan teori behavioristik yang menekankan hubungan antara stimulus dan respon. Dalam hal ini, stimulus diberikan dalam bentuk pertanyaan, *clue*, intruksi, maupun media, yang kemudian direspon oleh siswa melalui jawaban dan tindakan sesuai dengan aturan permainan. Respon tersebut diperkuat melalui penguatan positif, seperti pujian, tepuk tangan, poin, nilai tambah, istirahat lebih awal atau pulang lebih awal. Guru juga menerapkan penguatan negatif, seperti pengurangan poin untuk mengurangi respon yang tidak diinginkan, seperti asal menjawab atau tidak fokus. Menurut Skinner, penguatan menjadi unsur penting dalam memperkuat hubungan stimulus dan respon. Dengan pemberian penguatan yang tepat, siswa menjadi lebih termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran.

3.1.3 Tahap Evaluasi Implementasi Kuis Berbasis Permainan

Kegiatan evaluasi bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kuis berbasis permainan memberikan dampak positif terhadap kemajuan siswa dalam proses pembelajaran. Evaluasi dilakukan secara sederhana, yaitu dengan melihat jumlah siswa yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar. Jika lebih dari 50% siswa dapat menjawab pertanyaan dengan tepat, maka guru menganggap tujuan pembelajaran telah tercapai. Hal ini menunjukkan bahwa kuis berbasis permainan berperan sebagai alat asesmen formatif untuk memantau tingkat pemahaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kuis berbasis permainan efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa apabila dilakukan secara konsisten.

Selain aspek kognitif, pelaksanaan kuis berbasis permainan juga memberikan dampak positif dalam membentuk sikap siswa. Hal ini tercermin dari perilaku siswa selama kegiatan berlangsung, seperti kerja sama dalam kelompok, gotong royong, kejujuran, integritas, tanggung jawab, dan ketertiban. Evaluasi terhadap aspek ini dilakukan oleh guru melalui pengamatan langsung, baik saat siswa bekerja dalam kelompok maupun saat merespon pertanyaan dalam permainan. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas V, kuis berbasis permainan tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, tetapi juga mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran.

Jadi, tahap evaluasi kuis berbasis permainan bertujuan untuk menilai sejauh mana kegiatan tersebut berdampak pada kemajuan siswa dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori behavioristik yang dikembangkan oleh Skinner, yang menekankan pentingnya pemberian penguatan dalam membentuk perilaku yang diinginkan. Dalam hal ini, respon positif siswa, seperti menjawab dengan tepat, bekerja sama, kejujuran, integritas, dan tanggung jawab diperkuat melalui pujian, poin, tepuk tangan, atau bentuk apresiasi lainnya. Dengan demikian, strategi kuis berbasis permainan berperan sebagai asesmen formatif yang efektif untuk memperkuat perilaku belajar yang diharapkan.

3.2 Kendala yang Dihadapi dalam Mengimplementasikan Kuis Berbasis Permainan untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar No.4 Sading Badung

Pelaksanaan kuis berbasis permainan di kelas V SD No.4 Sading, ditemukan berbagai kendala yang menghambat keberhasilan strategi ini dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa. Menurut teori fungsionalisme struktural yang dikembangkan oleh Talcott Parsons, suatu

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-01-2026
Revised : 30-10-2026
Accepted : 31-01-2026

sistem sosial dapat berjalan dengan stabil apabila mampu memenuhi empat fungsi utama yang dikenal dengan skema AGIL (*Adaptation, goal attainment, integration*, dan l*atency*). Keempat fungsi ini harus bekerja secara seimbang agar sistem dapat berfungsi secara optimal. Jika salah satu fungsi terganggu, maka sistem akan mengalami ketidakseimbangan dan tidak dapat mencapai tujuannya secara efektif. Dalam hal ini, berbagai kendala yang muncul dalam pelaksanaan kuis berbasis permainan mencerminkan adanya gangguan terhadap satu atau lebih fungsi AGIL tersebut. Oleh karena itu, kendala-kendala tersebut dapat dilihat sebagai indikator adanya ketikseimbangan sistem dalam sistem pembelajaran, yang pada akhirnya menghambat keberhasilan strategi dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa. Kendala-kendala tersebut dapat dikelompokkan ke dalam dua kategori utama, yakni kendala internal dan eksternal.

3.2.1 Kendala Internal

Kendala internal adalah hambatan yang berasal dari dalam diri siswa yang dapat memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Adapun beberapa kendala internal tersebut meliputi:

a. Keberagaman Kemampuan Siswa

Keberagaman kemampuan siswa dapat menjadi salah satu faktor penghambat proses pembelajaran. Perbedaan ini dapat dipengaruhi oleh tingkat kecerdasan (intelegensi) yang dimiliki masing-masing individu. Tingginya tingkat kecerdasan seseorang cenderung berbanding lurus dengan prestasi belajar yang dicapainya (Khodijah, 2019:101). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V, perbedaaan tingkat kecerdasan siswa memengaruhi kecepatan dan kemampuan mereka dalam memahami materi. Kondisi ini menjadi tantangan dalam pelaksanaan kuis berbasis permainan, karena tidak semua siswa mampu menjawab pertanyaan dengan tingkat kesulitan yang sama dalam waktu yang terbatas.

Kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran juga dipengaruhi oleh tingkat kesiapan belajar. Kesiapan belajar merujuk pada tingkat perkembangan tertentu yang perlu dicapai seseorang agar mampu menerima dan memahami pelajaran baru (Apsarini & Barlianty, 2020). Apabila siswa belum memiliki kesiapan belajar namun tetap dipaksa untuk mengikuti pembelajaran, maka hasil belajarnya cenderung tidak optimal karena siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan guru (Rohmah & Jatiningsih, 2021). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V, kesiapan belajar mencakup penguasaan pengetahuan dasar yang menjadi prasyarat untuk memahami materi baru. Tanpa penguasaan dasar tersebut, siswa cenderung mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran pada jenjang berikutnya.

b. Lemahnya Daya Ingat

Lemahnya daya ingat dapat menyebabkan seseorang mudah lupa. Menurut Khodijah (2019:127), lupa terjadi ketika seseorang tidak dapat mengakses atau mengingat kembali hal-hal yang pernah dipelajari sebelumnya. Pernyataan ini sejalan dengan hasil wawancara dengan guru wali kelas V, yang menyatakan kuis berbasis permainan dapat membantu siswa memahami materi dengan cepat. Namun, pemahaman tersebut belum tentu tersimpan dalam ingatan jangka panjang, sehingga materi mudah dilupakan dan sulit diingat kembali pada pertemuan berikutnya. Oleh karena itu, diperlukan pengulangan materi agar siswa tidak mudah melupakan apa yang telah dipelajarinya (Khodijah, 2019:127).

c. Kurang Percaya Diri

Kurang percaya diri pada siswa dapat muncul akibat rasa takut, kekhawatiran, dan keraguan terhadap kemampuan diri sendiri. Kondisi ini sering disertai dengan reaksi fisik, seperti dada berdebar dan tubuh gemetar, yang dipicu oleh rangsangan dari lingkungan sekitar

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-01-2026
Revised : 30-10-2026
Accepted : 31-01-2026

(Billfadawi & Safrizal, 2023). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, bahwa kurangnya rasa percaya diri menjadi salah satu penyebab utama siswa enggan menyampaikan pendapat maupun menjawab pertanyaan dalam pelaksanaan kuis berbasis permainan. Ketidakpercayaan diri ini muncul karena adanya kekhawatiran memberikan jawaban yang salah serta takut mengecewakan kelompok. Kondisi tersebut membuat siswa ragu dalam bertindak maupun mengambil keputusan, sehingga berdampak pada kurangnya partisipasi mereka dalam kegiatan kuis (Billfadawi & Safrizal, 2023). Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan siswa kelas V, yang mengungkapkan kurang percaya diri dapat menjadi kendala saat mengikuti kuis berbasis permainan, seperti ketika sudah mengetahui jawaban yang benar, namun muncul perasaan takut salah dan tidak percaya diri, membuat mereka ragu untuk menjawab, sehingga kehilangan kesempatan untuk mendapatkan poin bagi kelompoknya.

d. Perbedaan Kepribadian Siswa

Kepribadian merupakan sikap dan perilaku anak yang mencerminkan karakter atau sifat dirinya (Rifa'i & Hafidhoh, 2022). Hal inilah yang membuat setiap anak unik karena memiliki kepribadian yang berbeda-beda. Dalam beberapa kasus, kepribadian justru dapat menjadi hambatan dalam proses belajar siswa. Pernyataan ini sejalan dengan hasil wawancara dengan guru wali kelas V, bahwa dalam pelaksanaan kuis berbasis permainan terdapat siswa yang pendiam, sehingga membuatnya kurang aktif berkomunikasi dalam kelompoknya. Ini menunjukkan adanya kecendrungan kepribadian *introvert* yang dapat memengaruhi keterlibatan dan kolaborasi siswa dalam menyelesaikan permainan secara berkelompok. Selain itu, sikap dari beberapa anggota kelompok yang kurang kooperatif juga menjadi hambatan dalam menyelesaikan permainan secara efektif.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diketahui bahwa terdapat sejumlah kendala internal yang menghambat pelaksanaan kuis berbasis permainan dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas V SD No.4 Sading. Jika dianalisis menggunakan teori fungsionalisme struktural dari Talcott Parsons, maka kendala-kendala tersebut mencerminkan belum optimalnya pemenuhan empat fungsi utama dalam skema AGIL (*Adaptation, Goal Attainment, Integration*, dan *Latency*) yang diperlukan agar suatu sistem sosial berjalan secara stabil dan seimbang. Pertama, fungsi *adaptation* belum optimal karena guru menghadapi kesulitan dalam menyesuaikan strategi pembelajaran dengan kemampuan siswa yang beragam, sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif bagi sebagian siswa. Kedua, fungsi *goal attainment* belum tercapai secara merata karena sebagian siswa mengalami kesulitan dalam mengingat materi yang telah dipelajari serta kurang percaya diri saat menjawab pertanyaan. Ketiga, fungsi *integration* terhambat oleh lemahnya kerja sama antarsiswa dalam kelompok, yang dipengaruhi oleh sikap pasif, ketidaksiapan mengikuti aturan main, maupun sikap egois. Keempat, *latency* belum berjalan secara efektif karena nilai-nilai seperti semangat belajar, rasa tanggung jawab, dan kepercayaan diri belum tertanam kuat dalam diri sebagian siswa.

3.2.2 Kendala Eksternal

Kendala eksternal adalah hambatan yang berasal dari luar diri siswa yang dapat memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Adapun beberapa kendala eksternal tersebut meliputi:

a. Kondisi Lingkungan Sekitar Sekolah

Kondisi lingkungan sekitar sekolah yang kurang mendukung dapat mengganggu kelancaran proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V, gangguan dari lingkungan sekitar, seperti asap pembakaran jerami. Asap yang masuk ke dalam kelas menimbulkan gangguan pernapasan, sehingga siswa terpaksa keluar ruangan untuk

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-01-2026
Revised : 30-10-2026
Accepted : 31-01-2026

menghindari paparan asap. Kondisi ini menyebabkan kegiatan pembelajaran harus dihentikan sementara hingga keadaan kembali normal.

b. Guru

Selain gangguan dari lingkungan sekitar, keberlangsungan pembelajaran juga dapat terganggu oleh ketidakhadiran guru di kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V, ketidakhadiran guru karena tugas maupun urusan pribadi dapat menghambat kelancaran proses pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan penerapan kuis berbasis permainan menjadi tidak konsisten, sehingga strategi pembelajaran tersebut tidak dapat dimaksimalkan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa.

c. Masalah Teknis

Dalam pelaksanaan kuis berbasis permainan, tidak selalu berjalan sesuai rencana. Salah satu masalah teknis yang dapat muncul sewaktu-waktu saat pelaksanaan kegiatan tersebut adalah pemadaman listrik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V, pemadaman listrik menjadi masalah teknis yang menghambat penggunaan perangkat elektronik dalam pelaksanaan kuis berbasis permainan. Meskipun guru telah memiliki solusinya, kondisi ini tetap mengganggu kelancaran kegiatan pembelajaran di kelas.

d. Situasi Kelas yang Tidak Kondusif

Kegiatan pembelajaran idealnya berlangsung dalam suasana yang tertib dan kondusif. Namun, berbagai situasi tak terduga di dalam kelas terkadang muncul dan mengganggu kelancaran proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V, gangguan tidak terduga, seperti pertengkaran antarsiswa maupun kegiatan rutin seperti pemeriksaan perlengkapan belajar, pakaian, atau tugas, dapat mengurangi waktu efektif pembelajaran. Hal ini berdampak pada pelaksanaan kuis berbasis permainan menjadi kurang optimal karena keterbatasan waktu.

Situasi serupa juga terlihat dalam observasi kegiatan pembelajaran. Saat kuis berbasis permainan sedang berlangsung, tiba-tiba datang seorang sales yang menawarkan kertas karbon kepada siswa. Kegiatan pun terpaksa terhenti karena sebagian besar siswa membeli barang tersebut. Setelah proses transaksi selesai, permainan kembali dilanjutkan, tetapi hanya berlangsung sebentar karena waktu yang tersisa sudah sangat terbatas.

Selain itu, suasana kelas yang terlalu ramai juga menjadi hambatan dalam pelaksanaan kuis berbasis permainan. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas V, suasana kelas terlalu ramai menyebabkan siswa kesulitan mendengar penjelasan guru mengenai aturan permainan. Akibatnya, siswa kurang memahami cara bermain, sehingga pelaksanaan kuis berbasis permainan menjadi kurang efektif.

e. Keterbatasan Waktu Pembelajaran

Keterbatasan waktu menjadi salah satu kendala eksternal yang kerap dialami guru saat mengajar di kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V, keterbatasan waktu menjadi kendala dalam pelaksanaan kuis berbasis permainan. Kondisi ini menuntut guru untuk mempertimbangkan situasi kelas sebelum melaksanakan kegiatan, karena jika dipaksakan, kuis dapat terhenti sebelum permainan selesai. Selain itu, keterbatasan waktu juga berdampak pada konsentrasi siswa dan menurunnya frekuensi pelaksanaan kuis berbasis permainan di kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas V, keterbatasan waktu saat pelaksanaan kuis dapat mengganggu konsentrasi siswa dalam menjawab soal. Selain itu, banyaknya hari libur dan padatnya materi pelajaran membuat kegiatan kuis berbasis permainan semakin jarang dilakukan di kelas.

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-01-2026
Revised : 30-10-2026
Accepted : 31-01-2026

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diketahui bahwa terdapat sejumlah kendala eksternal yang menghambat kelancaran pelaksanaan kuis berbasis permainan. Jika dianalisis menggunakan teori fungsionalisme struktural dari Talcott Parsons, maka kendala tersebut mencerminkan belum optimalnya pemenuhan fungsi utama dalam skema AGIL (*Adaptation*, *Goal Attainment*, *Integration*, dan *Latency*). Fungsi *adaptation* terganggu saat guru kesulitan menyesuaikan strategi pembelajaran akibat keterbatasan waktu. Fungsi *goal attainment* terhambat karena tujuan pembelajaran tidak dapat dicapai secara maksimal karena gangguan dari lingkungan sekitar sekolah, keterbatasan waktu, atau ketidakhadiran guru di kelas. Fungsi *integration* melemah saat situasi kelas tidak kondusif atau gangguan dari lingkungan sekitar sekolah. Sedangkan fungsi l*atency* sulit terjaga saat pembelajaran tidak berjalan rutin, sehingga nilai-nilai yang dikembangkan dalam permainan dan motivasi belajar siswa kurang kuat tertanam dalam diri siswa.

3.3 Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar No.4 Sading Badung melalui Penerapan Kuis Berbasis Permainan

Motivasi belajar adalah dorongan yang muncul, baik dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan belajarnya, sehingga dapat mendorong mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Namun, pada kenyataannya, masih ditemukan permasalahan terkait rendahnya motivasi belajar siswa di kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V, motivasi belajar siswa pada awalnya tergolong rendah, terlihat dari kurang bersemangat, rasa percaya diri yang rendah, dan minimnya partisipasi dalam pembelajaran. Namun, sejak memasuki semester 2, mulai terlihat perubahan positif, seperti meningkatnya keberanian dalam menyampaikan pendapat dan keaktifan dalam mengikuti pembelajaran.

Perubahan tersebut tidak lepas dari strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru saat mengajar, salah satunya melalui kuis berbasis permainan. Kuis berbasis permainan merupakan tes yang dikemas dalam bentuk permainan dengan pertanyaan atau penyataan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Strategi ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, partisipatif, dan menyenangkan (Kurniawati & Tresnawati, 2025). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V, kuis berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik siswa yang senang bermain. Kegiatan ini tidak hanya menarik perhatian, tetapi juga menjadi strategi yang efektif dalam menumbuhkan motivasi belajar, karena selalu dinanti oleh siswa dari tahun ke tahun.

Selain itu, kuis berbasis permainan juga memiliki keunggulan dalam mempertahankan minat siswa, karena mampu menciptakan suasana belajar yang tidak monoton. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V, kuis berbasis permainan lebih disukai siswa karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Pernyataan tersebut juga didukung oleh kepala sekolah di SD No.4 Sading, bahwa kuis berbasis permainan dinilai lebih menarik dan interaktif dibandingkan metode konvensional, seperti ceramah. Penerapan kuis berbasis permainan juga mendorong peningkatan semangat, rasa senang, dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Hal ini juga diperkuat oleh hasil observasi, di mana siswa tampak antusias saat mengikuti permainan “Tebak Aku”. Selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat fokus mendengarkan clue yang diberikan oleh guru, bahkan sesekali tampak tidak sabar untuk segera menjawab. Semua siswa tampak serius memikirkan jawaban dari clue tersebut dan aktif berdiskusi bersama

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-01-2026
Revised : 30-10-2026
Accepted : 31-01-2026

kelompoknya. Ketika kelompoknya berhasil menjawab dengan benar, seluruh anggota dari kelompok tersebut menunjukkan ekspresi kegembiraan.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa kelas V di SD No.4 sading mengalami peningkatan setelah diterapkannya kuis berbasis permainan. Perubahan ini terlihat dari munculnya antusiasme, keberanian dalam menyampaikan pendapat, serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Kuis berbasis permainan berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga dapat mendorongnya untuk lebih terlibat secara emosional dalam pembelajaran. Peningkatan motivasi ini selaras dengan teori motivasi, khususnya teori hierarki kebutuhan dari Abraham Harold Maslow, yang menjelaskan bahwa motivasi tumbuh seiring dengan terpenuhinya lima tingkatan kebutuhan manusia. Dalam pembelajaran, kuis berbasis permainan mampu memenuhi beberapa tingkatan kebutuhan tersebut, seperti kebutuhan rasa aman melalui suasana belajar yang nyaman dan bebas tekanan, kebutuhan sosial melalui kerja sama dalam kelompok dan dukungan guru, kebutuhan harga diri melalui pemberian penghargaan atas keberhasilan siswa, serta kebutuhan aktualisasi diri melalui kesempatan bagi siswa untuk menunjukkan kemampuan terbaiknya dalam permainan. Dengan terpenuhinya kebutuhan-kebutuhan tersebut, motivasi belajar siswa tumbuh secara alami. Hal ini tercermin dari berbagai indikator motivasi belajar yang tampak pada diri siswa.

3.3.1 Adanya Hasrat dan Keinginan Berhasil

Dalam proses belajar, hasrat dan keinginan untuk berhasil dikenal sebagai motif berprestasi. Dorongan ini muncul dari dalam diri individu untuk meraih keberhasilan dalam melakukan suatu tugas secara maksimal. Individu dengan motif berprestasi tinggi cenderung menyelesaikan tugasnya dengan tuntas dan tidak suka menunda-nunda (Uno dalam Efendi & Gustriani, 2020:70). Dalam hal ini, tugas yang dimaksud dapat berupa menjawab soal-soal dalam kuis berbasis permainan, yang memerlukan kesiapan, kecepatan, dan ketepatan. Hal tersebut tercermin dari perilaku siswa yang berusaha menyelesaikan kuis dengan sungguh-sungguh, tidak menunda menjawab, dan segera merespons pertanyaan yang diberikan.

Berdasarkan pernyataan dari ketiga siswa kelas V, diketahui bahwa kuis berbasis permainan mampu membangkitkan semangat dan hasrat siswa untuk belajar. Hal ini terlihat dari meningkatnya keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan, keberanian mengangkat tangan, serta inisiatif mereka dalam mencari jawaban dan memahami materi. Perilaku ini menunjukkan adanya dorongan internal untuk menjawab dengan benar dan memperoleh poin dalam permainan, yang mencerminkan adanya keinginan untuk meraih keberhasilan atau berprestasi. Hal tersebut juga disampaikan oleh guru wali kelas V, bahwa siswa menunjukkan motif berprestasi, yang tercermin dari usaha mereka dalam memahami materi, keberanian untuk mengangkat tangan, dan keinginan untuk terus mencoba menjawab, meskipun sempat menjawab salah. Sikap ini menunjukkan adanya dorongan dari dalam diri siswa untuk tidak mudah menyerah dan terus berusaha, yang merupakan ciri dari hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diketahui bahwa penerapan kuis berbasis permainan mampu mendorong munculnya motif berprestasi pada siswa kelas V di SD No.4 Sading. Hal ini terlihat dari keberanian siswa dalam mengangkat tangan, semangat menjawab pertanyaan, serta inisiatif untuk mencari jawaban meskipun sempat salah. Perilaku ini menunjukkan adanya dorongan internal untuk meraih keberhasilan dalam belajar. Berdasarkan teori motivasi, khususnya teori hierarki kebutuhan dari Abraham Harold Maslow, indikator ini termasuk dalam tingkatan kebutuhan akan harga diri, karena siswa terdorong untuk

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-01-2026
Revised : 30-10-2026
Accepted : 31-01-2026

menunjukkan kemampuan terbaiknya demi mendapatkan pengakuan atas usaha dan pencapaian yang telah dilakukan.

3.3.2 Adanya Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar

Tidak semua siswa menyelesaikan tugas karena memiliki motif berprestasi yang besar, tetapi ada juga yang terdorong oleh rasa takut akan kegagalan. Misalnya, seseorang siswa tampak tekun belajar karena takut merasa malu, mendapatkan ejekan dari teman, atau dihukum oleh orang tuanya (Uno dalam Efendi & Gustriani, 2020:70-71). Ini menunjukkan bahwa keberhasilan belajar juga dapat dipengaruhi oleh dorongan dari luar dirinya, seperti rasa takut akan kegagalan maupun konsekuensi yang timbul ketika tidak memahami materi. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V, kuis berbasis permainan mampu mendorong siswa untuk belajar dengan sungguh-sungguh, karena kegiatannya menarik dan menyenangkan. Selain itu, adanya kesadaran akan konsekuensi ketika tidak memahami materi, seperti tidak bisa menjawab, kehilangan poin, atau teguran dari teman, juga menjadi dorongan eksternal yang memotivasi siswa untuk belajar lebih serius.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ketiga siswa kelas V, penerapan kuis berbasis permainan dapat mendorongnya untuk mempersiapkan diri dengan baik, seperti membaca materi, meringkas isi pelajaran, mencatat poin penting, memahami isi materi, dan menyimak penjelasan guru dengan lebih fokus. Dorongan untuk belajar tidak hanya muncul dari keinginan menjawab dengan benar, tetapi juga dari kekhawatiran kehilangan poin akibat lupa dengan jawabannya, salah memberikan jawaban, atau tidak bisa menjawab sama sekali. Pengalaman tersebut menimbulkan rasa takut mengulangi kesalahan yang sama. Hal inilah yang kemudian menjadi faktor pendorong yang kuat bagi siswa untuk belajar lebih sungguh-sungguh.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diketahui bahwa dorongan dan kebutuhan siswa dalam belajar tidak hanya berasal dari motif berprestasi, tetapi juga dari keinginan untuk menghindari kegagalan, seperti takut salah menjawab atau kehilangan poin. Hal ini sejalan dengan teori motivasi, khususnya teori hierarki kebutuhan dari Abraham Harold Maslow, terutama pada tingkat kedua, yaitu kebutuhan akan rasa aman. Rasa aman tersebut mencakup keinginan siswa untuk terhindar dari rasa malu, ejekan, atau hukuman. Penerapan kuis berbasis permainan yang menarik dan menyenangkan berperan dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kebutuhan ini sekaligus memotivasi siswa agar lebih sungguh-sungguh dalam belajar. Motivasi ini tercermin dari berbagai bentuk persiapan yang dilakukan siswa, seperti membaca, meringkas, mencatat, memahami materi, dan menyimak penjelasan guru dengan lebih fokus sebelum mengikuti kuis.

3.3.3 Adanya Harapan dan Cita-cita Masa Depan

Harapan dan cita-cita masa depan dapat memengaruhi motivasi belajar siswa. Dengan memiliki cita-cita, siswa tidak hanya memiliki tujuan hidup, tetapi juga semangat untuk meraih keberhasilan, termasuk dalam proses belajarnya (Kusumawati, 2022). Dalam pembelajaran, salah satu bentuk motivasi ini terlihat dari kesungguhan siswa saat mengikuti kuis berbasis permainan. Berdasarkan hasil wawancara ketiga siswa kelas V, siswa memiliki harapan untuk mendapatkan nilai tambah melalui kuis berbasis permainan, sebagai salah satu cara untuk meraih nilai yang lebih baik. Nilai yang bagus diyakini dapat membantunya dalam mewujudkan cita-cita di masa depan. Harapan ini menjadi pendorong bagi siswa untuk belajar lebih rajin dan terus meningkatkan kemampuannya agar dapat menjawab kuis dengan lebih baik pada kesempatan berikutnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diketahui bahwa harapan dan cita-cita masa depan dapat menjadi dorongan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Keinginan untuk

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-01-2026
Revised : 30-10-2026
Accepted : 31-01-2026

mendapatkan nilai yang bagus melalui kuis berbasis permainan menjadi salah satu bentuk usaha siswa dalam mewujudkan impiannya di masa depan. Hal ini sesuai dengan teori motivasi, khususnya teori hierarki kebutuhan dari Abraham Harold Maslow, terutama pada tingkat aktualisasi diri, di mana individu terdorong untuk mengembangkan potensi diri demi mencapai tujuan hidupnya. Dengan demikian, harapan siswa untuk menjawab kuis dengan lebih baik mencerminkan usaha untuk memenuhi kebutuhan tertinggi dalam hierarki tersebut, yaitu menjadi versi terbaik dari dirinya sendiri.

3.3.4 Adanya Penghargaan dalam Belajar

Pemberian penghargaan oleh guru mampu memengaruhi motivasi dan prestasi siswa. Siswa yang menerima penghargaan akan merasa dihargai dan terdorong untuk belajar dengan lebih tekun (Habbah dkk., 2023). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V, pemberian penghargaan, baik berbentuk pujian, tepuk tangan, poin, nilai tambah, maupun istrirahat atau pulang lebih awal, mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Penghargaan tersebut tidak hanya membuat siswa merasa dihargai, tetapi juga mendorong partisipasi aktif dan antusiasme mereka dalam mengikuti kuis berbasis permainan, sebagaimana terlihat dari semangat mereka saat berebut menjawab pertanyaan.

Berdasarkan hasil wawancara ketiga siswa kelas V, pemberian penghargaan dalam kuis berbasis permainan memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Hal inilah yang mendorong siswa untuk lebih semangat menjawab pertanyaan dan terlibat aktif dalam diskusi kelompok selama kuis berlangsung. Bahkan ketika jawaban yang diberikan masih salah, siswa tetap termotivasi untuk mencoba kembali hingga berhasil. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian dari Valentinna, dkk (2024) yang memberikan bukti bahwa elemen permainan, seperti skor, poin, dan hadiah dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diketahui bahwa pemberian penghargaan dalam kuis berbasis permainan berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar. Bentuk penghargaan seperti pujian, tepuk tangan, poin, nilai tambah, hingga kesempatan istrirahat atau pulang lebih awal memberikan pengakuan atas usaha yang dilakukan. Hal ini sejalan dengan teori motivasi, khususnya teori hierarki kebutuhan dari Abraham Harold Maslow pada tingkat keempat, yaitu kebutuhan akan harga diri, yang mendorong tumbuhnya rasa percaya diri dan memperkuat semangat untuk meraih prestasi.

3.3.5 Adanya Kegiatan yang Menarik dalam Belajar

Belajar sambil bermain termasuk kegiatan yang menarik bagi siswa karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan semangat saat pembelajaran. Hal ini terlihat dalam kegiatan observasi, di mana siswa sesekali tampak tidak sabar untuk segera menjawab dan menunjukkan ekspresi senang ketika jawabannya benar. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V, variasi dalam bentuk dan mekanisme kuis berbasis permainan, mulai dari cara membentuk kelompok hingga cara bermain, membuat kegiatan menjadi lebih menarik dan tidak monoton, sehingga mampu membangkitkan rasa penasaran dan antusiasme siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ketiga siswa kelas V, mengatakan senang, semangat, dan tidak jenuh saat mengikuti kuis berbasis permainan. Dengan adanya variasi bentuk permainan dan cara pembagian kelompok membuat kegiatan terasa lebih menarik, seru, dan menyenangkan, sehingga dapat mendorong siswa untuk lebih aktif selama proses pembelajaran. Selain itu, siswa juga menjadi lebih bersemangat untuk belajar agar bisa menjawab pertanyaan dengan benar. Hal ini menunjukkan bahwa kuis berbasis permainan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-01-2026
Revised : 30-10-2026
Accepted : 31-01-2026

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diketahui bahwa kuis berbasis permainan merupakan kegiatan yang menarik dan menyenangkan bagi siswa karena dilakukan dengan berbagai variasi, seperti pembagian kelompok melalui suit atau melibatkan gerakan fisik. Variasi tersebut menciptakan suasana pembelajaran yang tidak monoton, sehingga mampu membangkitkan semangat, antusiasme, dan keaktifan siswa dalam belajar. Jika dikaitkan dengan teori motivasi, khususnya teori hierarki kebutuhan dari Abraham Harold Maslow, kondisi ini berkaitan erat dengan kebutuhan sosial, yaitu kebutuhan untuk diterima, dihargai, dan menjadi bagian dari suatu kelompok. Melalui interaksi yang positif dalam permainan, hubungan sosial antarsiswa semakin terjalin, sehingga mereka merasa lebih nyaman dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

3.3.6 Adanya Lingkungan Belajar yang Kondusif sehingga Memungkinkan Seseorang Siswa dapat Belajar dengan Baik

Lingkungan belajar yang kondusif dapat memengaruhi motivasi siswa dalam belajar. Hal ini terlihat dari kondisi ruang kelas yang bersih, suasana yang nyaman, serta minimnya gangguan mampu menciptakan suasana belajar yang ideal (Dewanti, 2024). Kondisi ini terlihat dalam kegiatan observasi, di mana ruangan kelas V tampak bersih karena siswa peduli dengan kebersihan ruang kelas dengan membuang sampah pada tempatnya dan rutin melakukan kegiatan bersih-bersih setiap pagi dan sebelum pulang sekolah. Hal ini membuat suasana kelas menjadi nyaman.

Selain itu, penerapan aturan juga turut menjaga suasana kelas agar tetap kondusif, termasuk dalam pelaksanaan kuis berbasis permainan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V, penerapan aturan dan sanksi yang tegas dalam permainan mendorong siswa untuk lebih disiplin dan tertib. Kesadaran terhadap konsekuensi atas pelanggaran aturan, seperti permainan dihentikan, diprotes temannya, atau kehilangan giliran menjawab, membuat siswa lebih taat terhadap aturan yang berlaku. Dengan begitu, suasana kelas menjadi lebih kondusif, sehingga siswa dapat lebih fokus dan nyaman dalam mengikuti permainan.

Selain membentuk kedisiplinan, penerapan kuis berbasis permainan juga berdampak positif terhadap kepercayaan diri siswa di kelas. Hal ini terlihat dalam kegiatan observasi, di mana siswa memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapatnya. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara bersama guru wali kelas V, bahwa penerapan kuis berbasis permainan yang dilakukan secara berulang dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa secara bertahap, karena adanya rasa aman saat berbicara di kelas. Hal inilah yang membuat siswa menjadi lebih berani saat menjawab dan berpendapat. Peningkatan kepercayaan diri juga dirasakan langsung oleh para siswa. Di mana, penerapan kuis berbasis permainan membantu menumbuhkan rasa percaya diri siswa, terutama bagi siswa yang pemalu atau kurang aktif di kelas. Dengan adanya lingkungan kelas yang suportif dan bebas dari rasa takut membuat siswa merasa nyaman saat bertanya, menjawab, dan menyampaikan pendapat.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diketahui bahwa lingkungan belajar yang bersih, nyaman, serta memiliki aturan yang jelas dan adil dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Kondisi ini mencerminkan pemenuhan kebutuhan rasa aman dalam teori motivasi, khususnya teori hierarki kebutuhan dari Abraham Harold Maslow, di mana siswa merasa terlindungi dan bebas dari rasa takut saat mengikuti kuis berbasis permainan. Rasa aman ini juga mendukung pemenuhan kebutuhan akan harga diri, yang ditandai dengan meningkatnya kepercayaan diri siswa dalam menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, serta tetap berani mencoba meskipun jawabannya salah. Dengan terpenuhinya kebutuhan rasa aman dan harga diri, siswa

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-01-2026
Revised : 30-10-2026
Accepted : 31-01-2026

menjadi lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam mengikuti kuis berbasis permainan secara maksimal.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian, implementasi kuis berbasis permainan dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar No.4 Sading Badung dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru menyusun modul ajar serta merancang kuis berbasis permainan secara sistematis, mulai dari menentukan bentuk permainan, pembagian kelompok, aturan permainan, hingga bentuk penghargaan. Pada tahap pelaksanaan, guru menerapkan rencana yang telah disusun, dimulai dari membentuk kelompok, menyampaikan aturan permainan, menjelaskan langkah bermain, hingga memberikan penghargaan kepada siswa. Pada tahap evaluasi, guru akan mengamati sejauh mana penerapan kuis berbasis permainan berdampak terhadap kemajuan siswa, baik dari aspek kognitif maupun afektif.

Kendala yang dihadapi dalam mengimplementasikan kuis berbasis permainan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar No.4 Sading Badung terdiri atas kendala internal dan eksternal. Kendala internal meliputi keberagaman kemampuan, lemahnya daya ingat, kurang percaya diri, dan perbedaan kepribadian, sedangkan kendala eksternal meliputi kondisi lingkungan sekitar sekolah, guru, masalah teknis, situasi kelas yang tidak kondusif, dan keterbatasan waktu. Kendala-kendala tersebut dapat menghambat pelaksanaan kuis berbasis permainan.

Motivasi belajar siswa kelas V di Sekolah Dasar No.4 Sading Badung melalui penerapan kuis berbasis permainan menunjukkan perkembangan positif. Hal ini tampak dari munculnya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar, serta lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, A. M. (2022). Penerapan Teori Belajar Behaviorisme dalam Pembelajaran (Studi pada Anak). *AN-NISA; Jurnal Gender dan Anak*, 15(1), 1–8. https://doi.org/10.30863/an.v15i1.3315

Apsarini, S. F., & Barlianty, L. (2020). Kesiapan Belajar Siswa Kelas IV B di Sekolah Dasar Negeri Kutajaya II Kecamatan Pasarkemis. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 164–169. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/ 686

Billfadawi, A. H., & Safrizal. (2023). IdentikikasiI Faktor Penyebab Siswa Kurang Percaya Diri di SDN X Batusangkar. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(1), 1–12. https://doi.org/10.29408/didika.v9i1.77 97

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

Dewanti, L. (2024). *Edukasi di Era Digital : Peran Teknologi, Kesehatan Mental, Motivasi dalam Mencapai Prestasi*. Deepublish Digital.

Efendi, R., & Gustriani, D. (2020). *Manajemen Kelas di Sekolah Dasar*. CV Penerbit Qiara Media.

VOLUME 7 NOMOR 2 Oktober 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
Recived : 30-01-2026
Revised : 30-10-2026
Accepted : 31-01-2026

Ginanto, D., Kesuma, A. T., Anggraena, Y., & Setiyowati, D. (2024). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Edisi Revisi Tahun 2024*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Habbah, E. S. M., dkk. (2023). Strategi Guru dalam Pengelolaan Kelas yang Efektif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Holistika*, *7*(1), 18. https://doi.org/10.24853/holistika.7.1.18-26

Hafiyya, N., & Hadi, M. S. (2023). Implementasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Education Game terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Matematika. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1646–1652. https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/13141

Harianto, E. dkk. (2024). *Psikologi Pendidikan*. CV. Zenius Publisher.

Khodijah, N. (2019). *Psikologi Pendidikan*. Rajawali Pers.

Kurniawati, T. T., & Tresnawati, N. (2025). Implementasi Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar Matematika Kelas 1 Sekolah Dasar. *ARJI; Action Research Journal Indonesia*, 7(1), 27–40. https://doi.org/10.61227/arji.v7i1.2 55

Kusumawati, N. (2022). Analisis Motivasi Belajar Berbantukan Video Animasi pada Siswa Kelas V SDN 01 Taman. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *6*(1), 31–37. https://doi.org/10.35931/am.v 6i2.834

Maharani, E., Sumanti, & Fitrah, H. (2024). *Motivasi Belajar dalam Pendidikan: Konsep, Teori, dan Faktor yang Memengaruhi*. PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.

Rifa'i, M. R., & Hafidhoh, N. (2022). Pengembangan Kepribadian Anak Melalui Pendidikan Karakter di Madrasah Ibtidaiyah. Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 5(1), 1–9. https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v5 i1.920

Rohmah, A. N., & Jatiningsih, O. (2021). Kesiapan Belajar, Motivasi Belajar, dan Hasil Belajar PPKn pada Siswa Kelas XII MAN 1 Magetan. Journal of Civics and Moral Studies, 6(1), 61–75. https://journal.unesa.ac.id/index.php/ jcms/article/view/16783

Rusmiati, A. (2022). *Strategi Guru dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDIT Iqra' 1 Kota Bengkulu*. (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu). http://repository.iainbengkulu.ac.id/10 169/

Sariani, N., dkk. (2024). Psikologi Pendidikan. CV. Gita Lentera.

Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *8*(3), 1722–1732. https://jbasic.org/index.php/basicedu/ article/view/7476