



Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Teknik Evaluasi Berbasis Permainan di SD Negeri 003 Tambusai Utara

Evi Marito Hasibuan¹, Yusnitawati², Surianti³

¹SD Negeri 003 Tambusai Utara

²SD Negeri 011 Rambah

³SD Negeri 007 Tambusai Utara

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi: 06 Mei 2024

Revisi Akhir: 13 Juni 2024

Diterbitkan Online: 30 Juli 2024

Kata Kunci

Motivasi Belajar Siswa, Teknik Evaluasi, Permainan

Korespondensi

E-mail: suriyantisaga@gmail.com*

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak penerapan teknik evaluasi berbasis permainan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SD Negeri 003 Tambusai Utara. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Data diperoleh melalui angket, observasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan dalam evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Pada siklus pertama, 60% siswa menunjukkan peningkatan motivasi, dan pada siklus kedua, angka ini meningkat menjadi 85%. Temuan ini menunjukkan bahwa evaluasi berbasis permainan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa.

Abstract

This study aims to investigate the impact of game-based assessment techniques on improving student motivation at SD Negeri 003 Tambusai Utara. The method used was Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles. Data were collected through questionnaires, observations, and interviews. The results showed that the application of games in assessment significantly increased students' learning motivation. In the first cycle, 60% of students showed increased motivation, and in the second cycle, this figure rose to 85%. These findings indicate that game-based assessment can create a more enjoyable, interactive, and motivating learning environment for students.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu faktor kunci dalam pengembangan potensi sumber daya manusia (SDM) di sebuah negara. Dalam rangka menciptakan kualitas pendidikan yang optimal, penting untuk memastikan bahwa siswa memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar. Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah melalui penerapan berbagai teknik evaluasi yang menarik dan menyenangkan. Salah satu inovasi dalam evaluasi pembelajaran yang dapat memberikan dampak signifikan adalah teknik evaluasi berbasis permainan (game-based assessment). Di tingkat sekolah dasar, penerapan teknik ini semakin relevan mengingat karakteristik anak yang masih berada pada tahap perkembangan kognitif dan afektif yang membutuhkan pendekatan kreatif dan menarik.

Sekolah Dasar (SD) sebagai jenjang pendidikan yang pertama kali memberikan fondasi ilmu pengetahuan bagi anak-anak, memegang peranan penting dalam mengembangkan minat dan motivasi belajar siswa. Namun, kenyataannya di lapangan, banyak siswa yang mengalami penurunan motivasi belajar yang disebabkan oleh metode evaluasi yang monoton dan tidak menarik. Evaluasi

yang umumnya berbentuk ujian tulis sering kali dianggap membosankan dan menekan siswa, sehingga berdampak negatif pada semangat belajar mereka. Hal ini sesuai dengan temuan sebelumnya oleh Kuswandi (2019) yang menyatakan bahwa metode evaluasi yang kurang variatif dapat menurunkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Dalam konteks ini, penerapan teknik evaluasi berbasis permainan diharapkan dapat mengatasi permasalahan tersebut. Permainan bukan hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga dapat dijadikan sebagai alat pembelajaran yang efektif. Permainan dapat merangsang minat siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, sekaligus meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Penelitian oleh Ertmer dan Newby (2013) menunjukkan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan memberikan pengalaman yang lebih mendalam dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Namun, meskipun banyak penelitian yang mengungkapkan manfaat teknik evaluasi berbasis permainan, penerapannya di lapangan, khususnya di sekolah dasar, masih terbatas. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Sumarni (2020), masih banyak guru yang belum memanfaatkan teknologi dan permainan dalam evaluasi pembelajaran, baik karena keterbatasan pengetahuan maupun kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung. Oleh karena itu, penerapan teknik evaluasi berbasis permainan di SD Negeri 003 Tambusai Utara menjadi sangat relevan untuk diteliti, mengingat kondisi pendidikan di daerah tersebut yang masih menghadapi sejumlah tantangan dalam hal pengembangan metode evaluasi yang inovatif.

SD Negeri 003 Tambusai Utara merupakan salah satu sekolah dasar yang terletak di wilayah pedesaan dengan karakteristik siswa yang beragam. Sebagian besar siswa di sekolah ini berasal dari keluarga dengan latar belakang ekonomi yang sederhana, yang sering kali mempengaruhi tingkat akses mereka terhadap teknologi dan sarana belajar lainnya. Meskipun demikian, terdapat potensi besar dalam hal kreativitas dan semangat belajar siswa yang perlu dimanfaatkan secara optimal. Teknik evaluasi berbasis permainan dapat menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, karena selain menyenangkan, metode ini juga dapat mengakomodasi keterbatasan sumber daya yang ada.

Teknik evaluasi berbasis permainan juga dapat memperkenalkan konsep pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif. Hal ini dapat membantu siswa tidak hanya dalam memahami materi pelajaran, tetapi juga dalam mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, dan kerjasama. Sebagai contoh, penelitian oleh Hanus dan Fox (2015) menunjukkan bahwa permainan yang melibatkan kerja kelompok dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berkolaborasi dan berkomunikasi, dua keterampilan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, evaluasi berbasis permainan tidak hanya bermanfaat dalam aspek akademik, tetapi juga dalam aspek pengembangan keterampilan sosial dan emosional siswa.

Di sisi lain, implementasi teknik evaluasi berbasis permainan juga memerlukan perencanaan yang matang. Menurut Suhendi (2018), untuk dapat melaksanakan teknik ini dengan efektif, guru perlu memiliki pemahaman yang baik tentang bagaimana merancang dan memilih permainan yang relevan dengan materi pembelajaran. Pemilihan permainan yang tepat akan mempengaruhi seberapa besar dampak positif yang dapat dihasilkan. Selain itu, guru juga perlu memikirkan cara untuk mengevaluasi hasil permainan dengan adil dan objektif, agar tujuan evaluasi yang sesungguhnya dapat tercapai.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wahyudi (2021) mengungkapkan bahwa penggunaan permainan dalam evaluasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran secara signifikan. Namun, tantangan yang dihadapi adalah bagaimana mengintegrasikan permainan ke dalam kurikulum secara sistematis dan terstruktur. Di SD Negeri 003 Tambusai Utara, guru perlu diberi pelatihan dan dukungan agar dapat mengimplementasikan teknik ini dengan baik. Selain itu,

faktor lingkungan belajar, seperti ruang kelas dan sarana permainan yang tersedia, juga harus dipertimbangkan dalam perencanaan evaluasi berbasis permainan.

Meskipun terdapat sejumlah keuntungan yang dapat diperoleh melalui teknik evaluasi berbasis permainan, namun tidak dapat dipungkiri bahwa ada tantangan-tantangan yang harus dihadapi. Salah satu tantangan utama adalah bagaimana mengatasi keterbatasan waktu yang ada dalam pembelajaran di sekolah dasar. Sebagaimana dijelaskan oleh Ridwan (2022), waktu yang terbatas dalam proses pembelajaran dapat menjadi kendala dalam menerapkan metode evaluasi berbasis permainan. Oleh karena itu, perlu ada pendekatan yang fleksibel dan adaptif agar teknik evaluasi ini dapat diintegrasikan dengan baik dalam kurikulum yang ada tanpa mengganggu jalannya proses pembelajaran lainnya.

Penerapan teknik evaluasi berbasis permainan di SD Negeri 003 Tambusai Utara diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sekaligus memberikan gambaran tentang bagaimana inovasi dalam evaluasi pembelajaran dapat diimplementasikan dalam konteks sekolah dasar. Dengan mengadopsi pendekatan yang lebih kreatif dan menyenangkan, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar, serta dapat mengembangkan berbagai keterampilan yang berguna di masa depan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan teknik evaluasi berbasis permainan di SD Negeri 003 Tambusai Utara, serta dampaknya terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dirancang untuk mengidentifikasi dan mengatasi masalah yang terjadi dalam praktik pembelajaran di kelas, khususnya yang berkaitan dengan motivasi belajar siswa. Penelitian Tindakan Kelas dipilih karena dapat memberikan kesempatan bagi peneliti untuk berinteraksi langsung dengan siswa dalam proses pembelajaran dan melihat secara langsung dampak dari penerapan teknik evaluasi berbasis permainan terhadap motivasi belajar siswa. Dalam PTK, peneliti bertindak sebagai praktisi yang sekaligus melakukan observasi, analisis, dan perbaikan secara berkelanjutan selama proses penelitian berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi yang aplikatif terhadap masalah yang ada, yaitu rendahnya motivasi belajar siswa akibat metode evaluasi yang kurang menarik.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 003 Tambusai Utara dengan fokus pada siswa kelas V. Pemilihan kelas V didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa pada jenjang ini sudah memiliki tingkat pemahaman yang cukup terhadap materi pelajaran, namun sering kali kehilangan motivasi belajar karena pendekatan pembelajaran yang cenderung monoton. Subjek penelitian ini adalah 30 siswa yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Pemilihan subjek tersebut dilakukan secara purposive, dengan mempertimbangkan karakteristik siswa yang berada dalam kategori usia sekolah dasar dan menghadapi tantangan motivasi belajar yang cukup signifikan.

Proses penelitian ini terdiri dari dua siklus, yang masing-masing akan melibatkan tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tahap pertama adalah perencanaan, di mana peneliti dan guru merancang kegiatan pembelajaran yang melibatkan teknik evaluasi berbasis permainan. Pada tahap ini, peneliti memilih permainan yang relevan dengan materi pelajaran yang akan diuji, serta menetapkan indikator-indikator yang digunakan untuk mengukur perubahan motivasi belajar siswa. Permainan yang dipilih akan disesuaikan dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran, serta mampu memberikan tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.

Pelaksanaan penelitian dimulai dengan siklus pertama yang terdiri dari penerapan teknik evaluasi berbasis permainan dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, guru mengimplementasikan permainan yang telah dirancang, dan peneliti melakukan observasi untuk melihat sejauh mana siswa terlibat dalam aktivitas tersebut. Selain itu, pengamatan dilakukan terhadap dinamika kelas, interaksi siswa selama permainan, serta reaksi siswa terhadap metode evaluasi berbasis permainan. Evaluasi

dilakukan dengan menggunakan berbagai instrumen, seperti angket, wawancara, dan observasi langsung, untuk mengukur tingkat keterlibatan, semangat, dan motivasi belajar siswa selama pelaksanaan permainan.

Setelah siklus pertama, dilakukan refleksi terhadap pelaksanaan kegiatan. Refleksi ini bertujuan untuk mengevaluasi kekuatan dan kelemahan dari penerapan teknik evaluasi berbasis permainan, serta untuk merancang perbaikan yang akan dilakukan pada siklus kedua. Dalam refleksi, peneliti dan guru bersama-sama menganalisis hasil observasi dan umpan balik dari siswa. Hasil analisis ini digunakan untuk merancang modifikasi dalam siklus kedua, baik dalam hal pemilihan permainan, penyusunan materi pelajaran, atau cara penilaian yang lebih baik untuk meningkatkan motivasi siswa.

Pada siklus kedua, peneliti mengimplementasikan perbaikan yang telah direncanakan berdasarkan refleksi siklus pertama. Permainan yang digunakan mungkin akan dimodifikasi untuk lebih menarik minat siswa atau lebih disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Selain itu, peneliti dan guru juga mengupayakan penggunaan teknik lain yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, seperti integrasi teknologi atau penggunaan alat bantu pembelajaran lainnya. Siklus kedua ini bertujuan untuk menguatkan temuan-temuan yang telah diperoleh dari siklus pertama dan mengoptimalkan motivasi belajar siswa.

Setelah siklus kedua selesai, peneliti kembali melakukan evaluasi dengan menggunakan instrumen yang sama seperti pada siklus pertama, yakni angket, wawancara, dan observasi. Peneliti membandingkan hasil motivasi belajar siswa pada siklus pertama dan kedua untuk melihat adanya perubahan yang signifikan. Data yang diperoleh dari observasi dan angket dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif tentang dampak penerapan teknik evaluasi berbasis permainan terhadap motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas penerapan teknik evaluasi berbasis permainan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SD Negeri 003 Tambusai Utara. Secara lebih luas, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode evaluasi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik, yang dapat diaplikasikan di sekolah-sekolah dasar lainnya. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dampak penerapan teknik evaluasi berbasis permainan terhadap motivasi belajar siswa di SD Negeri 003 Tambusai Utara. Data yang diperoleh selama dua siklus menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa. Pada siklus pertama, peneliti mengumpulkan data dari 30 siswa dengan menggunakan angket yang mengukur motivasi belajar mereka sebelum penerapan teknik evaluasi berbasis permainan. Hasil awal menunjukkan bahwa hanya 15% siswa yang merasa tertarik dengan metode evaluasi yang ada, sementara 85% siswa merasa bosan dan kurang termotivasi. Namun, setelah penerapan permainan pada siklus pertama, terdapat perubahan yang cukup mencolok. Berdasarkan angket yang diisi siswa setelah pembelajaran berbasis permainan, sebanyak 60% siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih tertarik dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi yang cukup signifikan.

Pada siklus kedua, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan refleksi dari siklus pertama, dengan memilih permainan yang lebih beragam dan lebih sesuai dengan karakteristik siswa. Di samping itu, teknik evaluasi yang diterapkan juga disesuaikan agar lebih menarik dan melibatkan semua siswa dalam proses pembelajaran. Hasilnya, setelah siklus kedua, data yang diperoleh dari

angket menunjukkan bahwa 85% siswa merasa lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan teknik evaluasi berbasis permainan. Hasil observasi selama siklus kedua juga menunjukkan bahwa 90% siswa terlihat lebih terlibat dalam setiap aktivitas permainan dan menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap materi pelajaran yang diajarkan.

Secara keseluruhan, data menunjukkan bahwa penerapan teknik evaluasi berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di SD Negeri 003 Tambusai Utara. Hal ini juga didukung oleh hasil wawancara dengan beberapa siswa yang mengungkapkan bahwa mereka merasa senang dengan metode ini karena dapat belajar sambil bermain. Mereka juga merasa bahwa permainan membuat mereka lebih mudah memahami materi dan lebih termotivasi untuk berprestasi. Berdasarkan data ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik evaluasi berbasis permainan berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa di SD Negeri 003 Tambusai Utara.

3.2 Pembahasan

Peningkatan motivasi belajar siswa yang terlihat dalam penelitian ini sejalan dengan temuan beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Menurut Ertmer dan Newby (2013), permainan dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan penuh tantangan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat jelas dalam penelitian ini, di mana siswa menunjukkan peningkatan motivasi setelah terlibat dalam permainan yang dirancang untuk menilai pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Penelitian oleh Hanus dan Fox (2015) juga mengungkapkan bahwa permainan yang mengintegrasikan aspek kompetisi dan kerjasama dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, permainan yang melibatkan kerja kelompok berhasil membuat siswa merasa lebih terlibat dan saling mendukung satu sama lain dalam mencapai tujuan pembelajaran. Siswa yang sebelumnya merasa kurang percaya diri dalam pembelajaran kini menjadi lebih aktif dalam berpartisipasi karena adanya elemen permainan yang membuat mereka merasa lebih rileks dan tidak tertekan. Hal ini mencerminkan bahwa permainan memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi dan berkembang secara sosial, selain dari sisi akademik.

Selain itu, peningkatan motivasi yang terjadi juga dipengaruhi oleh sifat permainan yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang dapat mengurangi kebosanan dalam belajar. Sumarni (2020) menyatakan bahwa salah satu faktor penurunan motivasi belajar adalah ketidaktertarikan siswa terhadap metode evaluasi yang monoton, seperti ujian tertulis. Dengan mengalihkan bentuk evaluasi dari ujian tradisional menjadi permainan, siswa dapat merasakan evaluasi sebagai sesuatu yang lebih menyenangkan dan tidak menakutkan. Hal ini juga terbukti dalam penelitian ini, di mana siswa merasa lebih antusias ketika mereka diminta untuk mengikuti aktivitas permainan yang memiliki tujuan evaluasi, dibandingkan dengan ujian tertulis yang sering kali dianggap membosankan.

Di sisi lain, pembelajaran berbasis permainan memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara aktif, yang mana hal ini sangat penting dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Menurut teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky, pembelajaran yang bersifat aktif dan melibatkan siswa dalam prosesnya akan membantu mereka membangun pemahaman yang lebih mendalam dan bermakna. Dalam penelitian ini, permainan yang digunakan tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi. Melalui permainan, siswa dihadapkan pada situasi yang memaksa mereka untuk berpikir kritis dan bekerja sama dengan teman-teman mereka untuk menyelesaikan masalah.

Namun, meskipun hasil yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan peningkatan yang signifikan, terdapat beberapa tantangan dalam implementasinya. Salah satunya adalah keterbatasan waktu dalam melaksanakan permainan. Sebagaimana dijelaskan oleh Ridwan (2022), waktu yang terbatas dalam proses pembelajaran sering menjadi kendala dalam penerapan teknik evaluasi berbasis permainan. Di SD Negeri 003 Tambusai Utara, waktu yang tersedia untuk pembelajaran setiap minggunya terbatas, sehingga diperlukan perencanaan yang cermat agar permainan tidak mengganggu pencapaian tujuan pembelajaran utama. Guru harus bisa menyesuaikan durasi permainan dengan alokasi waktu yang ada, tanpa mengorbankan pemahaman siswa terhadap materi.

Meskipun demikian, tantangan tersebut dapat diatasi dengan cara yang fleksibel, seperti mengintegrasikan permainan ke dalam bagian-bagian tertentu dari pembelajaran atau memilih permainan yang bisa diselesaikan dalam waktu singkat. Selain itu, penggunaan teknologi yang semakin berkembang dapat mempermudah penerapan permainan berbasis digital yang lebih efisien dalam hal waktu dan sumber daya. Sebagai contoh, permainan edukatif berbasis aplikasi dapat digunakan untuk memberikan evaluasi yang lebih cepat dan menyenangkan, sekaligus mengurangi ketergantungan pada waktu kelas yang terbatas.

Penerapan permainan dalam evaluasi juga menuntut guru untuk memiliki keterampilan dalam merancang dan memfasilitasi permainan dengan baik. Sebagai pendidik, guru perlu memikirkan bagaimana permainan dapat dijadikan sarana untuk mengukur pemahaman siswa secara objektif dan adil. Suhendi (2018) mengemukakan bahwa salah satu kunci sukses dalam penerapan game-based assessment adalah kemampuan guru dalam menyesuaikan permainan dengan tujuan pembelajaran yang jelas. Dalam penelitian ini, meskipun permainan yang digunakan cukup beragam dan menarik, masih ada ruang untuk perbaikan dalam hal pengaturan tingkat kesulitan dan relevansi permainan terhadap materi pelajaran yang diajarkan.

Di luar tantangan tersebut, penerapan teknik evaluasi berbasis permainan di SD Negeri 003 Tambusai Utara terbukti memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan yang ada dalam literatur yang menunjukkan bahwa evaluasi berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam pembelajaran. Penelitian oleh Wahyudi (2021) juga menyatakan bahwa pengintegrasian permainan dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna, serta mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan belajar.

4. Kesimpulan

Penelitian Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik evaluasi berbasis permainan di SD Negeri 003 Tambusai Utara berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Pada siklus pertama, meskipun ada peningkatan yang cukup besar, siklus kedua memperlihatkan hasil yang lebih optimal setelah dilakukan refleksi dan perbaikan. Penerapan permainan dalam evaluasi pembelajaran tidak hanya membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Meskipun terdapat beberapa tantangan, seperti keterbatasan waktu dan sumber daya, secara keseluruhan, teknik ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Ertmer, P. A., & Newby, T. J. (2013). Behaviorism, Cognitivism, Constructivism: Comparing Critical Features from an Instructional Design Perspective. *Performance Improvement Quarterly*, 26(4), 41–55.
- Hanus, M. D., & Fox, J. (2015). Assessing the Effects of Gamification in the Classroom. *Computers in Human Behavior*, 50, 19–28.

- Kuswandi, D. (2019). Pengaruh Metode Evaluasi Pembelajaran terhadap Motivasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(1), 45–55.
- Ridwan, M. (2022). Tantangan Penggunaan Permainan dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 11(2), 89–102.
- Suhendi, A. (2018). Integrasi Permainan dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 20(1), 34–48.
- Sumarni, E. (2020). Peran Teknologi dalam Pengembangan Metode Evaluasi Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 8(2), 75–88.
- Wahyudi, F. (2021). Penggunaan Game-Based Learning dalam Evaluasi Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(3), 120–135.