

## **Meningkatkan Motivasi belajar Siswa melalui PPT Interaktif Dan Quiz Game Melalui Gamekit**

Valentino Maiwa A.Y<sup>1\*</sup>, Sheila Febriani Putri<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Malang

[\\*valentino.maiwa.2204216@students.um.ac.id](mailto:valentino.maiwa.2204216@students.um.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini mengusulkan strategi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui penggunaan permainan PowerPoint (PPT) interaktif dan kuis yang diakses melalui aplikasi Gamekit. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yang efektif dan menarik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan PPT dan kuis interaktif dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif, sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Penelitian ini juga menekankan pentingnya motivasi belajar terhadap keberhasilan akademik siswa dan bagaimana penggunaan multimedia interaktif dan permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan hasil belajar siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi para pendidik yang ingin meningkatkan efektivitas pembelajaran bor dan praktik melalui teknologi.

**Kata Kunci:** Motivasi belajar siswa, PPT Interaktif, Quiz gamekit.h

### **Abstract**

*This research proposes a strategy too increease student motivation and learning outcoomes through the use of interactive PowerPoint (PPT) and quiz games accessed through the Gamekit application. The method useed in this reseearch is Reseearch and Develoopment (R&D), whiich aiims to develop effective and interesting learning tools. The reseearch resuults shhow thaat the use of interactive PPT and quiz games can creaaate a dynnamic and interaactive leaarining envitronment, thereby increasing student engagement and understanding of the subject matter. This research also emphasizes the importance of learning motivation in students' academic success and how the use of interactive multimedia and educational games can improve students' intrinsic motivation and learning outcomes. This study provides a practical contribution for educators who want to increase the effectiveness of drill and practice learning through technology.*

**Keywords:** student learning motivation, interactive ppt, quiz gamekit

## **PENDAHULUAN**

Motivasi merupakan sesuatu dorongan dalam kehendak yang menyebabkan seorang untuk melakukan perbuatan dalam mencapai tujuan tertentu, sedangkan motivasi adalah suatu aspek yang penting dalam pembelajaran oleh siswa, tanpa adanya motivasi siswa tidak dapat memiliki kemauan untuk belajar (Hakim, 2021).

Guru perlu mengembangkan inovasi dalam manajemen kelas yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pencapaian tersebut. Terdapat tantangan yang dihadapi dan penelitian tentang penggunaan media digital dalam pembelajaran, diperlukan peningkatan dalam metode pembelajaran untuk merangsang siswa dalam motivasi dan hasil belajar siswa, serta guru menyediakan beragam pembelajaran yang sesuai dengan siswa. Dalam suatu bentuk motivasi

dan inovasi pembelajaran dapat diadopsi dengan penggunaan pembelajaran berbasis *game* atau *game-based-learning*. Salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang dapat diadopsi adalah penggunaan pembelajaran berbasis permainan atau Game-Based-Learning. Permainan dapat berfungsi dengan suatu alat pembelajaran yang dapat termotivasi oleh siswa, membantu menciptakan pola pikir yang berbeda pada generasi yang terlibat dalam aktivitas tersebut. Mereka yang terlibat dalam permainan memiliki pendekatan belajar yang unik dan yang lebih kreatif.

Media pembelajaran merupakan suatu komponen proses pembelajaran yang esensial, berfungsi untuk jembatan yang dapat menyampaikan materi. Dalam menggunakan media pembelajaran dapat diberikan dampak positif yang signifikan, serta memudahkan siswa dalam proses belajar secara efektif. Media pembelajaran juga disebut suatu elemen penting untuk melengkapi serta menjadi bagian integral keberhasilan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian ini yang dilakukan oleh (Kurniawan dan Nita, 2018). Saat ini, terdapat beragam teknologi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, seperti komputer, laptop, LCD, dan Handphone. Pemanfaatan media pembelajaran ini dapat berkontribusi dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Nurhabibah et al., 2021).

*PowerPoint* merupakan sebuah perangkat lunak yang diciptakan dapat menampilkan suatu program multimedia yang menarik, serta kemudahan dalam penggunaan, pembuatan, dan memiliki harga yang relatif terjangkau, tidak juga memerlukan bahan baku selain perangkat untuk menyimpan data. Program ini dapat dimanfaatkan dalam berbagai tipe penggunaan seperti yang dijelaskan oleh Asyhar (2012), termasuk presentasi personal, penggunaan mandiri, dan berbasis web.

*Game Kit* adalah sebuah web berbasis aplikasi motto yang membuat pembelajaran lebih baik. Aplikasi ini dirancang dalam membuat permainan daring agar menyenangkan namun tetap relevan dengan konteks pembelajaran, tanpa membuat siswa merasa bosan (Lestari, 2020). Dengan *Game Kit* ini, pengguna dapat dengan mudah menciptakan game belajar interaktif dalam waktu singkat. Antarmuka aplikasi ini dirancang agar mudah dipahami bahkan oleh pengguna yang publik. Terdapat tiga model game yang dapat dipilih yaitu : visor matching, dont lock dwon, imposter.

Dengan berbagai urgensi dalam peningkatan motivasi pembelajaran pada siswa di era digital ini, maka pembuatan dan pengembangan media digital sebagai pembelajaran harus ditingkatkan dan dikembangkan. Dengan pengembangan yang telah dilakukan, menjadi sebuah tambahan motivasi bagi siswa dalam pembelajarannya.

Penelitian mengenai efektivitas penggunaan game kuis interaktif dalam konteks *pembelajaran drill and practice* masih sangat terbatas. Meskipun ada sejumlah studi yang mengeksplorasi manfaat umum dari game edukatif, penelitian yang secara spesifik mengevaluasi dampak game kuis interaktif pada peningkatan kemampuan siswa dalam metode *drill and practice* masih jarang ditemukan. Sebagian besar literatur yang ada lebih berfokus pada penggunaan game untuk pembelajaran kolaboratif atau pengembangan keterampilan kognitif secara umum. Kurangnya penelitian mendalam dalam area ini menciptakan kesenjangan pengetahuan yang signifikan, sehingga diperlukan studi lebih lanjut untuk memahami sejauh mana game kuis interaktif dapat memperbaiki hasil belajar dan motivasi siswa dalam pembelajaran *drill and practice*.

Penelitian ini akan memperkenalkan pendekatan baru dengan mengkaji secara spesifik bagaimana game kuis interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran *drill and practice*. Ini adalah area yang belum banyak dieksplorasi dalam literatur akademis, sehingga akan memberikan kontribusi baru dan berharga dalam bidang pendidikan. Keunikan penelitian ini terletak pada fokusnya yang sempit namun mendalam, yakni pada pengaruh game kuis interaktif terhadap metode *drill and practice*. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang lebih umum, studi ini akan menyediakan data empiris yang lebih rinci mengenai efektivitas spesifik dari game kuis interaktif dalam konteks pembelajaran yang berulang dan terstruktur.

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi keterbatasan yang ada dalam literatur saat ini dengan menyediakan bukti empiris yang lebih spesifik mengenai penggunaan game kuis interaktif dalam pembelajaran *drill and practice*. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya akan menambah wawasan tentang efektivitas alat-alat pembelajaran digital, tetapi juga menawarkan solusi praktis bagi pendidik yang ingin meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode *drill and practice*.

## KAJIAN PUSTAKA

Multimedia interaktif memiliki dampak positif pada motivasi dan hasil belajar siswa. Menurut penelitian oleh Lai dan Hwang (2021), penggunaan teknologi interaktif seperti permainan dan kuis dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Multimedia interaktif menawarkan berbagai bentuk penyajian informasi, seperti teks, gambar, audio, dan video, yang dapat memenuhi berbagai gaya belajar siswa.

*Game-based learning* telah menjadi tren yang meningkat dalam pendidikan. Sebuah studi oleh Huang, Soman, dan Su (2021) menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan motivasi tambahan untuk belajar. Penelitian ini menegaskan bahwa *game-based learning* tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga meningkatkan hasil belajar dengan menyediakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menantang.

*PPT interaktif* dapat menjadikan alat efektif untuk meningkatkan proses belajar pengajaran. Menurut penelitian oleh Aloraini (2020), penggunaan PPT interaktif membuat suatu materi dalam pembelajaran yang menarik dan dapat di pahami. PPT interaktif memanfaatkan berbagai elemen multimedia seperti gambar, teks, video serta animasi dalam pengalaman belajar siswa. Studi oleh Anwar dan Husniah (2020) menunjukkan bahwa penggunaan PPT interaktif secara signifikan dapat memperoleh motivasi serta pemahaman terhadap mata pelajaran oleh siswa.

*Gamifikasi*, termasuk dalam penggunaan game quiz, yang dapat terbukti untuk meningkatkan suatu keterlibatan serta motivasi dalam pembelajaran siswa. Menurut (Sailer, 2020), game seperti level, point, dan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan kompetitif. Gamekit, sebagai salah satu platform quiz game, memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam kuis interaktif yang mendukung proses belajar. Penelitian oleh Caponetto, Earp, dan Ott (2020) menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pendidikan mendapatkan motivasi intrinsik serta hasil belajar siswa yang menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan menantang.

Penelitian yang menggunakan metode Research and Development (R&D) bertujuan untuk menghasilkan produk yang valid dan praktis. Menurut Borg dan Gall (1989), metode ini

melibatkan tahap pengembangan dan pengujian yang sistematis untuk memastikan efektivitas produk yang dihasilkan. Pada tahun 2021, berbagai penelitian, seperti yang dilakukan oleh Li dan Wang (2021), menunjukkan bahwa R&D merupakan pendekatan yang efektif dalam mengembangkan perangkat pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Keterlibatan siswa adalah kunci keberhasilan dalam pembelajaran. Penelitian oleh Fredricks et al. (2004) dan didukung oleh studi terbaru seperti oleh Zhou dan Li (2021) menunjukkan bahwa keterlibatan siswa mencakup aspek kognitif, emosional, dan perilaku. Penggunaan permainan PPT dan kuis interaktif, sebagaimana diusulkan dalam penelitian ini, dapat meningkatkan ketiga aspek keterlibatan tersebut. Interaksi aktif dengan materi melalui permainan dan kuis membuat siswa lebih terlibat dan meningkatkan pemahaman mereka.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yaitu dapat mengembangkan *PowerPoint (PPT)* interaktif bertujuan agar siswa dapat meningkatkan motivasi dalam pembelajaran. Metode R&D dapat karena dengan tujuan penelitian yang berfokus pada validasi produk dan pengembangan pada pendidikan efektif.

Prosedur penelitian RnD ini mengadopsi model untuk adaptasi Borg & Gall (1983), ada beberapa tahap utama yaitu: perencanaan, pengembangn awal produk , penelitian dan pengumpulan informasi, uji coba lapangan awal, revisi produk, lanjutan revisi, dan diseminasi dan implementasi. Tahap pertama melibatkan studi literatur, wawancara dengan guru, dan survei kepada siswa untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan masalah yang dihadapi. Tahap ini memberikan dasar yang kuat untuk merancang konten PPT interaktif yang relevan dan menarik.

Pada tahap pengembangan, desain awal PPT interaktif dibuat dengan memanfaatkan berbagai macam multimedia seperti gambar, teks, vido dan animasi hyperlink untuk menciptakan pengalaman belajar yang dinamis. Produk awal ini kemudian diujicobakan pada sekelompok kecil siswa untuk mendapatkan umpan balik awal mengenai efektivitas dan keterlibatannya. Data yang diperoleh dari uji coba awal dianalisis untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk. Setelah revisi, produk diuji kembali pada kelompok siswa yang lebih besar untuk mengukur efektivitasnya secara lebih luas, menggunakan instrumen kuesioner dan observasi untuk mengumpulkan data mengenai motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil dari uji coba ini digunakan untuk melakukan revisi lanjutan sebelum produk akhir disebarluaskan dan diimplementasikan di sekolah-sekolah. Metode RnD ini diharapkan dapat menghasilkan PPT interaktif yang efektif, menarik, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan modern, terutama di era Industri saat ini. Pemanfaatan teknologi di bidang informasi dan komunikasi telah mempermudah berbagai aktivitas masyarakat, membuat informasi lebih mudah diakses dan komunikasi lebih efisien. Informasi yang disajikan dengan cara menarik cenderung lebih diingat oleh orang, dan hal ini menjadi dasar penting dalam pembelajaran di era digital. Perkembangan teknologi informasi saat ini mempermudah penyebaran informasi ke berbagai wilayah, bahkan informasi dapat tersebar dengan cepat ke seluruh dunia. Informasi terkini dari suatu wilayah bisa diperoleh dengan mudah, sehingga keberadaan teknologi informasi saat ini sangat membantu kehidupan manusia dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Hal ini juga berlaku di

dunia pendidikan. Kemajuan teknologi informasi telah memberikan dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran. (Ananda, 2020)

Motivasi belajar merupakan faktor kunci dalam kesuksesan akademik siswa. Menurut Hakim, tanpa motivasi, siswa tidak mau dalam belajar. Karena itu, guru perlu mengembangkan inovasi dalam manajemen kelas untuk meningkatkan motivasi dan pencapaian siswa. Salah satu inovasi yang efektif adalah penggunaan pembelajaran berbasis permainan (Game-Based Learning). Permainan dapat memotivasi siswa dan menciptakan pola pikir yang kreatif. Untuk mendapatkan pemahaman belajar serta keterampilan, siswa dapat didorong supaya menghasilkan ide-ide baru, dan menganalisis materi yang diajarkan oleh guru, serta dapat mengaplikasikan apa yang telah siswa pelajari. Hal ini juga bisa dicapai dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dalam terlibat kegiatan interaktif secara online. Terdapat aplikasi komputer serta website juga dapat memfasilitasi pembelajaran dengan aktif dan interaktif, juga memberikan kesempatan bagi siswa yang menelaah kembali informasi dan mempraktekkan pengetahuan dalam permainan. Untuk kuis interaktif seperti game diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. (Andari, 2020).

Media pembelajaran adalah komponen esensial dalam proses pembelajaran, membantu menyampaikan materi dengan lebih efektif. Penggunaan media seperti komputer, laptop, LCD, dan handphone telah terbukti meningkatkan prestasi belajar siswa (Nurhabibah et al., 2021). PowerPoint (PPT) interaktif, misalnya, merupakan alat yang efektif untuk membuat materi pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami (Asyhar, 2012). Game Kit, sebuah aplikasi berbasis web, memungkinkan pembuatan permainan interaktif yang relevan dengan konteks pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa (Lestari, 2020).

*GameKit* adalah suatu media belajar yang dapat menciptakan pengetahuan dalam bentuk kuis. Untuk *GameKit*, siswa juga bisa dapat menjawab pertanyaan kuis secara langsung dalam telepon genggam mereka. Untuk kuis interaktif ini telah dilakukan oleh beberapa peneliti, yaitu peneliti yang dilakukan oleh Sawitri (2018) juga menyatakan bahwa game kuis layak digunakan sebagai minat belajar siswa. Dengan demikian peneliti oleh Ayuningtyas (2019) menemukan sebuah pengembangan media game kuis layak untuk digunakan dalam hasil belajar siswa

Penelitian ini menyoroti pentingnya mengembangkan media digital untuk pembelajaran. Game kuis interaktif adalah suatu bentuk media game yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam metode drill and practice, meskipun penelitian dalam area ini masih terbatas. Penelitian ini bertujuan mengkaji secara spesifik bagaimana game kuis interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran drill and practice, memberikan kontribusi baru dalam bidang pendidikan.

Menurut Ryan dan Deci (2020), motivasi intrinsik dan ekstrinsik memainkan peran penting dalam meningkatkan keterlibatan dan kinerja siswa. Penggunaan PPT interaktif telah terbukti meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa (Aloraini, 2020), sementara gamifikasi, termasuk quiz game, dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan kompetitif (Sailer et al., 2020). Kombinasi PPT interaktif dan quiz game dapat menciptakan pengalaman belajar yang holistik dan efektif, meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Wang dan Tahir, 2020). Penggunaan pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) mendorong siswa untuk

lebih aktif selama kegiatan pembelajaran, membuat proses belajar menjadi menyenangkan serta meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti pelajaran (Chen & Hsu, 2020; Kao, 2020). Metode ini adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal (All et al., 2021). Teknologi berbasis media seperti ini juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Budiarto et al., 2020; McDougall et al., 2018). Pembelajaran yang berfokus pada siswa tentu meningkatkan keaktifan mereka dalam belajar, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar (Anggreni et al., 2021; Aufa et al., 2021; Nurtanto et al., 2020). Dalam penelitian ini menunjukkan media pembelajaran dapat membantu siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal dan lebih baik. (Alit et al., 2021; Khairunnisa & Ilmi, 2020). (Widiana, 2020)

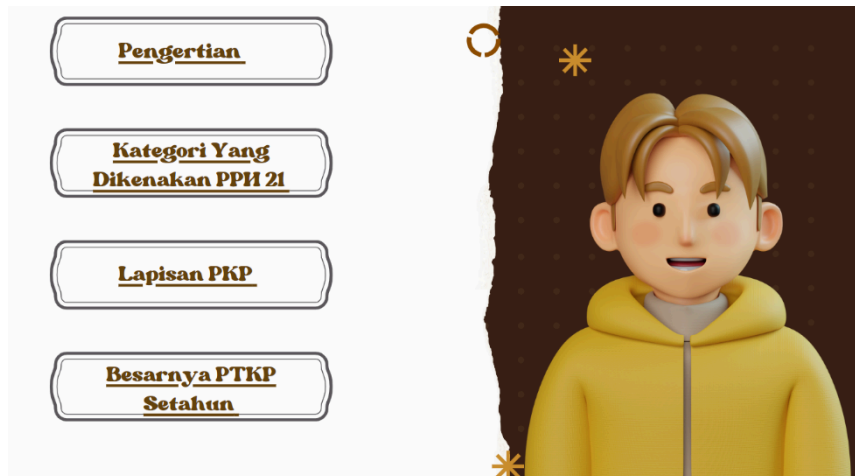
Dengan pendekatan yang komprehensif ini, diharapkan PPT interaktif dan Gamekit yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Penelitian ini juga diharapkan mengisi kesenjangan dalam literatur mengenai efektivitas game kuis interaktif dalam pembelajaran drill and practice, menawarkan solusi praktis bagi pendidik yang ingin meningkatkan hasil belajar siswa.

### **Metode Pembelajaran Menggunakan PPT Interaktif**



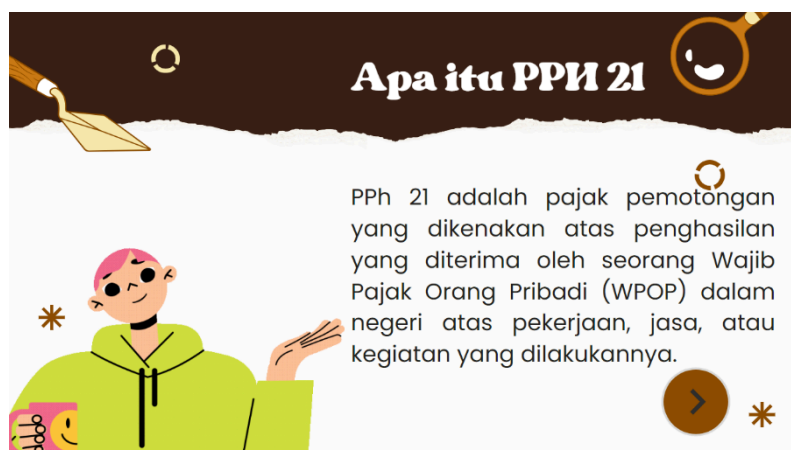
Gambar1.

Pada tampilan awal, peserta akan menekan tombol start yang dapat memasuki pada slide halaman selanjutnya terdapat menu yang akan terbagi menjadi 4 sub bab materi, yaitu pengertian PPH 21, Kategori yang dikenakan PPH 21, Lapisan PKP, Besarnya PTKP setahun.



Gambar 2.

Pada tampilan menu, siswa dapat memilih materi dapat dipelajari. Jika ingin memilih salah satu dari materi tersebut maka memencet icon ataupun tulisan yang ada pada halaman tersebut. Setelah menekan salah satu dari icon tersebut, akan muncul di tab pertama mengenai bab-bab yang akan dibahas.



Gambar 3

Diberikan sebuah contoh pada materi PPh 21 seperti contoh yang ada pada gambar diatas. Dalam power pointnya juga terdapat suara AI yang membantu siswa agar semangat dalam belajar. Audio dari PPT ini bertujuan untuk menarik siswa agar segera literasi ataupun membantu siswa yang cara belajarnya dengan media audio visual. Dalam slide tersebut akan menombol ikon panah yang nantinya akan menyambung pada halaman selanjutnya untuk memilih sub bab materi yang akan dipelajari.

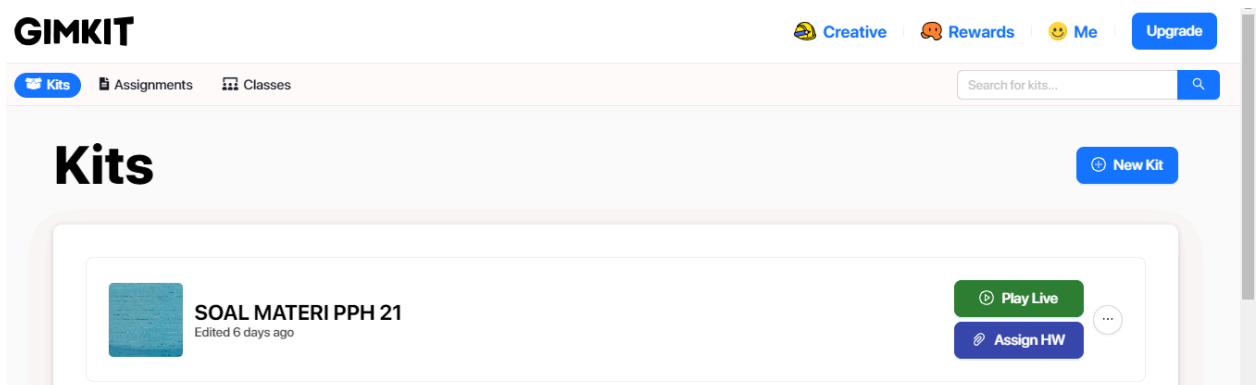


Gambar 4.

Pada tampilan menu tersebut, siswa dapat menggunakan barcode untuk di gunakan mengerjakan latihan Quiz PPH 21 di web *Gamekit*

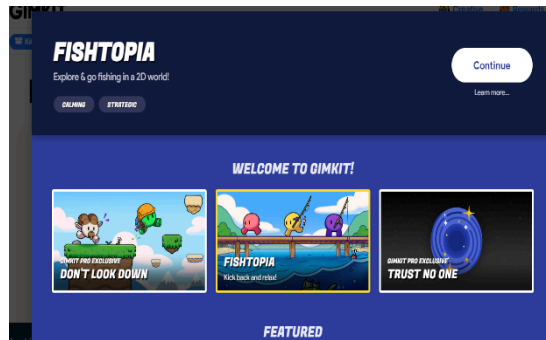
#### Langkah Langkah dalam *GameKit*

Dalam menu pertama dalam web *gamkit* terdapat bagian soal tes. Pemakai juga dapat mengganti materi yang akan ditambahkan. Pada halaman ini pemakai dapat memilih kuis tersebut dengan berbagai macam yaitu bisa berbagai essay ataupun pilihan ganda dan audio.



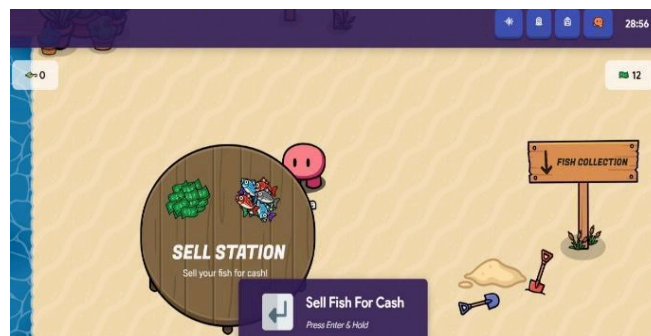
Gambar 1.

Setelah itu pemakai dapat membuat beberapa pertanyaan, untuk tahap selanjutnya pemakai juga dapat memilih game yang akan digunakan dalam *gamekit* ini. Dalam *game kit* ini terdapat 3 macam gamet yaitu *don't Look Dwon*, *FishTopia*, *KnowBack*. di sini saya menggunakan game *FishTopia* Dalam game *FishTopia*, siswa akan memainkannya dengan konsep memancing ikan agar bisa mendapatkan point banyak, Jika jawaban salah dan tidak mendapatkan ikan maka juga tidak mendapat point, dan jika siswa mendapatkan ikan banyak dengan jawaban benar akan mendapatkan point. Permainan ini akan berakhir pada waktu yang telah ditentukan.



Gambar 2.

Setelah tahap memilih game, maka munculah gambar awal seperti gambar berikut ini. Dalam game tersebut tertera waktu sebanyak 30 menit. semakin banyak ikan yang di pancing, maka dia semakin banyak menjawab pertanyaan dan gesit dalam game tersebut. pada sebelah pojok kiri bawah, terdapat meja bundar *Sell Station* yang nantinya dibuat untuk peserta untuk menjawab pertanyaan mengenai PPH 21



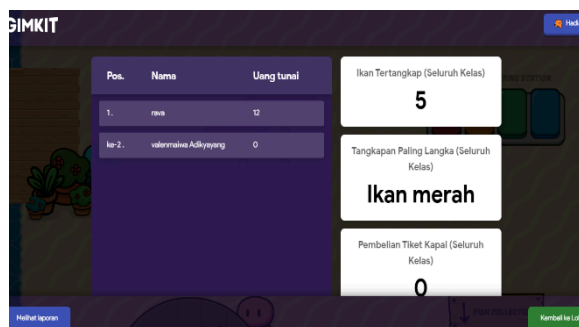
Gambar 3.

Saat memencet tombol Sell Station maka akan muncul kolom atau tampilan seperti dibawah ini. Akan ditampilkan menu pertanyaan mengenai PPH 21. Jika dia benar akan mendapatkan point dan lanjut untuk memancing ikan lagi. .



Gambar 4.

Pada akhir game, ketika waktu telah berakhir, maka akan muncul skor yang didapatkan dari peserta didik. Dalam tampilannya, akan ditunjukkan siapa pemenang atau skor terbanyak dari game ini. Game ini dihitung dari banyak nya ikan yang didapatkan dan jenis ikan yang didapatkan. Jika jenis ikannya besar, akan memperoleh skor yang tinggi karena hal tersebut mengukur dari waktu siswa menjawab pertanyaan saat memulai untuk memancing.



## SIMPULAN

Penggunaan *PowerPoint* interaktif (PPT) dan permainan kuis melalui aplikasi Gamekit dapat secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dapat menciptakan sebuah alat belajar yang menarik dan efektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran, khususnya melalui PPT interaktif dan permainan kuis, dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif, sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Penelitian ini juga mengungkapkan bahwa motivasi belajar merupakan faktor penting dalam kesuksesan akademik siswa, dan penggunaan multimedia interaktif ini dapat meningkatkan pembelajaran motivasi serta pemahaman siswa. Selain itu, permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan hasil belajar siswa dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan menantang.

Secara keseluruhan, artikel ini menekankan pentingnya pengembangan media digital untuk pembelajaran dan bagaimana kombinasi PPT interaktif dan permainan kuis dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran drill and practice. Tujuan penelitian ini yaitu mengisi perbedaan sebuah literatur dalam mengenai efektivitas permainan kuis interaktif dalam pembelajaran drill and practice serta menawarkan solusi praktis bagi pendidik yang ingin meningkatkan hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiwisastra, M. F. (2015). Perancangan game kuis interaktif sebagai multimedia pembelajaran drill and practice untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Informatika*, 2(1).
- Audina, L., Rostikawati, T., & Gani, R. A. (2022). Pengembangan Media Game Interaktif Elektronik Berbasis Quizwhizzer Pada Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1996.
- Ceha, R., Prasetyaningsih, E., & Bachtiar, I. (2016). Peningkatan kemampuan guru dalam pemanfaatan teknologi informasi pada kegiatan pembelajaran. *ETHOS: Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada masyarakat*, 131-138.

- Fahrizandi, F. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi di Perpustakaan. *Tik Ilmeu: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 4(1), 63-76.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif game kahoot berbasis hypermedia.
- Minardi, J., & Akbar, A. S. (2020). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Power Point untuk Peningkatan Kompetensi Guru SD. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(1), 96-100.
- Narullia, D., Rahmawati, S. A., Maharani, S. N., & Mariyah, S. (2021). Pengembangan Digital Learning Kit untuk Membantu Meningkatkan Kompetensi Siswa dalam Perhitungan Biaya Produksi dan Penetapan Harga. *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(2), 410-416
- Nunuk, Suryani,dkk. 2018. Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sailer, M., Hense, J., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2020). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction.
- Widiana, I. W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1-10.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198-206.