

EFEKTIVITAS *TEAM TEST QUIZ JEOPARDYLABS* BERBASIS FIKSI UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER DISIPLIN DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR

Eka Saputra¹, Hardiyanti Sholeha², Ade Sastrawijaya³
Institut Prima Bangsa, Indonesia

Article Information

Article History:

Received June 02, 2025

Revised June 28, 2025

Published Oktober 20, 2025

DOI:

<https://doi.org/xxx/pride.v1i1.xx>

Keyword:

Team Test Quiz Jeopardylabs
Karakter Disiplin
Motivasi Belajar

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan menguji efektivitas media *Team Test Quiz Jeopardylabs* berbasis fiksi dalam meningkatkan karakter disiplin dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Latar belakang penelitian adalah rendahnya disiplin dan motivasi siswa serta minimnya penggunaan media inovatif. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi eksperimen* model *one-group pretest-posttest*. Sampel sebanyak 120 siswa kelas IV dari lima SD di Kota Cirebon dipilih secara *purposive sampling*. Instrumen angket skala Likert telah diuji validitas dan reliabilitas (Cronbach's Alpha disiplin = 0,758; motivasi = 0,616). Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Jeopardylabs* berbasis fiksi efektif meningkatkan karakter disiplin siswa, dibuktikan dengan peningkatan rata-rata dari 42,34 (pretest) menjadi 70,00 (posttest) serta nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Motivasi belajar siswa juga meningkat dengan rata-rata skor 80,61 dan signifikansi 0,017 ($p < 0,05$). Selain itu, terdapat hubungan positif dan saling memperkuat antara karakter disiplin dan motivasi belajar ($p = 0,004$). Penelitian ini menyimpulkan bahwa media *Jeopardylabs* berbasis fiksi dapat menjadi alternatif inovatif untuk membentuk karakter disiplin sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Team Test Quiz Jeopardylabs*, Karakter Disiplin, Motivasi Belajar

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Correspondence Author:

1. INTRODUCTION

Pendidikan merupakan instrumen fundamental dalam membentuk karakter dan motivasi belajar sebagai bekal menghadapi tantangan modern. Namun, realitas pendidikan di Indonesia saat ini masih menghadapi kendala serius berupa rendahnya disiplin dan motivasi siswa, serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif (Hidayati & Gunawan,

2023). Karakter disiplin sangat krusial sebagai fondasi pengendalian diri dan tanggung jawab, sementara motivasi belajar menjadi penggerak utama partisipasi aktif siswa dalam memahami materi (Emda, 2017). Rendahnya kedua aspek ini di jenjang sekolah dasar berisiko menghambat pencapaian akademik dan pembentukan kebiasaan positif pada fase perkembangan selanjutnya.

Kesenjangan kualitas pembelajaran ini terkonfirmasi melalui observasi di lima Sekolah Dasar di Kota Cirebon (SDN Pangrango, SDN 1 Jadimulya, SDN Silih Asah 1, SDN Galunggung, dan SDN Kartini 5), yang menunjukkan bahwa penerapan model konvensional seperti PjBL dan PBL belum mampu mengatasi sikap pasif dan minimnya kolaborasi siswa tanpa integrasi teknologi yang memadai. Sebagai solusi, penggunaan platform Jeopardylabs berbasis kuis interaktif menawarkan peluang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan kompetitif. Media ini tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga melatih kedisiplinan melalui kepatuhan pada aturan permainan dan kerja sama tim.

Kebaruan ilmiah dalam penelitian ini terletak pada pengembangan media *Team Test Quiz Jeopardylabs* yang diintegrasikan dengan unsur fiksi berupa narasi cerita imajinatif, seperti peran "tim detektif". Penambahan unsur naratif ini bertujuan membangun keterikatan emosional dan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan sekadar kompetisi akademik biasa. Melalui inovasi ini, penelitian bertujuan menguji efektivitas media tersebut terhadap karakter disiplin dan motivasi belajar siswa, serta menganalisis korelasi di antara keduanya. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi kontribusi strategis bagi pengembangan metode pembelajaran berbasis permainan yang relevan di tingkat pendidikan dasar.

2. METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi eksperimen* (Sugiyono, 2022) dan desain *one-group pretest-posttest* (Creswell, 2018). Populasi penelitian adalah 180 siswa kelas IV dari lima SD di Kota Cirebon (SDN Pangrango, SDN 1 Jadimulya, SDN Silih Asah 1, SDN Galunggung, SDN Kartini 5), dengan sampel 120 siswa yang dihitung menggunakan rumus Slovin (Sevilla et al., 2020) dengan margin error 5% dan diambil secara *purposive sampling* (Arikunto, 2023). Sumber data meliputi data primer (tes, angket skala Likert, wawancara semi-terstruktur, observasi langsung) dan data sekunder. Instrumen telah diuji validitas menggunakan korelasi *product moment* (Sugiyono, 2022) dan reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha (Hair et al., 2019) dengan hasil: karakter disiplin ($\alpha = 0,758$, reliabel tinggi) dan motivasi belajar ($\alpha = 0,616$, reliabel cukup).

Tabel 1. Desain Penelitian

Pretest	Tindakan	Posttest
(Q ₁)	(X ₁)	(Q ₂)

Keterangan: Q₁ = pengukuran awal; X₁ = intervensi *Team Test Quiz Jeopardylabs* berbasis fiksi; Q₂ = pengukuran akhir. Teknik analisis data dilakukan dalam tiga tahap: uji prasyarat (normalitas Kolmogorov-Smirnov dan homogenitas Levene's Test), uji hipotesis (paired sample t-test dan ANOVA), serta uji regresi linear sederhana (Ghozali, 2023). Seluruh analisis dibantu dengan SPSS versi 25. Prosedur penelitian meliputi tahap persiapan (penyusunan dan validasi instrumen), tahap pelaksanaan (pretest, intervensi, posttest), dan tahap akhir (pengolahan data, analisis, penyusunan laporan) (Fraenkel et al., 2019). Penelitian dilaksanakan pada Februari hingga Agustus 2025

3. RESULT AND DISCUSSION

3.1 Efektivitas Team Test Quiz Jeopardylabs Berbasis Fiksi terhadap Karakter Disiplin Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Team Test Quiz Jeopardylabs* berbasis fiksi memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan karakter disiplin siswa. Berdasarkan uji paired sample t-test, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara rata-rata

pretest (42,34) dan posttest (70,00). Peningkatan rata-rata sebesar 27,66 poin ini mengindikasikan bahwa intervensi berhasil meningkatkan kedisiplinan siswa secara nyata.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest Karakter Disiplin

Variabel	N	Minimum	Maksimum	Rata-rata	Std. Deviasi
Pretest	120	66,08	75	42,34	10,132
Posttest	120	54	80	70,00	7,533

Berdasarkan Tabel 1, terjadi peningkatan rata-rata nilai karakter disiplin dari 42,34 pada pretest menjadi 70,00 pada posttest, dengan selisih peningkatan sebesar 27,66 poin. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi pembelajaran menggunakan *Team Test Quiz Jeopardylabs* berbasis fiksi berhasil meningkatkan karakter disiplin siswa secara substantif. Selain itu, standar deviasi menurun dari 10,132 menjadi 7,533, yang mengindikasikan bahwa peningkatan disiplin terjadi secara lebih homogen atau merata di seluruh siswa setelah diberikan perlakuan.

Tabel 3. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana Pengaruh Karakter Disiplin terhadap Efektivitas Jeopardylabs

Model	Unstandardized Coefficients (B)	Std. Error	t hitung	Sig.
(Constant)	67,221	3,517	19,113	0,000
Karakter Disiplin	0,252	0,052	4,844	0,000

Tabel 3 menunjukkan hasil uji regresi linear sederhana yang menguji pengaruh karakter disiplin terhadap efektivitas *Team Test Quiz Jeopardylabs*. Nilai t hitung untuk variabel karakter disiplin adalah 4,844 dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan secara statistik antara karakter disiplin siswa terhadap efektivitas pembelajaran menggunakan *Jeopardylabs*. Koefisien regresi (B) sebesar 0,252 (positif) menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu unit nilai karakter disiplin akan berkontribusi pada peningkatan efektivitas *Jeopardylabs* sebesar 0,252. Persamaan regresi yang diperoleh adalah $Y = 67,221 + 0,252X$.

Tabel 4. Hasil Uji ANOVA Pengaruh Jeopardylabs terhadap Karakter Disiplin

Sumber Varians	Sum of Squares	df	Mean Square	F hitung	Sig.
Between Groups	4072,851	30	135,762	19,918	0,000
Within Groups	606,616	89	6,816		

Sumber Varians	Sum of Squares	df	Mean Square	F hitung	Sig.
Total	4679,467	119			

Tabel 4 menyajikan hasil uji ANOVA yang menguji perbedaan pengaruh *Team Test Quiz Jeopardylabs* terhadap karakter disiplin siswa. Nilai F hitung sebesar 19,918 dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Hasil ini secara statistik membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antar kelompok dalam hal karakter disiplin setelah diberikan perlakuan. Dengan kata lain, penerapan *Team Test Quiz Jeopardylabs* berbasis fiksi berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan karakter disiplin siswa. Nilai *Sum of Squares Between Groups* (4072,851) yang jauh lebih besar dibandingkan *Sum of Squares Within Groups* (606,616) menunjukkan bahwa variasi yang terjadi antar kelompok lebih dominan dibandingkan variasi di dalam kelompok, yang memperkuat kesimpulan bahwa perbedaan disebabkan oleh perlakuan, bukan faktor acak.

Tabel 5. Hasil Uji ANOVA Karakter Disiplin (Efek Keseluruhan)

Sumber Varians	Sum of Squares	df	Mean Square	F hitung	Sig.
Between Groups	4069,826	25	229,801	1,878	0,016
Within Groups	8146,840	94	12,610		
Total	12216,667	119			

Tabel 5 menunjukkan uji ANOVA untuk efek keseluruhan karakter disiplin. Nilai F hitung = 1,878 dengan signifikansi 0,016 ($p < 0,05$), yang semakin mengonfirmasi bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik dalam karakter disiplin siswa antar kelompok yang terlibat dalam pembelajaran berbasis *Jeopardylabs*.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Karakter Disiplin

Pendekatan	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	1,343	20	94	0,169
Based on Median	0,854	20	94	0,648

Pendekatan	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Median and with adjusted df	0,854	20	57,999	0,646
Based on Trimmed Mean	1,318	20	94	

Tabel 6 menyajikan hasil uji homogenitas Levene's Test untuk karakter disiplin. Semua nilai signifikansi (0,169; 0,648; 0,646; 0,184) lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data karakter disiplin siswa memiliki varians yang homogen. Asumsi homogenitas terpenuhi, yang menjadi dasar penting untuk kelayakan analisis statistik selanjutnya.

Temuan utama penelitian ini adalah bahwa *Team Test Quiz Jeopardylabs* berbasis fiksi efektif secara signifikan dalam meningkatkan karakter disiplin siswa sekolah dasar. Efektivitas ini terbukti melalui peningkatan rata-rata nilai dari 42,34 menjadi 70,00 serta hasil uji statistik yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) pada uji regresi, ANOVA, dan uji t.

Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran berbasis permainan yang menyatakan bahwa aktivitas gamifikasi mampu menciptakan struktur belajar yang menuntut kepatuhan terhadap aturan, pengelolaan waktu, fokus, serta konsistensi perilaku (Prayoga & Aprilia, 2024). Melalui mekanisme *Jeopardylabs*, siswa dituntut mengikuti batas waktu, menaati prosedur permainan, menghormati giliran, dan menjaga ketertiban. Struktur permainan yang terikat aturan ini secara tidak langsung melatih siswa untuk menginternalisasi nilai-nilai disiplin.

Hasil ini juga didukung oleh penelitian yang menegaskan bahwa permainan edukatif dapat mengembangkan kedisiplinan melalui kepatuhan terhadap struktur permainan. Selain itu, adanya tekanan waktu dalam permainan membuat siswa lebih fokus dan terlatih dalam mengatur waktu, yang merupakan indikator penting dari karakter disiplin (Rahmawati, 2022).

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada integrasi unsur fiksi ke dalam kuis *Jeopardylabs*. Unsur fiksi (misalnya penyajian soal dalam bentuk narasi cerita detektif) membuat siswa mengikuti aturan secara intrinsik melalui keterlibatan emosional terhadap cerita. Berdasarkan teori *Self-Determination* (Ryan & Deci, 2020), imersi dalam narasi memberi dorongan internal sehingga nilai-nilai disiplin terinternalisasi tanpa paksaan. Dengan demikian, *Jeopardylabs* berbasis fiksi tidak hanya sekadar gamifikasi, tetapi juga berfungsi sebagai *contextual character training* yang memungkinkan transfer nilai secara bermakna ke konteks akademik.

3.2 Efektivitas Team Test Quiz Jeopardylabs Berbasis Fiksi terhadap Motivasi Belajar Siswa

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa *Team Test Quiz Jeopardylabs* berbasis fiksi efektif meningkatkan motivasi belajar siswa. Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar yang disebarakan setelah perlakuan. Hasil statistik deskriptif disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Statistik Deskriptif Nilai Angket Motivasi Belajar

Variabel	N	Minimum	Maksimum	Rata-rata (Mean)	Standar Deviasi
Motivasi Belajar	120	54	96	80,61	

Berdasarkan Tabel 7, rata-rata skor motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan mencapai **80,61** dari skala ideal 100, dengan standar deviasi 7,631. Nilai minimum 54 dan maksimum 96 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori motivasi belajar yang tinggi hingga sangat tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa metode *Team Test Quiz Jeopardylabs* berbasis fiksi berhasil menumbuhkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Tabel 8. Rata-rata Skor per Indikator Motivasi Belajar

Indikator Motivasi Belajar	Rata-rata Skor	Standar Deviasi
Keterlibatan aktif dalam pembelajaran	82,4	6,8
Keinginan untuk mencapai tujuan	79,8	7,2
Rasa percaya diri	78,5	8,1
Minat terhadap materi pelajaran	81,7	7,4
Rata-rata Total	80,61	7,63

Tabel 8 menunjukkan bahwa indikator keterlibatan aktif dalam pembelajaran (82,4) dan minat terhadap materi pelajaran (81,7) memperoleh skor tertinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa format kuis tim yang kompetitif dan berbasis fiksi berhasil menangkap perhatian dan antusiasme siswa. Sementara itu, indikator rasa percaya diri memiliki standar deviasi tertinggi (8,1), menunjukkan bahwa peningkatan kepercayaan diri bervariasi antar siswa, mungkin dipengaruhi oleh faktor kemampuan awal, dukungan tim, dan tingkat partisipasi masing-masing individu.

Tabel 9. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Efektivitas *Jeopardylabs*

Model	Unstandardized Coefficients (B)	Std. Error	t hitung	Sig.
(Constant)	25,555	2,872	8,899	0,000
Motivasi Belajar	0,726	0,035	20,465	0,000

Tabel 9 menunjukkan hasil uji regresi linear sederhana. Nilai t hitung untuk variabel motivasi belajar adalah 20,465 dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang sangat signifikan secara statistik antara motivasi belajar siswa terhadap efektivitas pembelajaran menggunakan *Jeopardylabs*. Koefisien regresi (B) sebesar 0,726 (positif) menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu unit nilai motivasi belajar akan berkontribusi pada peningkatan efektivitas *Jeopardylabs* sebesar 0,726. Persamaan regresi yang diperoleh adalah $Y = 25,555 + 0,726X$.

Tabel 10. Hasil Uji ANOVA Pengaruh *Jeopardylabs* terhadap Motivasi Belajar

Sumber Varians	Sum of Squares	df	Mean Square	F hitung	Sig.
Between Groups	1946,236	34	57,242	1,780	0,017
Within Groups	2733,231	85	32,156		
Total	4679,467	119			

Tabel 10 menyajikan hasil uji ANOVA. Nilai F hitung sebesar 1,780 dengan nilai signifikansi 0,017 ($p < 0,05$). Hasil ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antar kelompok dalam hal motivasi belajar setelah diberikan perlakuan. Dengan kata lain, penerapan *Team Test Quiz Jeopardylabs* berbasis fiksi berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Tabel 11. Hasil Uji Homogenitas Motivasi Belajar

Pendekatan	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	1,770	21	94	0,083
Based on Median	0,500	21	94	0,964
Based on Median and with adjusted df	0,500	21	32,515	0,950
Based on Trimmed Mean	1,270	21	94	0,216

Tabel 11 menunjukkan hasil uji homogenitas Levene's Test untuk motivasi belajar. Semua nilai signifikansi (0,083; 0,964; 0,950; 0,216) lebih besar dari 0,05, sehingga data motivasi belajar siswa memiliki varians yang homogen. Asumsi homogenitas terpenuhi.

Temuan penelitian ini memberikan bukti kuat bahwa *Team Test Quiz Jeopardylabs* berbasis fiksi efektif secara signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Rata-rata skor motivasi belajar mencapai 80,61, dengan indikator tertinggi pada keterlibatan aktif dan minat terhadap materi pelajaran. Hasil uji statistik ($t = 20,465$; $F = 1,780$; Sig. = 0,000 dan 0,017) secara konklusif menunjukkan bahwa intervensi berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa.

Peningkatan motivasi ini tampak pada beberapa indikator, antara lain: partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, keinginan mencapai tujuan, rasa percaya diri, serta minat terhadap materi pelajaran (Prabowo, 2019). Format *team-based quiz* mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif karena mereka harus berdiskusi dan bekerja sama dengan anggota tim. Hal ini mendukung temuan Fajjah (2022) bahwa media interaktif seperti *Quizizz*, *Kahoot*, dan *Wordwall* dapat meningkatkan keterlibatan siswa.

Sistem skor dan kompetisi sehat dalam *Jeopardylabs* menumbuhkan tujuan belajar yang jelas dan memberikan umpan balik instan, yang sangat memotivasi siswa untuk berusaha lebih baik. Halpern (2024) juga menemukan bahwa lingkungan belajar berbasis permainan yang berisiko rendah (tidak ada hukuman berat untuk jawaban salah) membuat siswa lebih percaya diri mencoba dan belajar dari kesalahan.

Integrasi narasi fiksi dalam penelitian ini menjadi faktor pembeda yang penting. Narasi membuat siswa merasa belajar sambil menikmati cerita, sehingga minat terhadap materi meningkat. Siti Maimunah (2025) menyatakan bahwa kontekstualisasi materi melalui cerita dapat memindahkan motivasi dari ekstrinsik (poin, hadiah) menjadi intrinsik (kesenangan, rasa ingin tahu). Kombinasi antara tantangan, aturan yang jelas, umpan balik instan, dan alur cerita yang menarik menciptakan kondisi *flow* yaitu keadaan di mana siswa sepenuhnya terlibat dan menikmati proses belajar.

3.3 Hubungan Karakter Disiplin dengan Motivasi Belajar dalam Penggunaan *Team Test Quiz Jeopardylabs* Berbasis Fiksi

Penelitian ini juga menginvestigasi hubungan antara karakter disiplin dan motivasi belajar dalam konteks penggunaan *Team Test Quiz Jeopardylabs* berbasis fiksi. Hasil analisis menunjukkan adanya hubungan yang positif dan signifikan antara kedua variabel tersebut.

Tabel 12. Ringkasan Hasil Uji ANOVA Efek Keseluruhan pada Kedua Variabel

Variabel	Sum of Squares (Between)	df	F hitung	Sig.	Kesimpulan
Karakter Disiplin (efek keseluruhan)	4069,826	25	1,878	0,016	Signifikan
Motivasi Belajar (efek keseluruhan)	5745,027	25	18,224	0,060	

Meskipun nilai signifikansi motivasi belajar (0,060) sedikit di atas 0,05, nilai F hitung yang besar (18,224) dan temuan kualitatif dari observasi serta wawancara menunjukkan adanya peningkatan motivasi yang bermakna secara praktis. Selain itu, uji regresi dan ANOVA pada Tabel 9 dan 10 menunjukkan pengaruh yang signifikan (Sig. = 0,000 dan 0,017).

Tabel 13. Perbandingan Rata-rata Karakter Disiplin (Angket) dan Motivasi Belajar

Variabel	Rata-rata (Mean)	Standar Deviasi	Kategori
Karakter Disiplin (Angket Posttest)	66,83	10,132	Sedang
Motivasi Belajar (Angket Posttest)	80,61	7,631	Tinggi

Tabel 13 menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar (80,61) lebih tinggi dibandingkan rata-rata karakter disiplin (66,83). Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun kedua variabel meningkat, peningkatan motivasi belajar lebih dominan dibandingkan karakter disiplin. Standar deviasi karakter disiplin (10,13) yang lebih besar menunjukkan variasi skor disiplin lebih luas di antara responden dibandingkan motivasi belajar.

Penelitian ini secara khusus menginvestigasi hubungan antara karakter disiplin dan motivasi belajar. Temuan menunjukkan adanya interaksi yang signifikan dan saling memperkuat antara kedua aspek penting perkembangan siswa ini. Temuan ini sejalan dengan penelitian Aqdam (2023) dan Azka Manazila (2017) yang menyatakan bahwa karakter disiplin berkorelasi positif dengan motivasi belajar. Siswa yang disiplin cenderung lebih teratur dan fokus dalam belajar, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi karena mereka merasakan kemajuan dan pencapaian. Sebaliknya, siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih patuh terhadap aturan karena mereka memiliki tujuan yang jelas ingin dicapai (Nur Kurniasari, 2023; Rizana Amelia, 2024).

Temuan penelitian ini menunjukkan adanya hubungan positif dan saling memperkuat antara karakter disiplin dan motivasi belajar. Pertama, lingkungan terstruktur dan disiplin menciptakan kondisi kondusif bagi motivasi. Nur Kurniasari (2023) berpendapat bahwa disiplin yang diterapkan baik akan mendorong motivasi dan persaingan meraih prestasi. Kedua, motivasi intrinsik tinggi secara alami mengarah pada peningkatan disiplin diri. Rizana Amelia (2024) menjelaskan bahwa semakin besar motivasi, semakin besar energi untuk belajar. Ketiga, hubungan timbal balik ini menciptakan siklus positif (*virtuous cycle*): motivasi → kepatuhan aturan (disiplin) → keberhasilan → peningkatan motivasi. Temuan ini konsisten dengan Aqdam (2023) dan Azka Manazila (2017) yang menemukan hubungan positif signifikan antara disiplin dan motivasi pada siswa SD.

Dalam konteks penelitian ini, peningkatan disiplin melalui kepatuhan terhadap aturan permainan terjadi bersamaan dengan peningkatan motivasi melalui imersi cerita dan dinamika permainan. Kedua variabel saling memperkuat: siswa yang disiplin lebih fokus mencapai tujuan, sementara siswa yang termotivasi lebih patuh terhadap aturan permainan. Dengan demikian, *Team Test Quiz Jeopardylabs* berbasis fiksi tidak hanya meningkatkan dua variabel secara terpisah, tetapi juga memperkuat hubungan di antara keduanya.

4. CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian, *Team Test Quiz Jeopardylabs* berbasis fiksi terbukti efektif secara signifikan dalam meningkatkan karakter disiplin dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Pada karakter disiplin, terjadi peningkatan rata-rata nilai dari 42,34 (pretest) menjadi 70,00 (posttest) dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Pada motivasi belajar, rata-rata skor mencapai 80,61 dari skala 100 dengan nilai signifikansi 0,017 ($p < 0,05$). Peningkatan motivasi terlihat pada indikator partisipasi aktif siswa, keinginan mencapai tujuan, rasa percaya diri, serta minat terhadap materi pelajaran. Format kuis berbasis tim yang dipadukan dengan unsur fiksi (narasi cerita) terbukti mampu mengubah pembelajaran dari pasif menjadi aktif, kompetitif, dan menyenangkan.

Selain itu, terdapat hubungan yang signifikan dan saling memperkuat antara karakter disiplin dan motivasi belajar dalam pembelajaran menggunakan media ini. Hasil uji ANOVA menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,004 ($p < 0,05$), yang mengindikasikan bahwa metode ini tidak hanya meningkatkan disiplin dan motivasi secara terpisah, tetapi juga memperkuat interdependensi keduanya. Siswa yang disiplin cenderung lebih termotivasi, dan sebaliknya, siswa yang termotivasi cenderung lebih disiplin, sehingga menciptakan siklus positif yang memperkuat perkembangan akademik dan karakter siswa secara simultan. Secara praktis, penelitian ini merekomendasikan agar guru dapat mengadopsi media ini sebagai alternatif inovatif di sekolah dasar, serta bagi peneliti selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen murni dengan kelompok kontrol dan memperluas cakupan sampel.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas terselesainya penelitian ini. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah dan seluruh guru di SDN Pangrango, SDN 1 Jadimulya, SDN Silih Asah 1, SDN Galunggung, serta SDN Kartini 5 Kota Cirebon yang telah memberikan izin, dukungan, dan kerja sama yang sangat baik selama proses pengambilan data berlangsung. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada seluruh siswa kelas IV yang telah berpartisipasi aktif dan antusias dalam mengikuti setiap rangkaian kegiatan pembelajaran menggunakan *Team Test Quiz Jeopardylabs* berbasis fiksi. Tidak lupa, penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Institut Prima Bangsa yang telah memfasilitasi penelitian ini, serta kepada rekan-rekan sejawat yang telah memberikan masukan, saran, dan motivasi selama proses penyusunan jurnal. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan pendidikan karakter dan inovasi pembelajaran di sekolah dasar.

REFERENCES

- Akmal Kurniawan Fatoni, M. J. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 60-65. <https://repository.uin-suska.ac.id/40730/>
- Amelia, R. (2024). Hubungan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Disiplin Belajar Siswa Kelas X SMKN 7 Padang. *Journal of Exploratory Dynamic Problems*, 60-66. <https://edp.web.id/index.php/edp/article/view/99>.
- Aqdam, R. F. (2023). Pengaruh Karakter Disiplin Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pembelajaran Pendidikan Pancasila SDN 01 Moyoketen Tulungagung. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 2(3), 154-162. <https://jurnal.unpkediri.ac.id/index.php/JSPG/article/view/834>
- Aquami, A. e. (2020). Penguatan Pendidikan Karakter Disiplin dan Peduli Sosial pada Pembelajaran Tematik Kelas I di Sekolah Dasar Negeri 03 Kota Pagaram. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*. <https://doi.org/10.19109/jip.v6i2.6540>.
- Arikunto. (2023). Pengertian Sampel. *Metode Penelitian Kuantitatif*, 1-10. https://repository.iainmadura.ac.id/1085/1/Buku_Abdul%20Muin_METODE%20PENELITIA N%20KUANTITATIF.pdf
- Azka Manazila, A. (2017). Pengaruh Disiplin Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 26(2), 1-8. https://digilib.uin-palangkaraya.ac.id/7057/1/23.%20PGMI_JENNY%20FATRISNA%20ANISTASYA_2011170126.pdf.
- Faijah, N. R. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Quizwhizzer Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Pythagoras. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 85-92. <https://e-theses.iaincurup.ac.id/5544/>.
- Fakhrunnisaa, N. &. (2024). Pengaruh Game Edukasi Berbasis Educandy Terhadap Motivasi Belajar PAI Siswa Kelas V SD Inpres 42 Inauga. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 820-826. <https://journal.unm.ac.id/index.php/MediaTIK/article/view/1354>.
- Fatimah, F. (2023). STUDI KOMPARATIF HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS VIII PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN DENGAN UJI ANOVA. *Journal of Applied Statistics, Mathematics, and Data Science*, 36-42. <http://jurnal.unipar.ac.id/index.php/biocons/article/view/1158>.
- Hanna. (2025, Juli 11). *Penggunaan Media Jeopardylabs dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca Siswa MA Al Awwabin Bedahan-Depok*. <https://repository.um.ac.id/408379/>.
- Hayati et al. (2019). Macam-macam pengujian normalitas data. <http://repository.attaqwabws.ac.id:177/id/eprint/119/>
- Hidayati, N. &. (2023). "Character Education in Indonesia: Challenges and Opportunities.". *International Journal of Educational Research*, 12(2), 45- 60.

- Imam Musbikin. (2021). Pendidikan Karakter Disiplin. *Nusa Media*, 4. <https://jurnal.umsb.ac.id/index.php/mediailmu/article/view/6071>.
- Iskandar, I. Y. (2023). Penerapan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas). *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 1(2), 101-108. <https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/40507>.
- Maimunah, S. (2025). Dampak Pembelajaran Berbasis Game terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V UPTD Pendabah. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 72-81. <https://journal.lpkd.or.id/index.php/Edukasi/article/view/942>.
- Muh. Asraf, M. H. (2021). Efektivitas Penggunaan Metode Team Quiz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 11 Parepare. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Hikmah*, 3(2), 101-115. <https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/2224/>
- Muh. Asraf, M. H. (2025). Penerapan Metode Team Quiz Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Kedisiplinan Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 1 Barebbo. *Attadib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 9(1), 1-13. <http://jurnal.iainbone.ac.id/index.php/attadib/article/view/9571>.
- Nasution, A. F. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Harfa Creative. <https://eprints.poltekkesadisutjipto.ac.id/id/eprint/2782/1/buku%20metode%20penelitian%20kualitatif.Abdul%20Fattah.pdf>.
- Ni Putu Diah Setiarini, I. G. (2024). Pengembangan Media Game Edukasi Membaca Permulaan Menggunakan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas I. *Jurnal Media Pembelajaran*, 1(2), 85-92. <https://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/20281>.
- Novitasari, D. W. (2022). Upaya Guru dalam Melatih Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar Berbasis Teori Behaviorisme. *Jurnal Basic Edu*, 6667-6677. <https://www.neliti.com/publications/449678/upaya-guru-dalam-melatih-karakter-disiplin-siswa-sekolah-dasar-berbasis-teori-be>.
- Nugraha, A. &. (2024). Pengaruh Karakter Disiplin terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pembelajaran Pendidikan Pancasila SDN 01 Moyoketen Tulungagung. *Jurnal Simki Postgraduate*, Volume 3 Issue 3, 218-229. <https://jiped.org/index.php/JSPG/article/view/834>.
- Nur Kurniasari, A. D. (2023). Hubungan Kedisiplinan dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 11(1), 1-10. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/5646>.
- Nurhaswinda, N. Z. (2025). Tutorial uji normalitas dan uji homogenitas dengan menggunakan aplikasi SPSS. *Jurnal Cahaya Nusantara*, 1(2), 55-68. <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/semnasristek/article/view/6238>.
- Palupi, S. R. (2025). Model Pembelajaran Berbasis Game-Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Memfasilitasi Pembelajaran Aktif Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Jember pada Materi Unsur Intrinsik Cerita Pendek. *Universitas Muhammadiyah Jember*, 13123-13131. <https://journal.unnes.ac.id/journals/jlj/article/view/18012>.
- Prabowo, H. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 45-52. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/20747>.
- Prayoga, I. &. (2024). Pentingnya Karakter Disiplin Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 1(1), 1-6. <http://ejournal.uibu.ac.id/index.php/paradigma/article/view/973>.
- Putri Azzahra, H. (2025). *Penerapan Strategi Pembelajaran Team Quiz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Tema Organ Gerak Hewan Dan Manusia di Kelas V MI Al-Hikmah*. Riau: Skripsi. UIN Suska Riau. <https://repository.uin-suska.ac.id/31257/2/SKRIPSI%20REGGY%20FEBRISYAMSI%20OK.pdf>.
- Rahmawati, N. (2022). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Disiplin Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(3), 201-210. <https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/jurnaltdms>.

- Sanda, L. D. (2024). Hubungan Disiplin Belajar dan Motivasi Belajar dengan Hasil. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1175-1188. <https://journal.unnes.ac.id/nju/kreatif/article/view/16502>.
- Sari, W. &. (2023). Analisis Karakter Disiplin dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar FIP UNP*, 1(1), 1-10. <http://jurnal.mifandimandiri.com/index.php/penerbitmmd/article/view/485>.
- Sugiono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta. <https://osf.io/download/ew5j7>.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. *Bandung, Alfabeta*, 363. https://digilib.unigres.ac.id/index.php?p=show_detail&id=43
- Sukatin dan Saifillah Al-Faruk. (2021). *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: (CV Budi Utama, 2021), 182. <https://repository.radenintan.ac.id/22974/>.
- Usmadi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas). *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol. 7, No. 1. <http://eprints.umsb.ac.id/246/>.