

ANALISIS PENERAPAN METODE *GAMES EDUCATION* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Ahmad Arif Fadilah¹, Galuh Puspita², Metha Rahmatika³, Shafaa Brilianti⁴

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Tangerang

Email corresponding: arif.fadilah@umt.ac.id¹, galuhpuspita242@gmail.com²,
metharahmatika61@gmail.com³, shafaabrilianti75@gmail.com⁴

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas pembelajaran berbasis *Games Education* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Games Education* memadukan elemen bermain dan belajar melalui media permainan fisik, seperti ular tangga dan monopoli, serta media digital, seperti aplikasi Quizizz. Hasil kajian menunjukkan bahwa pendekatan ini menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna, sehingga mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa secara signifikan. Permainan ini juga mendorong siswa untuk lebih antusias, memahami materi, dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Namun, implementasi *Games Education* menghadapi beberapa tantangan, seperti durasi permainan yang panjang, keterbatasan cakupan materi, serta kendala teknis terkait perangkat dan jaringan internet. Dengan perencanaan dan penyesuaian yang baik, metode ini menjadi inovasi yang efektif untuk mendukung pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi strategi yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi siswa di sekolah dasar.

Kata Kunci: Games Education, Motivasi Belajar

Abstract

This research aims to analyze the effectiveness of Games Education-based learning in increasing elementary school students' learning motivation. Games Education combines

Article History

Received: Januari 2025

Reviewed: Januari 2025

Published: Januari 2025

Plagiarism Checker No

234.GT8.,35.5777632

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

elements of play and learning through physical game media, such as snakes and ladders and monopoly, as well as digital media, such as the Quizizz application. The results of the study show that this approach creates an interactive, fun and meaningful learning atmosphere, thereby significantly increasing student motivation and learning outcomes. This game also encourages students to be more enthusiastic, understand the material, and be actively involved in learning. However, the implementation of Games Education faces several challenges, such as the long duration of the game, limited material coverage, and technical obstacles related to devices and internet networks. With good planning and adjustments, this method becomes an effective innovation to support learning at the elementary school level. This research concludes that game-based learning media can be a relevant strategy for improving the quality of learning and student achievement in elementary schools.

Keywords: Games Education, Motivation to Learn

PENDAHULUAN

Belajar adalah proses aktivitas yang dilakukan dengan sengaja untuk melakukan perubahan sikap dan perilaku yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa dan yang bersifat menetap (Setiawati, 2018).

Menurut R.Gagne (1989), belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan di mana terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Menurut Burton dalam Ahmad (2013:3), belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.

Menurut E.R Hilgard (1962), belajar adalah suatu perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan. Perubahan kegiatan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku, dan ini diperoleh melalui latihan (pengalaman). Hilgard menegaskan bahwa belajar merupakan proses mencari ilmu yang terjadi dalam diri seseorang melalui latihan, pembiasaan, pengalaman dan sebagainya.

Adapun pengertian belajar menurut W.S Winkel (2002) adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai-nilai yang bersifat relatif konstan dan berbekas.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat kita tarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dan dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman atau pengetahuan baru.

Motivasi merupakan salah satu faktor dalam proses pembelajaran karena dapat menimbulkan dorongan positif dalam menumbuhkan dan meningkatkan minat dan hasrat bagi siswa dalam belajar sehingga proses belajar yang dilakukan secara efektif (Nurul, 2023).

Motivasi merupakan reaksi terhadap tingkah laku, sehingga motivasi dirangsang oleh adanya tujuan. Perlunya motivasi dalam kegiatan belajar untuk memudahkan persiapan siswa dan mendorong kebutuhan belajar. Dengan motivasi, siswa dapat mengikuti kegiatan belajarnya sejak awal (Ayudia, 2021).

Dari beberapa pengertian diatas, dapat kita tarik kesimpulan bahwa Motivasi berperan penting dalam proses pembelajaran karena dapat mendorong siswa untuk memiliki minat dan hasrat dalam belajar secara efektif. Motivasi juga berfungsi sebagai pendorong yang dipengaruhi oleh tujuan yang ingin dicapai, sehingga keberadaannya diperlukan untuk mempersiapkan siswa dan memenuhi kebutuhan mereka dalam kegiatan belajar.

Prestasi belajar yang dicapai mahasiswa pada hakekatnya merupakan pencerminan dari usaha belajar. Pada umumnya semakin baik usaha belajar maka semakin baik pula prestasi yang dicapai. Tentunya hal ini tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhinya antara lain minat, motivasi, tingkat pendidikan orang tua, tingkat pendapatan orang tua, dan lain sebagainya. Minat belajar yang juga merupakan salah satu faktor internal dalam menentukan prestasi belajar, merupakan landasan yang kuat di dalam belajar matematika. Karena dengan **adanya minat**

belajar, mahasiswa akan termotivasi untuk belajar dan akan mampu meraih prestasi yang maksimal. Faktor lain yang berpengaruh terhadap prestasi belajar adalah motivasi. Motivasi timbul karena adanya suatu minat. Hurlock (1986), mengartikan minat sebagai sumber motivasi yang akan mengarahkan seseorang pada apa yang akan mereka lakukan bila diberi kebebasan untuk memilihnya. Bila mereka melihat sesuatu itu mempunyai arti bagi dirinya, maka mereka akan tertarik terhadap sesuatu itu yang pada akhirnya nanti akan menimbulkan kepuasan bagi dirinya.

Motivasi merupakan faktor penting yang bersifat non intelektual, yang dapat mendorong mahasiswa mengekspresikan kemampuan dirinya untuk melakukan sesuatu kegiatan belajar sehingga terjadi perubahan perilaku untuk mencapai suatu tujuan berupa prestasi belajar yang tinggi. Selain minat dan motivasi, faktor tingkat pendidikan orang tua dianggap faktor yang paling berpengaruh terhadap prestasi belajar seseorang, sebab semakin tinggi tingkat pendidikan orang tua, semakin positif sikapnya terhadap peranan sekolah. Hal ini berarti bahwa tingkat pendidikan orang tua itu berkorelasi dengan sikap positif terhadap pendidikan. Selain itu, tingkat pendidikan orang tua juga berpengaruh terhadap pekerjaan dan berkorelasi dengan tingkat pendapatan. Semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang, maka semakin besar pula penghasilan yang akan diperoleh. Mereka yang berpendidikan tinggi dapat terserap pada sektor-sektor modern (formal) yang memiliki penghasilan yang lebih besar dibanding dengan sektor tradisional (informal). Begitu juga dengan faktor jumlah anak tanggungan orang tua, merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap prestasi belajar, karena jumlah anak tanggungan orang tua yang sedikit di lain pihak dapat berdampak terhadap penyediaan biaya pendidikan bagi anak, sebab semakin sedikit jumlah anak tanggungan orang tua maka semakin besar peluang bagi anak untuk melanjutkan pendidikan sehingga anak dapat mencapai pendidikan yang lebih tinggi, dibanding jika jumlah anak tanggungan orang tua banyak.

Dari permasalahan diatas maka penulis tertarik untuk mengkaji tentang “ Analisis Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar (SD) melalui Pembelajaran Berbasis Games Education”

Penggunaan media pembelajaran dalam bentuk permainan (games), akan sangat menyenangkan dan akan lebih bermakna bagi siswa. Hal ini diperkuat dengan pendapat piaget (dalam beetletsoon, 2013) yang menyatakan bahwa pembelajaran bermakna dan berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan anak(Mustamin, 2013).

Salah satu masalah dalam pembelajaran di SD adalah rendahnya motivasi belajar. Motivasi merupakan daya penggerak yang mendorong seseorang melakukan suatu pekerjaan untuk dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan (Sadirman, 2011: 73). Dalam proses pembelajaran, motivasi berperan sangat penting Fungsi motivasi dalam belajar adalah mendorong seseorang untuk berbuat dan bertindak; motivasi menentukan arah perbuatan; motivasi menyeleksi perbuatan kita (Faturrohan, dkk. 2007: 20). Lebih lanjut Sadirman menjelaskan apabila siswa termotivasi dalam belajar maka akan dilihat beberapa indikator sebagai berikut: tekun menghadapi tugas; ulet menghadapi kesulitan; menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah orang dewasa; lebih senang bekerja mandiri; cepat bosan pada tugas-tugas rutin, dan; dapat mempertahankan pendapatnya (Sadirman, 2011: 83).

Game edukasi atau permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan modern yang diberi unsur muatan pendidikan dan pengajaran. Selain itu, game edukasi atau permainan edukatif ini merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul dengan lingkungan (Adhi, 2023).

Education game adalah permainan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Dengan kata lain, permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat yang bersifat mendidik pula (Mustamin, 2013).

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa, Game edukasi atau permainan edukatif adalah permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar dengan cara yang menyenangkan. Permainan ini, baik tradisional maupun modern, mengandung unsur pendidikan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, dan bersosialisasi. Dengan alat dan metode yang mendidik, game edukasi menjadi cara efektif untuk mendukung proses pembelajaran.

Dari uraian di atas, maka artikel ini akan membahas tentang “Analisis Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Berbasis Games Education”

METODE PENELITIAN

Studi Kepustakaan Menurut Sugiyono (2016:291), berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti, selain itu studi kepustakaan sangat penting dalam melakukan penelitian, hal ini dikarenakan penelitian tidak akan lepas dari literatur-literatur ilmiah. Data diperoleh dari data yang relevan terhadap permasalahan yang akan diteliti dengan melakukan studi pustaka lainnya seperti buku, jurnal, artikel, peneliti terdahulu (Anzori, 2019).

Pengertian dari studi kepustakaan sendiri ialah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan (Haryadi, 2021).

Jadi bisa disimpulkan, metode studi pustaka adalah metode penelitian yang digunakan untuk penelitian pada kondisi obyek yang alamiah, yang dimana peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan, analisis data bersifat induktif (mengandung pembuktian dan contoh-contoh fakta), dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan penulisan artikel ini merupakan data yang dikumpulkan dari pengamatan terhadap beberapa artikel tentang pembelajaran berbasis games education terhadap motivasi siswa sekolah dasar. Penelitian ini ingin melihat seberapa jauh pengaruh pembelajaran yang menggunakan permainan (games) terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Motivasi belajar suatu unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena tanpa sadar bahwa motivasi belajar dapat dan sangat berpengaruh dengan aktif dan pasifnya siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Kondisi ini sangat berpengaruh besar pada prestasi belajar siswa. Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung (Hamzah, 2013; Yulianci et al., 2021).

Salah satu perangkat pembelajaran yang cocok diterapkan pada sekolah dasar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah pembelajaran berbasis games education. Menurut Marc Prensky (2012), games education adalah game yang didesain untuk belajar, tapi tetap bisa menawarkan bermain dan bersenang-senang. Games education adalah permainan yang dibuat

dengan tujuan pembelajaran yang bukan hanya bermaksud menghibur sehingga diharapkan bisa menambah wawasa pengetahuan (Novia, 2016). Pengertian lain juga diuraikan oleh (Alya, 2016), game education adalah yang tujuan utamanya untuk mengajar, belajar dan juga menghibur. Berdasarkan pengertian tentang games education di atas, bahwa games education termasuk salah satu media pembelajaran, dimana dalam media ini memiliki teknik dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan supaya proses interaksi komunikasi edukasi berlangsung secara tepat atau dikatakan efektif dan efisien sehingga dapat me rangsang pikiran, perasan, perhatian dan minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Tabel 1. Artikel Yang Dianalisis

No	Judul Artikel	Penulis Artikel	Tahun
1.	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD	Avelina Sherin Pratiwi, Agustina Tyas Asri Hardini	2022
2.	IMPLEMENTASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS EDUCATION GAME TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA	Nidaan Hafiyya, Muhamad Sofian Hadi	2023
3.	Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar	Meina Candra Anggraini, Firosalia Kristin	2022

Pembahasan dalam jurnal (Pratiwi, 2022) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SD. Penelitian menunjukkan bahwa Sebelum menggunakan media, motivasi siswa berada dalam kategori "Baik" (70,20%). Setelah menggunakan media, motivasi meningkat signifikan menjadi kategori "Sangat Baik" (84,86%), selanjutnya media ini memberikan pengalaman belajar yang menarik dengan pendekatan bermain sambil belajar, sehingga siswa lebih antusias dan memahami materi dengan lebih baik, kemudian media ini juga melibatkan berbagai komponen seperti papan ular tangga, kartu pertanyaan, kartu materi, dadu, dan buku panduan, yang dirancang untuk mengintegrasikan elemen belajar dan bermain.

Selanjutnya Pembahasan dalam jurnal (Hafiyya, 2023) menyoroti penerapan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis permainan edukasi untuk meningkatkan motivasi belajar matematika. Quizizz memiliki dua fitur utama, yaitu Lesson untuk membuat presentasi interaktif dan Quiz untuk membuat kuis yang memotivasi siswa dengan elemen kompetitif. Pembelajaran dengan Quizizz dilakukan melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Implementasi ini terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa karena Quizizz menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk berkompetisi secara sehat. Tantangan yang dihadapi mencakup ketersediaan jaringan internet dan perangkat elektronik yang memadai. Quizizz juga mendukung guru dalam mengembangkan kreativitas untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik.

Pembahasan dalam jurnal (Anggraini, 2022) menyoroti pengembangan media pembelajaran IPS berbasis permainan monopoli yang dirancang untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 4 SD. Permainan ini terbukti efektif menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan, dengan skor validasi ahli media sebesar 89,3% dan ahli materi sebesar 87,5%. Nilai rata-rata siswa meningkat signifikan dari 44,33 (pre-test) menjadi 73,67 (post-test). Selain itu, motivasi belajar siswa meningkat dari 42,3% (kategori rendah) menjadi 87,97% (kategori tinggi) setelah menggunakan media ini. Permainan monopoli ini membantu siswa memahami materi IPS secara interaktif, namun memiliki keterbatasan seperti waktu bermain yang lama dan cakupan materi yang terbatas.

Melihat dari ke-3 (tiga) artikel para peneliti diatas dapat disimpulkan, hasil penulisan ini

memberikan pernyataan yang nyata bahwa pengembangan dan penerapan media pembelajaran berbasis permainan sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Inovasi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Namun, untuk meningkatkan keberlanjutan dan efektivitas media ini, diperlukan perhatian terhadap tantangan teknis dan operasional yang dihadapi selama implementasi.

Namun dari kelebihan yang dimiliki oleh pembelajaran berbasis games ini tidak luput dari yang namanya kekurangan, games education yang terdapat dari artikel para penelitian yang telah diuraikan diatas memiliki kekurangan masing- masing, untuk itu perlu adanya kemampuan guru dalam meminimalisir setiap kekurangan yang terdapat pada games education tersebut.

KESIMPULAN

Penerapan metode Games Education terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar dengan menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Pendekatan ini mengintegrasikan elemen bermain dan belajar melalui berbagai media, seperti permainan fisik (ular tangga dan monopoli) serta digital (Quizizz), yang tidak hanya meningkatkan motivasi tetapi juga hasil belajar siswa. Meskipun demikian, implementasinya menghadapi beberapa kendala, seperti durasi permainan, cakupan materi, serta keterbatasan perangkat dan jaringan internet. Dengan perencanaan dan penyesuaian yang baik, metode ini menjadi inovasi yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhi, R. (2023). *GAME EDUKASI “PERJALANAN SI KOKO” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN*. 3(1).
- Anggraini, C. M. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar*. 5(10).
- Anzori, Y. (2019). *ISLAM DAN PENDIDIKAN MULTIKULTURAL*. 5(2).
- Ayudia, P. (2021). *Analisis Penerapan Metode Games Education dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 1(1).
- Hafiyya, N. (2023). *IMPLEMENTASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS EDUCATION GAME TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA*. 4(2), 1646-1652.
- Haryadi, R. (2021). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA*. 7(1).
- Mustamin, H. (2013). *FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PRESTASI BELAJAR MAHASISWA JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN ALAUDDIN MAKASSA*. 1(1).
- Nurul, A. (2023). *Motivasi, Pengajaran dan Pembelajaran*. 5(3).
- Pratiwi, S. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD*. 5(12).
- Setiawati, S. (2018). *APA ITU BELAJAR*. 35(1).