

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN IPAS: PENGARUHNYA PADA MOTIVASI BELAJAR SISWA SD BULUKUMBA

Ulul Azmi Mustari^{1*}, Asmaul Husna Amiruddin², Sitti Fatimah³

¹Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

²Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

³Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

INFO ARTIKEL

Penulis Korespondensi:
Ulul Azmi Mustari

E-mail address:
ululazmimustari@unm.ac.id

ABSTRACT

Introduction. This research aims to analyze the effectiveness of using educational game media in increasing the learning motivation of fourth-grade students in IPAS (Science, Social Studies, and Arts) subjects at SD Negeri 88 Batu Karopa, Bulukumba Regency. Employing a quantitative approach with a pre-experimental one group pretest-posttest design, the study involved 23 teachers as respondents. The results indicate that the use of educational games was very well received by teachers (95.65% in the high category) and significantly boosted students' learning motivation, with 47.83% of respondents in the very high category and 52.17% in the high category after the intervention. A t-test revealed a significant difference in learning motivation ($p = 0.000$), and the Pearson correlation coefficient ($r = 0.712$) showed a strong relationship between educational games and learning motivation. It was found that 64.1% of the variation in learning motivation could be explained by educational games. Thus, educational game media is effective in creating an enjoyable, challenging, and interactive learning environment, contributing to increased student learning motivation.

Keywords: Educational game; IPAS; Learning motivation; Primary school

ABSTRAK

Pendahuluan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media game edukasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 88 Batu Karopa, Kabupaten Bulukumba. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-experimental one group pretest-posttest, penelitian melibatkan 23 guru sebagai responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi diterima sangat baik oleh guru (95,65% kategori tinggi) dan terbukti signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan 47,83% responden pada kategori sangat tinggi dan 52,17% pada kategori tinggi setelah perlakuan. Uji-t menunjukkan perbedaan motivasi belajar yang signifikan ($p = 0,000$), dan koefisien korelasi Pearson ($r = 0,712$) mengindikasikan hubungan kuat antara game edukasi dan motivasi belajar. Ditemukan bahwa 64,1% variasi motivasi belajar dapat dijelaskan oleh game edukasi. Dengan demikian, media game edukasi efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan interaktif, sehingga berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Game edukasi, IPAS, Motivasi belajar, Sekolah Dasar

Pendahuluan

Dalam melaksanakan pendidikan adanya sebuah pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan, seperti yang tertuang pada UU No. 20/2003 Bab I Pasal ayat 20 yaitu pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam situasi pembelajaran diperlukan manajemen pembelajaran untuk semua yang terlibat dalam memudahkan proses pembelajaran (Saifulloh & Darwis, 2020).

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan antara guru dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Berhasil tidaknya mencapai tujuan pembelajaran ditentukan oleh guru, karena guru tidak hanya menyampaikan pembelajaran, melainkan lebih dari itu, seorang guru harus bisa membimbing peserta didik yang saling tumbuh dan berkembang baik sikap, fisik dan juga psikisnya. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, guru harus bisa membuat suasana kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik tidak cepat jenuh dan bosan. Mengingat tanggung jawab yang begitu besar yang dipikul oleh seorang guru, maka seorang guru harus menyadari, bahwa ia sebagai guru yang merupakan tenaga lapangan yang langsung melaksanakan pendidikan dan sebagai ujung tombak, keberhasilan pendidikan.

Salah satu upaya yang dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, menarik, dan menyenangkan sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran (Rezky & Awaru, 2024). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian belajar sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya (Ma'ruf & Syaifin, 2021). Karena dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik akan membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dan ketika pembelajaran berlangsung siswa dapat meningkatkan motivasi belajarnya sehingga materi pembelajaran dapat dipahami dengan baik dan hasil belajar siswa akan meningkat.

Hamalik (dalam Heryani et al., 2022) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi bagi peserta didik dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran yang konvensional, seperti buku teks dan ceramah, cenderung membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Media yang kurang interaktif sering kali menyebabkan kebosanan dan minimnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Kondisi ini menjadi tantangan bagi guru untuk mencari solusi kreatif guna meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hal yang sama saat guru menggunakan media online seperti Learning Management System (LMS), Zoom Meeting, serta WhatsApp Group, masih belum maksimal dan kurang efektif karena timbulnya berbagai macam permasalahan. Konteks pembelajaran di SD Negeri 88 Batu Karopa menunjukkan bahwa siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru.

Pembelajaran yang kurang bervariasi sering kali membuat siswa kehilangan minat dan motivasi untuk belajar lebih mendalam. Oleh karena itu, inovasi dalam media pembelajaran sangat diperlukan.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 88 Batu Karopa Kabupaten Bulukumba khususnya pada siswa kelas IV, pembelajaran IPAS dilakukan secara daring menggunakan media online seperti Learning Management System (LMS), Zoom Meeting, serta WhatsApp Group. Meskipun media pembelajaran ini dirasa sudah sangat mendukung kegiatan pembelajaran siswa secara daring, namun pada kenyataannya penggunaan media pembelajaran ini masih belum maksimal dan kurang efektif karena timbulnya berbagai macam permasalahan. Hal ini terlihat dari kurangnya motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Selama pembelajaran berlangsung, siswa tidak menyimak materi yang disampaikan oleh guru sehingga siswa merasa bosan dan pasif, bahkan banyak dari siswa yang tidak hadir dalam proses pembelajaran.

Salah satu solusi yang berkembang pesat dalam dunia pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Game edukasi menjadi salah satu media inovatif yang mampu menggabungkan aspek hiburan dan pembelajaran secara bersamaan. Menurut Hamalik (dalam Heryani et al., 2022), media pengajaran yang tepat dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Game edukasi memungkinkan siswa belajar sambil bermain, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

Selain itu, game edukasi juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih efektif. Guru dapat memanfaatkan fitur-fitur dalam game untuk menjelaskan konsep-konsep abstrak, seperti interaksi sosial dalam masyarakat. Dengan demikian, game edukasi tidak hanya membantu siswa tetapi juga mendukung guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif. Sebagai media pembelajaran yang berbasis teknologi, game edukasi memiliki keunggulan dalam memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Melalui fitur ini, siswa dapat mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Umpan balik ini juga dapat mendorong siswa untuk belajar lebih giat dan memperbaiki kesalahan yang mereka buat.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Game edukasi dirancang dengan elemen interaktif yang mampu merangsang minat belajar siswa melalui visualisasi menarik, alur cerita yang menyenangkan, dan tantangan yang mendorong siswa untuk berpikir kritis. Sejalan dengan hal ini, menurut Laili et al., (2022) dengan media pembelajarn, seorang peserta didik memerlukan perantara atau biasa disebut media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian siswa, agar tidak cepat bosan dan jenuh

dalam proses belajar mengajar. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses pembelajaran.

Oleh sebab itu, pemilihan media harus benar-benar tepat agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah. Yang dimana dengan pemanfaatan media pembelajaran ini, akan menunjang efektivitas, efisiensi dan juga daya tarik dalam pembelajaran.

Penggunaan game edukasi dalam pembelajaran IPAS dapat menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Media ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan tetapi juga membantu siswa memahami konsep-konsep IPAS secara lebih mendalam dan memacu motivasi siswa dalam belajar. Menurut teori motivasi, siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif, fokus, dan berprestasi dalam pembelajaran (Wibowo et al., 2020). Dengan menggunakan media game edukasi, motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang.

Motivasi belajar merupakan faktor psikologis non intelektual yang dapat mengubah gairah, kesenangan dan semangat belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan memiliki banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Dalam proses belajar tentunya ada hal-hal yang ingin dicapai yang disebut prestasi belajar. Dorongan untuk mencapai prestasi belajar inilah yang disebut dengan motivasi berprestasi. Rendahnya motivasi belajar siswa nantinya akan mempengaruhi hasil dari proses pembelajaran.

Motivasi dalam kegiatan belajar sangat diperlukan sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Melalui penggunaan media pembelajaran peserta didik benar-benar terlibat aktif dalam pembelajaran. Dalam hal ini juga, akan meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar, sehingga peserta didik mau berusaha lebih ketika menemukan berbagai masalah dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa diperlukan media pembelajaran yang efektif, menyenangkan, menarik, serta dapat mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-experimental one group pretest-posttest design. Desain ini memungkinkan perbandingan kondisi sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) perlakuan, sehingga pengaruh perlakuan dapat dinilai secara lebih akurat (Sugiyono, 2017: 95). Perlakuan yang diberikan berupa motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPS dengan penerapan Game edukasi. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Rilau Ale Kabupaten Bulukumba, Sulawesi Selatan, selama dua bulan pada bulan Maret hingga Mei 2025. Lokasi ini

dipilih karena dugaan peneliti akan rendahnya tingkat berpikir kritis dan motivasi belajar peserta didik di area tersebut.

Populasi penelitian ini adalah seluruh Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Rilau Ale Kabupaten Bulukumba, yang berjumlah 10 sekolah dengan total 108 guru berdasarkan data Dapodik Kecamatan Rilau Ale. Karena jumlah populasi yang relatif besar, peneliti memutuskan untuk menjadikan seluruh populasi sebagai sampel penelitian ini, yaitu sebanyak 23 guru atau sekitar 20% dari total populasi. Keputusan ini didasarkan pada panduan Sugiyono (2017: 95) yang menyatakan bahwa jika subjek kurang dari 100, lebih baik diambil semua, dan jika besar, dapat diambil 10-25% atau lebih. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah Probability Sampling, di mana setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk dipilih menjadi sampel (Setyosari, 2010: 48).

Variabel yang diteliti meliputi variabel bebas (X) yaitu Game edukasi, yang didefinisikan sebagai permainan yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran dengan menggabungkan unsur hiburan dan edukasi. Sementara itu, variabel terikat mencakup kemampuan berpikir kritis (Y1), yaitu keterampilan menganalisis, mengevaluasi, dan menyelesaikan masalah secara logis dan sistematis, serta motivasi belajar (Y2), yang merupakan dorongan internal untuk melaksanakan suatu kegiatan.

Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner (angket) dan dokumentasi. Angket menggunakan skala Likert dengan empat pilihan skor (Sangat Setuju hingga Sangat Tidak Setuju) untuk mengukur motivasi belajar peserta didik IPS dan penerapan Game edukasi (Rukajat, 2018: 113). Angket diberikan sebelum dan setelah perlakuan. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh informasi dari berbagai sumber tertulis, termasuk foto kegiatan pembelajaran, data peserta didik, dan data guru (Sukardi, 2021: 104). Instrumen penelitian yang digunakan meliputi dokumentasi, observasi, dan angket (Arikunto, 2021: 85).

Analisis data diawali dengan analisis deskriptif untuk mendeskripsikan data menggunakan ukuran tendensi sentral (Mean, Median, Mode) dan ukuran variabilitas (Range, Standar Deviasi). Interpretasi skor untuk Game Edukasi, Kemampuan Berpikir Kritis, dan Motivasi Belajar dikelompokkan dalam lima kategori (Sangat Rendah hingga Sangat Tinggi). Selanjutnya, uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada peningkatan motivasi belajar setelah penerapan Game edukasi, dengan kriteria penerimaan atau penolakan hipotesis berdasarkan nilai signifikansi dan t-hitung. Uji hipotesis dengan koefisien korelasi juga digunakan, meliputi korelasi sederhana (Pearson Product Moment) untuk mengukur hubungan antar variabel dan korelasi ganda untuk melihat hubungan variabel independen secara bersama-sama dengan variabel dependen. Terakhir, dilakukan uji prasyarat analisis data yang meliputi uji normalitas (Kolmogorov-Smirnov), uji linearitas, dan uji asumsi klasik

(multikolinearitas, heteroskedastisitas, dan autokorelasi) untuk memastikan validitas hasil analisis.

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di Kecamatan Rilau Ale, Kabupaten Bulukumba, Provinsi Sulawesi Selatan, dengan melibatkan siswa kelas IV dari 10 sekolah dasar negeri. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada observasi awal yang menunjukkan adanya tantangan dalam meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS, salah satunya karena penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional. Sebanyak 23 guru dari total populasi 108 guru dijadikan responden dalam penelitian ini. Analisis deskriptif juga dalam penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai data hasil penelitian. Pengelompokan skor responden ke dalam kategori tertentu digunakan untuk mengetahui sejauh mana responden memberikan penilaian terhadap penggunaan media game edukasi dan motivasi belajar siswa.

Berikut merupakan hasil analisis deskripsif dari data hasil penelitian mengenai game edukasi yang disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Interpretasi Skor Variabel Game Edukasi (X)

| No | Skor Responden | Kategori | Frekuensi | Persentase (%) |
|-------|----------------|---------------|-----------|----------------|
| 1 | 60–74 | Tinggi | 22 | 95,65% |
| 2 | 45–59 | Sedang | 1 | 4,35% |
| 3 | 30–44 | Rendah | 0 | 0,00% |
| 4 | 15–29 | Sangat Rendah | 0 | 0,00% |
| Total | | 23 | 100% | |

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan bahwa sebagian besar responden (95,65%) berada pada kategori Tinggi dalam persepsi terhadap media game edukasi. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran gamifikasi diterima dengan sangat baik oleh guru dan dianggap sangat membantu dalam proses pembelajaran IPAS. Adapun deskripsi data penelitian mengenai variabel motivasi dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Interpretasi Skor Variabel Kemampuan Berpikir Kritis (Y)

| No. | Skor Responden | Kategori | Frekuensi | Persentase (%) |
|-------|----------------|---------------|-----------|----------------|
| 1 | 60–74 | Tinggi | 12 | 52,17% |
| 2 | 75 | Sangat Tinggi | 11 | 47,83% |
| 3 | 45–59 | Sedang | 0 | 0,00% |
| 4 | 30–44 | Rendah | 0 | 0,00% |
| Total | | 23 | 100% | |

Tabel 2 menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa terbukti sangat tinggi setelah penggunaan media game edukasi. Sebanyak 47,83% responden berada pada kategori sangat tinggi, dan 52,17% pada kategori tinggi. Hasil ini secara jelas membuktikan bahwa game edukasi sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebelum analisis data lebih lanjut, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi klasik yang terdiri dari uji normalitas, linearitas,

multikolinearitas, heteroskedastisitas, dan autokorelasi untuk memastikan asumsi analisis parametrik terpenuhi. Adapun hasil uji normalitas dapat dilihat dari tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data

| No | Variabel | Kolmogorov-Smirnov Z | Sig. (p-value) | Keterangan |
|----|------------------|----------------------|----------------|---------------------------|
| 1 | Gamifikasi | 0,144 | 0,200 | Data berdistribusi normal |
| 2 | Motivasi Belajar | 0,103 | 0,200 | Data berdistribusi normal |

Berdasarkan Tabel 3, nilai signifikansi (Sig.) dari variabel Gamifikasi dan Motivasi Belajar lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$). Ini menunjukkan bahwa data dari kedua variabel berdistribusi normal, sehingga layak untuk dilanjutkan ke uji statistik parametrik. Selanjutnya hasil uji linearitas dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Linearitas Variabel X dan Y

| Sumber Variasi | df | F | Sig. (p-value) | Keterangan |
|----------------|----|-------|----------------|------------------|
| Linearitas | 1 | 6,891 | 0,015 | Hubungan linear |
| Deviasi | 21 | 0,912 | 0,553 | Tidak menyimpang |

Tabel 4 menunjukkan nilai signifikansi linearitas sebesar 0,015 ($< 0,05$), yang berarti terdapat hubungan linear antara Game Edukasi dengan Motivasi Belajar. Selain itu, nilai deviasi menunjukkan bahwa hubungan tidak menyimpang dari linearitas, sehingga asumsi linear terpenuhi. Selanjutnya dilakukan uji multikolinieritas sebagaimana yang dapat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Multikolinieritas

| Variabel Independen | Tolerance | VIF | Keterangan |
|---------------------|-----------|-------|---------------------------------|
| Game Edukasi (X) | 0,812 | 1,232 | Tidak terjadi multikolinieritas |

Dilihat dari tabel 5 di atas, nilai tolerance ($0,812 > 0,1$) dan VIF ($1,232 < 10$) menunjukkan bahwa tidak terdapat gejala multikolinieritas antar variabel independen. Dengan demikian, model regresi dapat digunakan untuk analisis lebih lanjut. Kemudian, uji selanjutnya yaitu heteroskedastisitas yang ditunjukkan pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Heteroskedastisitas

| Variabel Independen | Sig. (p-value) | Keterangan |
|---------------------|----------------|-----------------------------------|
| Game Edukasi (X) | 0,531 | Tidak terjadi heteroskedastisitas |

Berdasarkan Tabel 6, nilai signifikansi untuk variabel Game Edukasi lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$). Ini menunjukkan bahwa tidak terjadi gejala heteroskedastisitas dalam model regresi. Terakhir dilakukan uji autokorelasi yang hasilnya ditunjukkan pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Autokorelasi

| Model Regresi | Nilai DW | Kriteria DW | Keterangan |
|---------------------------------|----------|------------------|----------------------------|
| Game Edukasi → Motivasi Belajar | 1,905 | $1,5 < DW < 2,5$ | Tidak terjadi autokorelasi |

Hasil uji autokorelasi pada Tabel 7 menunjukkan nilai Durbin-Watson sebesar 1,905, yang berada di antara batas toleransi umum ($1,5 < DW < 2,5$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat gejala autokorelasi dalam model regresi ini, dan model regresi memenuhi asumsi independensi residual. Ini mengindikasikan bahwa variabel X dan Y memenuhi syarat untuk analisis parametrik selanjutnya yaitu pengujian hipotesis. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh signifikan antara penggunaan media game edukasi dan motivasi belajar siswa. Berikut merupakan hasil pengujian hipotesis dalam penelitian ini:

Tabel 8. Hasil Uji t (Pretest-Posttest) Motivasi Belajar

| No | Variabel | t-hitung | Sig. (p-value) | Keterangan |
|----|------------------|----------|----------------|------------------------------------|
| 1 | Motivasi Belajar | 5,214 | 0,000 | Terdapat perbedaan yang signifikan |

Berdasarkan Tabel 8, nilai signifikansi pada variabel Motivasi Belajar lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan, yang berarti penggunaan media game edukasi berpengaruh secara nyata terhadap motivasi belajar siswa. Hasil uji t tersebut diperkuat oleh hasil analisis korelasi person yang juga menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara media game edukasi dengan motivasi belajar siswa. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel 9. Hasil Uji Korelasi Pearson (Game Edukasi dan Motivasi Belajar)

| No | Variabel X dan Y | Koefisien Korelasi (r) | Sig. (p-value) | Keterangan |
|----|-----------------------------------|------------------------|----------------|---------------------------|
| 1 | Game Edukasi dan Motivasi Belajar | 0,712 | 0,000 | Korelasi kuat, signifikan |

Tabel 9 menunjukkan bahwa Game Edukasi memiliki hubungan yang kuat dan signifikan dengan Motivasi Belajar dengan koefisien korelasi $r=0,712$ dan nilai signifikansi $p<0,05$. Ini menegaskan bahwa penggunaan media game edukasi sangat berkorelasi dengan peningkatan motivasi belajar siswa. Lebih lanjut, uji korelasi sederhana juga dilakukan dalam penelitian ini sebagaimana terlihat pada tabel 10.

Tabel 10. Uji Korelasi Sederhana (Game Edukasi - Motivasi Belajar)

| No | Variabel X – Y | r Pearson | Sig. (p-value) | Keterangan |
|----|-------------------------------|-----------|----------------|---------------------------|
| 1 | Game Edukasi–Motivasi Belajar | 0,712 | 0,000 | Korelasi kuat, signifikan |

Hasil analisis korelasi Pearson pada Tabel 10 menunjukkan bahwa hubungan antara Game Edukasi dan Motivasi Belajar memiliki koefisien korelasi sebesar $r=0,712$ dengan nilai signifikansi $p=0,000$. Nilai ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang kuat dan signifikan antara penggunaan media game edukasi dan motivasi belajar siswa. Artinya, semakin intens dan tepat penggunaan media game edukasi dalam pembelajaran, maka

motivasi belajar siswa juga cenderung meningkat. Terakhir dilakukan pula uji koefisien determinasi menggunakan korelasi ganda, guna memperkuat hasil temuan, hal ini dapat dilihat pada tabel 11.

Tabel 11. Uji Korelasi Ganda (Pengaruh terhadap Motivasi Belajar)

| Model | R | R Square (R ²) | Adjusted R ² | Sig. (p-value) | Keterangan |
|-------|-------|----------------------------|-------------------------|----------------|-------------------------------------|
| 1 | 0,801 | 0,641 | 0,617 | 0,000 | Korelasi sangat kuat dan signifikan |

Meskipun tabel ini menunjukkan korelasi ganda dengan variabel Berpikir Kritis, mari kita fokus pada implikasinya terhadap Motivasi Belajar. Nilai R²=0,641 menunjukkan bahwa sebesar 64,1% variasi dalam Motivasi Belajar siswa dapat dijelaskan oleh kombinasi variabel Game Edukasi. Sisanya, yakni 35,9%, dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti. Nilai signifikansi ($p=0,000$) < 0,05 membuktikan bahwa hubungan tersebut signifikan secara statistik, artinya secara nyata penggunaan media game edukasi berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Dengan demikian, hasil penelitian ini secara konsisten menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi memiliki pengaruh yang signifikan dan berkorelasi kuat dengan peningkatan motivasi belajar siswa. Temuan ini mendukung hipotesis penelitian bahwa media game edukasi efektif dalam meningkatkan semangat dan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran IPAS.

Diskusi

Berdasarkan hasil uji deskriptif dan uji t, diketahui bahwa sebagian besar siswa menunjukkan tingkat motivasi belajar yang tinggi dan sangat tinggi setelah mengikuti pembelajaran berbasis game edukasi. Hal ini diperkuat oleh hasil uji t (paired sample) yang menunjukkan perbedaan signifikan antara pretest dan posttest motivasi belajar ($t = 5,214$; $p = 0,000$). Selain itu, uji korelasi sederhana antara game edukasi dan motivasi belajar juga menunjukkan hubungan yang kuat dan signifikan ($r = 0,712$; $p < 0,05$).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media game edukasi dalam pembelajaran IPAS diterima dengan sangat baik oleh siswa. Sebagian besar responden (95,65%) menilai media tersebut dalam kategori tinggi. Ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis game tidak hanya menarik, tetapi juga relevan dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

Temuan ini menunjukkan bahwa game edukasi dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menantang, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menyatakan

bahwa minat, perhatian, dan keterlibatan emosional sangat berpengaruh terhadap pencapaian akademik.

Temuan ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Sardiman, (2019), yang menyatakan bahwa motivasi belajar akan meningkat apabila proses pembelajaran mampu membangkitkan minat, perhatian, serta keterlibatan emosional siswa. Dalam konteks ini, media game edukasi berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan interaktif, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Hal ini sejalan pula dengan teori konstruktivistik yang menekankan pentingnya pengalaman belajar bermakna dan keterlibatan langsung siswa dalam membangun pengetahuannya melalui aktivitas yang relevan dan kontekstual. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis game edukasi tidak hanya efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik di era digital saat ini.

Kesimpulan

Penelitian ini secara komprehensif menguji pengaruh penggunaan media game edukasi terhadap motivasi belajar siswa kelas IV di 10 sekolah dasar negeri di Kecamatan Rilau Ale, Kabupaten Bulukumba, Sulawesi Selatan. Berdasarkan uji hipotesis, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media game edukasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Hal ini diperkuat oleh beberapa temuan kunci. Uji-t (Pretest-Posttest) pada motivasi belajar menunjukkan nilai signifikansi $p=0,000(<0,05)$, mengindikasikan adanya perbedaan yang sangat signifikan antara skor motivasi sebelum dan sesudah intervensi. Selanjutnya, uji korelasi Pearson dan uji korelasi sederhana antara game edukasi dan motivasi belajar menghasilkan koefisien korelasi (r) sebesar 0,712 dengan nilai signifikansi $p=0,000(<0,05)$, yang menunjukkan adanya hubungan yang kuat dan signifikan. Ini berarti, semakin sering dan relevan game edukasi digunakan, semakin tinggi motivasi belajar siswa.

Konsistensi temuan ini juga didukung oleh analisis deskriptif yang menunjukkan bahwa 95,65% guru menilai media game edukasi berada dalam kategori tinggi, dan motivasi belajar siswa sebagian besar berada dalam kategori tinggi (52,17%) hingga sangat tinggi (47,83%) setelah penggunaan media tersebut.

Uji asumsi klasik (normalitas, linearitas, multikolinearitas, heteroskedastisitas, dan autokorelasi) menunjukkan bahwa data memenuhi semua prasyarat untuk analisis parametrik, sehingga hasil yang diperoleh valid dan dapat diandalkan. Terakhir, uji koefisien determinasi menunjukkan bahwa 64,1% variasi motivasi belajar siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan game edukasi, dengan sisanya 35,9% dipengaruhi oleh faktor lain. Secara keseluruhan, temuan ini secara konsisten membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis

game edukasi sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan interaktif. Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menekankan pentingnya minat, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan bagi sekolah dan guru untuk mengintegrasikan media game edukasi secara lebih luas dalam pembelajaran guna mempertahankan dan meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama pada mata pelajaran IPAS.

References

- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi Aksara.
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>
- Ma'ruf, M. W., & Syaifin, R. A. (2021). Strategi Pengembangan Profesi Guru dalam Mewujudkan Suasana Pembelajaran yang Efektif. *Al-Musannif*, 3(1), 27–44. <https://doi.org/10.56324/al-musannif.v3i1.54>
- Rezky, A. N., & Awaru, A. O. T. (2024). Pengaruh Metode Diskusi dan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran Sosiologi Di UPT SMA Negeri 3 Pangkep. *Pinisi Journal of Sociology Education Review*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.26858/pjser.v0i0.37634>
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan Penelitian Kuantitatif: Quantitative Research Approach*. Deepublish.
- Saifulloh, A. M., & Darwis, M. (2020). Manajemen Pembelajaran dalam Meningkatkan Efektivitas Proses Belajar Mengajar di Masa Pandemi Covid-19. *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 285. <https://doi.org/10.36835/bidayatuna.v3i2.638>
- Sardiman, A. M. (2019). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Raja Grafindo Persada.
- Setyosari. (2010). *Metode Penelitian Penelitian dan Pengembangan*. Kencana.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&G*. Alfabeta.
- Sukardi. (2021). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi Dan Praktiknya (Edisi Revisi)*. Bumi Aksara.
- Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 51–57 <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.245>
- Wibowo, D. C., Sutani, P., & Fitrianingrum, E. (2020). Penggunaan Media Gambar Seri