SOCILEXIA
Journal of Social Sciences and Humanities

SOCILEXIA: Journal of Social Sciences and Humanities
Vol. 1, No. 4, 2026
E-ISSN: 3164-9610
punggawajournal.com/socilexia

Pengaruh Media Game Edukatif terhadap Motivasi Belajar Siswa di SDN 2 Suela Lombok Timur

Muh Hamri Efendi[1], Eko Pujianto[2], Erlina Yuliastuti[3]
[1,2,3] Universitas Doktor Nugroho Magetan, Indonesia
Korespondensi: mhamiriependi@gmail.com[1], ekopujianto@udn.ac.id[2], yuliastutierlina04@gmail.com[3]

Informasi Artikel

Riwayat artikel:
Received Sept 28th, 2026
Revised Nov 6th, 2026
Accepted Nov 14th, 2026

Keyword:
Media Game Edukatif; Motivasi Belajar; Sekolah Dasar.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media game edukatif terhadap motivasi belajar siswa di SDN 2 Suela. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar sebagian siswa yang ditunjukkan melalui kurangnya perhatian, rendahnya keaktifan, dan kecenderungan siswa lebih tertarik bermain daripada mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one group pretest-posttest. Populasi sekaligus sampel dalam penelitian ini berjumlah 70 siswa kelas V dan VI dengan menggunakan teknik total sampling. Data dikumpulkan melalui angket, wawancara, dan dokumentasi. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest sebesar 55,44, sedangkan nilai rata-rata posttest sebesar 74,14, sehingga terjadi peningkatan sebesar 18,70 poin setelah penggunaan media game edukatif. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal, dengan nilai signifikansi Shapiro-Wilk masing-masing sebesar 0,645 dan 0,083 (>0,05). Hasil uji Paired Samples t-Test menunjukkan nilai t hitung sebesar -17,207, dengan df = 69 dan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media game edukatif. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game edukatif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa di SDN 2 Suela dan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan.

© 2026 The Authors. Published by Punggawa Legacy Center. This is an open access article under the CC BY license (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Maju mundurnya suatu bangsa ditentukan oleh kreativitas pendidikan bangsa itu sendiri. Kompleksnya masalah kehidupan menuntut sumber daya manusia handal dan mampu berkompetensi. Selain itu pendidikan merupakan wadah yang dapat dipandang sebagai pembentuk sumber daya manusia yang bermutu tinggi. Berhasil atau tidaknya suatu proses pendidikan sangat dipengaruhi oleh pembelajaran yang berlangsung. Pembelajaran merupakan suatu proses yang rumit karena tidak sekedar menyerap informasi dari guru tetapi melibatkan berbagai kegiatan dan tindakan yang harus dilakukan untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

Salah satu tantangan yang dihadapi oleh pendidik adalah bagaimana meningkatkan motivasi belajar siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Saat ini, banyak metode pembelajaran yang telah diperkenalkan, dan salah satu pendekatan yang sedang populer adalah penggunaan game edukasi(Agustina, 2025).

Game edukasi adalah media pembelajaran yang dirancang dengan elemen permainan, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Menurut Prensky, game

edukasi mampu menarik perhatian siswa, mengurangi kebosanan, dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran(Karo dkk., 2024). Dengan memanfaatkan game edukasi, diharapkan siswa tidak hanya dapat memahami materi pembelajaran, tetapi juga merasa termotivasi untuk belajar lebih giat.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor kunci yang menentukan keberhasilan siswa dalam proses pendidikan. Motivasi mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, tetap fokus, dan semangat dalam menghadapi berbagai tantangan belajar (Menik Tetha Agustina, 2025). Dalam konteks pendidikan dasar, khususnya pada siswa sekolah dasar kelas 5-6, motivasi belajar sering kali menjadi masalah karena siswa pada usia tersebut masih dalam tahap perkembangan kognitif yang cenderung membutuhkan stimulasi yang menarik dan menyenangkan agar dapat terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di SDN 2 Suela, di mana terdapat sejumlah siswa di kelas 5 dan 6 yang mengalami penurunan motivasi belajar. Dalam Observasi awal yang dilakukan, ditemukan bahwa beberapa siswa terlihat mengantuk, tidak fokus, dan lebih memilih bermain dengan teman-temannya daripada mengikuti pelajaran. Situasi ini menunjukkan perlunya intervensi yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Hasil Observasi, 2026).

Selain itu, sebagian siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap aktivitas bermain dibandingkan kegiatan belajar di kelas. Kondisi ini memberikan gagasan bagi peneliti untuk mengintegrasikan unsur-unsur yang diminati siswa, yaitu aktivitas bermain, ke dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media game edukatif. Dengan memadukan unsur permainan dan materi pembelajaran, diharapkan siswa dapat belajar dalam suasana yang lebih menyenangkan tanpa mengurangi esensi pencapaian tujuan pembelajaran. Beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa game edukatif dapat membantu siswa dalam memahami konsep pelajaran secara lebih interaktif, menarik, dan mudah dipahami (Putera dkk., 2025).

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media game edukatif terhadap motivasi belajar siswa kelas 5 SDN 2 Suela. Penelitian ini akan mengidentifikasi sejauh mana penggunaan media game edukatif dapat memengaruhi tingkat motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN 2 Suela.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif kausal. Pendekatan kuantitatif digunakan karena data penelitian disajikan dalam bentuk angka yang selanjutnya dianalisis menggunakan teknik statistik (Sugiyono, 2023). Penelitian asosiatif kausal bertujuan untuk mengetahui hubungan sebab akibat antara variabel bebas dan variabel terikat (Sugiyono, 2023). Dalam penelitian ini, variabel bebas (X) adalah media game edukatif, sedangkan variabel terikat (Y) adalah motivasi belajar siswa. Desain penelitian merupakan rancangan yang disusun secara sistematis sebagai pedoman dalam melaksanakan penelitian agar dapat menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan (Khairinal, 2016: 282). Penelitian dilaksanakan di SDN 2 Suela yang beralamat di Jalan Wisata Gunung Rinjani No. 32, Desa Suela, Kecamatan Suela, Kabupaten Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat. Pelaksanaan penelitian berlangsung pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026, yaitu mulai bulan Februari sampai April 2026.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V dan VI SDN 2 Suela. Populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu dan ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari serta ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014). Penentuan sampel dilakukan dengan teknik *total sampling* atau sampel jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Teknik sampel jenuh merupakan teknik penentuan sampel apabila seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2014: 124). Jumlah sampel yang digunakan sebanyak 70 siswa kelas V dan VI. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket, dan dokumentasi. Wawancara dilaksanakan secara terstruktur dengan menggunakan pedoman pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya. Wawancara ditujukan kepada guru dan siswa untuk memperoleh informasi mengenai penggunaan media game edukatif dalam pembelajaran serta kaitannya dengan motivasi belajar siswa. Angket diberikan kepada seluruh siswa kelas V dan VI dengan menggunakan skala Likert. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan sejumlah

pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2014). Instrumen angket terdiri atas 20 butir pernyataan yang disusun berdasarkan tujuh indikator, yaitu ketertarikan siswa terhadap media game edukatif, kemenarikan tampilan dan isi permainan, kemudahan penggunaan media, keaktifan siswa selama pembelajaran, minat belajar setelah menggunakan media, perhatian dan konsentrasi, serta ketekunan dalam menyelesaikan tugas. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa foto kegiatan penelitian, nilai hasil belajar, dan dokumen yang tersedia di sekolah. Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data melalui dokumen yang dapat berupa tulisan, gambar, maupun karya tertentu (Hardani et al., 2020).

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data sesuai dengan variabel yang diteliti. Instrumen penelitian dapat berupa pedoman wawancara, lembar pengamatan, angket, maupun kuesioner yang disusun berdasarkan kebutuhan penelitian (Zogara & Arifin, 2023). Instrumen utama dalam penelitian ini berupa angket yang berisi 20 butir pernyataan mengenai media game edukatif dan motivasi belajar siswa. Selain angket, penelitian juga menggunakan pedoman wawancara dan dokumentasi sebagai instrumen pendukung. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan program *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) versi 24. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui gambaran data penelitian melalui nilai rata-rata, standar deviasi, varians, nilai maksimum, dan nilai minimum (Zogara & Arifin, 2023). Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu melalui uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal, dengan kriteria apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal (Arifin, 2020). Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui kesamaan varians data penelitian, yang dalam penelitian ini menggunakan uji Levene dengan bantuan SPSS (Zogara & Arifin, 2023).

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media game edukatif terhadap motivasi belajar siswa SDN 2 Suela. Pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi sebesar 0,05. Apabila nilai signifikansi lebih kecil atau sama dengan 0,05, maka hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (H0) ditolak. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka H0 diterima dan Ha ditolak (Arifin, 2020). Hipotesis dalam penelitian ini terdiri atas H0, yaitu tidak terdapat pengaruh media game edukatif terhadap motivasi belajar siswa SDN 2 Suela, dan Ha, yaitu terdapat pengaruh media game edukatif terhadap motivasi belajar siswa SDN 2 Suela.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Uji validitas

Sebelum instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data, terlebih dahulu dilakukan uji validitas terhadap setiap butir pernyataan dalam angket. Uji validitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana setiap butir pernyataan mampu mengukur variabel yang diteliti. Pengujian validitas dilakukan menggunakan korelasi Pearson Product Moment dengan bantuan program IBM SPSS Statistics. Instrumen penelitian terdiri atas 20 butir pernyataan yang diujikan kepada 70 responden.

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas

No.	Butir Pernyataan	r Hitung	r Tabel	Sig.	Keterangan
1	P1	0,614	0,235	0,000	Valid
2	P2	0,614	0,235	0,000	Valid
3	P3	0,739	0,235	0,000	Valid
4	P4	0,614	0,235	0,000	Valid
5	P5	0,589	0,235	0,000	Valid
6	P6	0,770	0,235	0,000	Valid
7	P7	0,640	0,235	0,000	Valid
8	P8	0,640	0,235	0,000	Valid

9	P9	0,664	0,235	0,000	Valid
10	P10	0,653	0,235	0,000	Valid
11	P11	0,630	0,235	0,000	Valid
12	P12	0,585	0,235	0,000	Valid
13	P13	0,565	0,235	0,000	Valid
14	P14	0,669	0,235	0,000	Valid
15	P15	0,614	0,235	0,000	Valid
16	P16	0,686	0,235	0,000	Valid
17	P17	0,624	0,235	0,000	Valid
18	P18	0,657	0,235	0,000	Valid
19	P19	0,605	0,235	0,000	Valid
20	P20	0,758	0,235	0,000	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen variabel P (P1–P20) dengan jumlah responden sebanyak 70 orang diperoleh nilai r tabel sebesar 0,235 pada taraf signifikansi 5%. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan memiliki nilai r hitung lebih besar dari r tabel (0,235) dan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05. Dengan demikian, seluruh 20 butir pernyataan pada variabel P dinyatakan valid dan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa setiap butir pernyataan memiliki hubungan yang signifikan dengan butir lainnya dan mampu mengukur konstruk variabel yang diteliti. Dengan demikian, seluruh 20 butir pernyataan dinyatakan valid sehingga layak digunakan sebagai instrumen penelitian untuk mengumpulkan data dari responden.

2. Uji Realibilitas

Setelah instrumen dinyatakan valid, langkah selanjutnya adalah melakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian apabila digunakan untuk mengukur variabel yang sama pada waktu yang berbeda. Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan metode Cronbach's Alpha dengan bantuan program IBM SPSS Statistics. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila memiliki nilai Cronbach's Alpha ≥ 0,70.

Tabel 4.2 Reliability

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.979	40

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen menggunakan Cronbach's Alpha, diperoleh nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,979 dengan jumlah item pernyataan sebanyak 40 butir. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha > 0,70.

Nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,979 > 0,70, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh butir pernyataan dalam instrumen penelitian memiliki tingkat konsistensi yang sangat tinggi. Dengan demikian, instrumen yang terdiri dari 40 item pernyataan dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian.

3. Analisis statistik deskriptif

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran umum mengenai data penelitian yang diperoleh dari 70 responden. Statistik deskriptif dalam penelitian ini meliputi jumlah

responden (N), nilai minimum, nilai maksimum, nilai rata-rata (*mean*), dan simpangan baku (*standard deviation*) pada data pretest dan posttest. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui gambaran kemampuan siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan..

Tabel 4.3 Analisis statistik deskriptif

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	70	41	70	55.44	5.487
Posttest	70	63	95	74.14	6.373
Valid N (listwise)	70				

Berdasarkan Tabel 4.3, diketahui bahwa jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 70 siswa. Pada hasil pretest, diperoleh nilai minimum sebesar 41 dan nilai maksimum sebesar 70, dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 55,44 serta standar deviasi sebesar 5,487. Hasil tersebut menunjukkan gambaran kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Nilai standar deviasi menunjukkan adanya variasi skor kemampuan awal di antara siswa.

Selanjutnya, pada hasil posttest, diperoleh nilai minimum sebesar 63 dan nilai maksimum sebesar 95, dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 74,14 serta standar deviasi sebesar 6,373. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan.

Peningkatan tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata yang semula sebesar 55,44 pada pretest menjadi 74,14 pada posttest. Dengan demikian, terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 18,70 poin. Secara deskriptif, hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan lebih tinggi dibandingkan dengan kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan.

4. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas merupakan salah satu uji prasyarat yang dilakukan sebelum menggunakan analisis statistik parametrik. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk dengan bantuan program IBM SPSS Statistics.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah apabila nilai signifikansi (*Sig.*) > 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi (*Sig.*) < 0,05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Tabel 4.4 Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.083	70	.200*	.986	70	.645
Posttest	.073	70	.200*	.969	70	.083

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 4.4, hasil uji normalitas terhadap 70 responden menunjukkan bahwa nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov pada data pretest sebesar 0,200 dan posttest sebesar 0,200. Sementara itu, berdasarkan uji Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi pada data pretest sebesar 0,645 dan pada data posttest sebesar 0,083.

Nilai signifikansi Shapiro-Wilk pada data pretest sebesar 0,645 > 0,05, sedangkan pada data posttest sebesar 0,083 > 0,05. Dengan demikian, data pretest dan posttest berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest telah memenuhi asumsi normalitas. Oleh karena itu, analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji statistik parametrik. Karena penelitian ini membandingkan hasil pretest dan posttest dari responden yang sama, pengujian

selanjutnya dapat dilakukan dengan Paired Samples t-Test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan.

5. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian memiliki varians yang sama atau homogen. Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan menggunakan Levene's Test dengan bantuan program IBM SPSS Statistics. Data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05.

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	1.066	1	138	.304
	Based on Median	1.036	1	138	.310
	Based on Median and with adjusted df	1.036	1	133.469	.310
	Based on trimmed mean	1.023	1	138	.314

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada Tabel 4.5, diperoleh nilai Levene Statistic sebesar 1,066 dengan nilai signifikansi sebesar 0,304. Karena nilai signifikansi 0,304 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest memiliki varians yang homogen. Dengan demikian, data penelitian memenuhi asumsi homogenitas.

6. Uji T

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest siswa setelah diberikan perlakuan. Karena data pretest dan posttest berasal dari responden yang sama dan telah memenuhi asumsi normalitas, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Paired Samples t-Test dengan bantuan IBM SPSS Statistics.

Paired Samples Test

		Paired Differences							
					95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pretest - Posttest	-18.700	9.093	1.087	-20.868	-16.532	-17.207	69	.000

Berdasarkan Tabel 4.6, diperoleh nilai Mean Difference sebesar -18,700. Nilai negatif menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest lebih tinggi daripada nilai rata-rata pretest. Hal tersebut sesuai dengan hasil analisis deskriptif, yaitu rata-rata nilai pretest sebesar 55,44, sedangkan rata-rata nilai posttest sebesar 74,14, sehingga terjadi peningkatan rata-rata sebesar 18,70 poin.

Hasil uji Paired Samples t-Test menunjukkan nilai t hitung sebesar -17,207 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 69 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi 0,000 < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest siswa. Dengan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 55,44 menjadi 74,14, hasil tersebut menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan memberikan peningkatan terhadap hasil yang diukur dalam penelitian.

B. Pembahasan

1. Pengaruh Media Game Edukatif terhadap Motivasi Belajar Siswa di SDN 2 Suela

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa SDN 2 Suela, penggunaan media game edukatif menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis statistik deskriptif yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) sebesar 55,44, sedangkan setelah diberikan perlakuan menggunakan media game edukatif (*posttest*) meningkat menjadi 74,14. Dengan demikian, terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 18,70 poin. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan positif pada motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media game edukatif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Ilham (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar, terutama dalam hal antusiasme, partisipasi, dan ketekunan selama mengikuti pembelajaran.

Sebelum penggunaan media game edukatif, motivasi belajar siswa masih berada pada tingkat yang lebih rendah dibandingkan setelah diberikan perlakuan. Setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan memanfaatkan media game edukatif, nilai rata-rata mengalami peningkatan. Kondisi ini memperlihatkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa. Media game edukatif menggabungkan unsur permainan dengan materi pembelajaran sehingga siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam aktivitas pembelajaran. Unsur permainan seperti pertanyaan, tantangan, skor, dan umpan balik dapat mendorong siswa untuk lebih memperhatikan materi serta berusaha menyelesaikan setiap aktivitas yang diberikan. Penggunaan elemen permainan dalam pembelajaran juga dapat membangun keterlibatan siswa dan memberikan dorongan untuk mengikuti kegiatan belajar secara lebih aktif (Valentinna et al., 2024).

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Hal tersebut dibuktikan melalui nilai signifikansi Shapiro-Wilk masing-masing sebesar 0,645 dan 0,083. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data memenuhi asumsi normalitas. Dengan terpenuhinya asumsi tersebut, data dapat dianalisis menggunakan statistik parametrik. Selanjutnya, berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan *Paired Samples t-Test*, diperoleh nilai t hitung sebesar -17,207 dengan df = 69 dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media game edukatif. Nilai *Mean Difference* sebesar -18,700 menunjukkan bahwa rata-rata skor *posttest* lebih tinggi 18,70 poin dibandingkan rata-rata skor *pretest*.

Hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media game edukatif terhadap motivasi belajar siswa di SDN 2 Suela. Hasil ini memiliki kesesuaian dengan penelitian Ghofur, Mutmainah, dan Amalia (2025) yang menemukan bahwa penggunaan media video dan game edukatif berbasis digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Media pembelajaran yang interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar, memperhatikan materi, serta menunjukkan partisipasi selama proses pembelajaran. Pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas siswa tersebut dapat menjadi salah satu faktor yang mendukung peningkatan motivasi belajar (Ghofur et al., 2025).

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa media game edukatif dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan rata-rata skor dari 55,44 menjadi 74,14, yang diperkuat dengan hasil *Paired Samples t-Test* dengan nilai signifikansi 0,000, menunjukkan adanya perubahan yang signifikan setelah penggunaan media tersebut. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Siregar dan Harida (2025) yang menjelaskan bahwa game edukasi Wordwall memiliki potensi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar melalui tampilan interaktif dan unsur permainan yang membuat pembelajaran lebih menarik. Dengan demikian, pemanfaatan media game edukatif dapat menjadi salah satu upaya untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa (Siregar & Harida, 2025).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh media game edukatif terhadap motivasi belajar siswa di SDN 2 Suela, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game edukatif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hal tersebut

ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai rata-rata motivasi belajar siswa dari 55,44 pada pretest menjadi 74,14 pada posttest, atau mengalami peningkatan sebesar 18,70 poin.

Hasil pengujian hipotesis menggunakan Paired Samples t-Test diperoleh nilai t hitung sebesar -17,207 dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05 dan df = 69. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media game edukatif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media game edukatif berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa di SDN 2 Suela. Penggunaan media game edukatif mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keterlibatan serta motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, M. T. (2025). Efektivitas penggunaan game edukasi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa berkebutuhan khusus di kelas inklusif. *EDUKATIF: Jurnal Penelitian dan Pembelajaran, 1*(2), 62–67. https://jurnal.mifandimandiri.com/index.php/edukatif/article/view/332

Arifin, Z. (2020). *Evaluasi pembelajaran: Prinsip, teknik, dan prosedur*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Ghofur, A., Mutmainah, & Amalia, D. (2025). Pengaruh penggunaan media video dan game edukatif berbasis digital terhadap motivasi belajar siswa di SDN Pondok Bahar Kota Tangerang. *Dirasah: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar Islam, 8*(2), 191–201. https://doi.org/10.51476/dirasah.v8i2.755

Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.

Ilham. (2025). Dampak penggunaan permainan edukatif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *JADIKA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1*(2), 52–59.

Khairinal. (2016). *Menyusun proposal, skripsi, tesis, dan disertasi*. Jambi: Salim Media Indonesia.

Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.

Siregar, K. C. N., & Harida, E. S. (2025). Efektivitas game edukasi Wordwall pada motivasi belajar siswa sekolah dasar: Kajian literatur. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(4). https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.37980

Sragarta, K. R., Sugianto, R., & Putera, L. J. (2025). Peningkatan kemampuan numerasi siswa dengan game edukatif pada Program Kampus Mengajar 8 di SMKS Dharma Bhakti Ady. *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, dan Humaniora, 5*(1), 132–143. https://doi.org/10.29303/darmadiksani.v5i1.6262

Sugiyono. (2014). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Media belajar gamifikasi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 8*(3), 1722–1732. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7476

Zogara, A. U., & Arifin, Z. (2023). *Metodologi penelitian dan instrumen penelitian*.