

Pengaruh *Game Education* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas II SD di Sanggar Belajar Kepong Malaysia

Widya Amanda*, Mawar Sari

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan, Indonesia

*Coresponding Author: widyaamanda900@gmail.com

Dikirim: 16-12-2026; Direvisi: 31-01-2026; Diterima: 03-02-2026

Abstrak: Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya motivasi belajar sebagian siswa yang ditandai dengan kurangnya konsentrasi dan minat dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Game Education* terhadap motivasi belajar siswa kelas II SD di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *ex-post facto*. Populasi sekaligus sampel penelitian berjumlah 12 siswa kelas II yang dipilih menggunakan teknik *simple random sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, dan wawancara. Data dianalisis menggunakan uji validitas, reliabilitas, uji normalitas, uji linearitas, dan regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Game Education* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa dengan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($p < 0,05$) dan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,985, yang berarti *Game Education* memberikan kontribusi sebesar 98,5% terhadap variasi motivasi belajar siswa. Hasil observasi juga menunjukkan adanya peningkatan fokus, partisipasi, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Game Education* merupakan metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II SD di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia.

Kata Kunci: *Game Education; Memory Run; Motivasi Belajar.*

Abstract: This study aims to examine the effect of *Game Education* on the learning motivation of second-grade elementary school students at Muhammadiyah Kepong Learning Center, Malaysia. The background of this study is based on the low learning motivation of some students, as indicated by a lack of concentration and interest in the learning process. This research employed a quantitative approach using an *ex-post facto* method. The population as well as the sample consisted of 12 second-grade students selected through *simple random sampling*. Data were collected through questionnaires, observations, and interviews. The data were analyzed using validity and reliability tests, normality and linearity tests, and simple linear regression analysis. The results showed that *Game Education* had a significant effect on students' learning motivation, with a significance value of 0.001 ($p < 0.05$) and a coefficient of determination (R^2) of 0.985, indicating that *Game Education* contributed 98.5% to the variation in students' learning motivation. Observational findings also revealed increased focus, participation, and enthusiasm during the learning process. Therefore, it can be concluded that *Game Education* is an effective instructional method for enhancing learning motivation among second-grade elementary school students di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia.

Keywords: Game Education; Memory Run; Learning Motivation.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian penting dalam membentuk sumber daya manusia, terutama di masa awal kehidupan (Putri & Sari, 2024). Di Indonesia,



semangat belajar siswa di tingkat sekolah dasar menjadi faktor utama dalam mencapai tujuan pendidikan yang baik (Irfani, 2022). Salah satu masalah yang sering dihadapi oleh para guru adalah bagaimana cara meningkatkan semangat belajar siswa agar proses belajar lebih menarik dan efektif (Uktufiyana & Wijaya, 2025) . Saat ini sudah banyak metode pengajaran yang diterapkan, dan salah satu pendekatan yang semakin populer adalah penggunaan aplikasi permainan *Education* (Widiyantara et al., 2023).

Permainan *Game Education* adalah cara belajar yang dibuat dengan unsur permainan, sehingga bisa memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif (Nurhikmah et al., 2024). Menurut Prensky, permainan *Game Education* dapat membuat siswa tertarik, mengurangi rasa bosan, serta meningkatkan semangat mereka dalam belajar. Dengan menggunakan permainan *Memory Run*, diharapkan siswa tidak hanya bisa memahami materi pelajaran, tetapi juga termotivasi untuk belajar lebih tekun (Nahampun et al., 2024).

Motivasi belajar adalah hal penting yang memengaruhi hasil belajar siswa. Jika ada motivasi, siswa akan lebih rajin, lebih fokus, dan lebih semangat dalam menghadapi kesulitan belajar (Nadia et al., 2025). Di tingkat pendidikan dasar, terutama untuk siswa pada usia kelas I dan II, motivasi belajar sering kali menjadi tantangan (Utari & Putra, 2021). Hal ini terjadi karena siswa pada usia ini masih dalam tahap perkembangan berpikir yang membutuhkan stimulus yang menarik dan menyenangkan agar mereka bias ikut aktif dalam belajar (Setiarini et al., 2024). Penelitian ini dimulai dari observasi awal di sanggar bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia, di mana beberapa siswa kelas II mengalami penurunan semangat belajar. Dari survei pra-penelitian, terlihat beberapa siswa tampak lelah, sulit berkonsentrasi, dan cenderung lebih suka bermain dengan teman-teman daripada mengikuti pelajaran. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk melakukan tindakan yang dapat meningkatkan semangat belajar para siswa.

Selain itu, beberapa siswa lebih senang bermain dibanding belajar. Hal ini memberikan ide kepada peneliti untuk menggabungkan hal-hal yang disukai siswa, yaitu bermain, ke dalam pembelajaran melalui media permainan *Memory Run*. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan *Memory Run* dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih interaktif, menarik, dan mudah dipahami, seperti dalam permainan *Memory Run*.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meneliti dampak penggunaan *Game Education* terhadap motivasi belajar siswa kelas II SD di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode *ex-post facto* untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *Game Memory Run* terhadap semangat belajar siswa. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam menciptakan metode pembelajaran yang lebih baik dan kreatif di tingkat sekolah dasar.

Dengan latar belakang tersebut, sangat penting untuk melakukan penelitian yang mendalam mengenai pengaruh penggunaan *Game Education* terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran empiris tentang seberapa efektif *Game Education*, khususnya permainan *Memory Run*, dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II di sekolah dasar. Hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi pedoman bagi guru serta pengambil kebijakan pendidikan dalam merancang dan menerapkan metode pembelajaran yang lebih menarik,



interaktif, dan efektif, sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa kelas II SD di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia.

KAJIAN TEORI

Game Education dalam Pembelajaran

Game Education merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai media utama untuk menyampaikan materi pembelajaran secara terstruktur dan bermakna. *Game Education* mengintegrasikan tujuan pembelajaran dengan elemen permainan seperti aturan, tantangan, tujuan yang jelas, serta umpan balik langsung, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Dalam konteks pendidikan dasar, *Game Education* dirancang untuk menyesuaikan karakteristik perkembangan kognitif dan emosional anak, khususnya pada siswa sekolah dasar kelas rendah. Menurut (Fakhrunnisa & Mardiawati, 2023) *Game Education* dapat meningkatkan keterlibatan dan semangat siswa karena adanya elemen interaktif dan kompetitif.

Menurut (Karimah et al., 2025) *Game Education* termasuk seperti *Educandy*, bisa memberikan dampak baik untuk peningkatan hasil belajar siswa. *Game Education* tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat pedagogis yang mendorong pembelajaran aktif (*active learning*). Melalui interaksi langsung dengan konten pembelajaran, siswa dilatih untuk memecahkan masalah, mengambil keputusan sederhana, serta memahami konsep secara konkret. *Game Education* yang efektif harus memiliki tujuan instruksional yang jelas, mekanisme tantangan yang seimbang, dan sistem penghargaan yang memotivasi peserta didik untuk terus belajar.

Dalam penelitian ini, *Game Education* diposisikan sebagai variabel bebas yang diduga memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas II SD di Sanggar Belajar Kepong Malaysia. Penggunaan *Game Education* dinilai relevan karena mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan belajar anak usia dini.

Konsep Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang mengerakkan individu untuk melakukan aktivitas belajar secara konsisten dan terarah. Motivasi berperan penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran, terutama pada jenjang pendidikan dasar. Menurut (Winatha & Setiawan, 2020) *Game Education* merupakan penggunaan permainan dengan tujuan yang penting sebagai sarana yang membantu proses belajar dengan cara yang berarti. Motivasi belajar berkaitan erat dengan perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Motivasi belajar pada anak usia sekolah dasar cenderung dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang menyenangkan, dukungan guru atau fasilitator, serta metode pembelajaran yang variative (Aziziyah et al., 2025). Pembelajaran yang monoton berpotensi menurunkan minat dan perhatian siswa, sedangkan pembelajaran yang interaktif dan kontekstual dapat meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar. Oleh karena itu, pemilihan media dan metode pembelajaran menjadi faktor penting dalam membangun motivasi belajar siswa (Rusdi et al., 2025).



Dalam konteks penelitian ini, motivasi belajar dipahami sebagai kesiapan, minat, dan ketekunan siswa kelas II SD dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di Sanggar Belajar, baik yang bersifat intrinsik maupun ekstrinsik.

Teori Self-Determination dalam Motivasi Belajar

Self-Determination Theory (SDT) yang dikemukakan oleh Deci & Ryan (1985) menjelaskan bahwa motivasi manusia dipengaruhi oleh pemenuhan tiga kebutuhan psikologis dasar, yaitu otonomi, kompetensi, dan keterkaitan sosial (*relatedness*). Motivasi intrinsik akan tumbuh secara optimal apabila ketiga kebutuhan tersebut terpenuhi.

Dalam pembelajaran berbasis *Game*, siswa diberikan kesempatan untuk memilih aktivitas, mencoba tantangan sesuai kemampuannya, serta berinteraksi dengan teman atau fasilitator. Kondisi ini mendukung terbentuknya rasa otonomi dan kompetensi pada diri siswa. Selain itu, adanya interaksi sosial selama bermain *Game Education* dapat memperkuat rasa keterhubungan, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi belajar intrinsic (Fitanti et al., 2025).

Penerapan *Game Education* pada siswa kelas II SD dinilai sejalan dengan teori ini karena anak-anak cenderung termotivasi ketika merasa mampu menyelesaikan tugas, diberi kebebasan terbatas dalam memilih aktivitas, serta mendapatkan pengakuan atas hasil belajarnya.

Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget (1952) menyatakan bahwa anak membangun pengetahuannya secara aktif melalui pengalaman langsung dengan lingkungan. Anak usia sekolah dasar berada pada tahap perkembangan kognitif yang membutuhkan pembelajaran konkret, visual, dan kontekstual.

Selain itu, Vygotsky (1978) melalui teori sosiokultural menekankan pentingnya interaksi sosial dan *scaffolding* dalam proses belajar. Konsep Zona Proksimal Perkembangan (ZPD) menunjukkan bahwa anak dapat mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi dengan bantuan orang dewasa atau teman sebaya.

Game Education mendukung kedua pandangan tersebut karena menyediakan pengalaman belajar yang interaktif, visual, dan memungkinkan adanya bimbingan dari fasilitator. Dengan demikian, penggunaan *Game Education* pada siswa kelas II SD di Sanggar Belajar Kepong Malaysi, dapat membantu siswa membangun pemahaman secara bertahap sekaligus meningkatkan motivasi belajar.

Teori ARCS dalam Motivasi Pembelajaran

Model ARCS yang dikembangkan oleh Keller (2010) terdiri dari empat komponen utama, yaitu *Attention* (perhatian), *Relevance* (relevansi), *Confidence* (kepercayaan diri), dan *Satisfaction* (kepuasan). Model ini digunakan untuk merancang dan mengevaluasi pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan motivasi.

Game Education memiliki potensi untuk memenuhi keempat komponen ARCS. Elemen visual dan interaktif dalam *Game* mampu menarik perhatian siswa, konten yang disesuaikan dengan materi pelajaran meningkatkan relevansi, tantangan bertahap membangun kepercayaan diri, dan sistem penghargaan memberikan kepuasan belajar. Oleh karena itu, model ARCS relevan digunakan sebagai kerangka teoritis untuk menganalisis pengaruh game edukasi terhadap motivasi belajar siswa.



Kerangka Pemikiran Penelitian

Berdasarkan kajian teori yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa *Game Education* berpotensi memengaruhi motivasi belajar siswa kelas II SD Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia. Melalui pemenuhan kebutuhan psikologis, pengalaman flow, serta desain pembelajaran yang menarik dan relevan. *Game Education* yang dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak diharapkan mampu meningkatkan minat, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, penelitian ini mengkaji pengaruh *Game Education* sebagai variabel independen terhadap motivasi belajar siswa sebagai variabel dependen di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia, dengan landasan teori motivasi dan pembelajaran yang relevan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan *ex-post facto*, di mana variabel bebas (penggunaan *Game Education*) dan variabel terikat (motivasi belajar siswa) telah terjadi dan pengaruhnya akan dianalisis (Kenlinger & Lee, 2000).

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif *ex-post facto*. Pendekatan ini dipilih karena peneliti tidak melakukan manipulasi terhadap variabel bebas, melainkan mengukur pengaruh dari penggunaan *game education* yang telah diterapkan terhadap motivasi belajar siswa yang telah terjadi sebelumnya (Purba et al., 2022).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia. Berdasarkan data sekolah, terdapat 12 siswa di kelas tersebut. Sampel penelitian dipilih Pengambilan sampel acak sederhana disebut juga *Simple Random Sampling*. Teknik penarikan sampel menggunakan cara ini memberikan kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi untuk menjadi sampel penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket, lembar observasi dan panduan wawancara. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi dan wawancara. Teknik analisis data dilakukan dengan cara uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji linearitas, uji regresi linear sederhana, uji hipotesis (uji t), koefisien determinasi (R^2).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Game Education*, khususnya melalui permainan *Memory Run*, berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas II SD di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia. Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana, diperoleh nilai signifikansi 0,001 ($p < 0,05$), yang menandakan adanya pengaruh nyata antara penggunaan *Game Education* dan motivasi belajar siswa.

Koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,985 menunjukkan bahwa penggunaan *Game Education* berkontribusi 98,5% terhadap variasi motivasi belajar siswa. Hasil angket kuesioner mengindikasikan bahwa mayoritas siswa menunjukkan tingkat



motivasi belajar yang tinggi, dengan dominasi jawaban setuju dan sangat setuju terhadap pernyataan yang berkenaan dengan motivasi belajar.

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan fokus, partisipasi aktif, dan antusiasme siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa terlihat lebih tertarik dan bersemangat ketika materi diajarkan melalui *Game Education*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Game Education* adalah metode yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II SD di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia.

Data Hasil Angket

Angket yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua bagian, yaitu angket yang mengukur penggunaan *Game Education* sebagai variable bebas dan angket yang mengukur motivasi belajar siswa sebagai variable terikat. Hasil angket disajikan dalam bentuk persentase dan frekuensi.

Hasil angket penggunaan *Game Education* (Variabel Bebas): Angket penggunaan *Game Education* dengan cara bermain siswa akan mengingat berbagai macam gambar yang diberi, kemudian siswa menggambarkan di papan tulis tanpa melihat gambar yang sudah dilihat. Hasil analisis angket penggunaan *Game Education* menunjukkan distribusi jawaban sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis Angket Penggunaan *Game Education*

Kategori	Jawaban	Frekuensi	Presentase
Mampu	M	9	75%
Kurang Mampu	KM	2	16.67%
Tidak Mampu	TM	1	8.33%

Dari table diatas, terlihat bahwa mayoritas siswa 75% dinyatakan bahwa mereka selalu terlibat aktif dalam menggunakan *Game Education* selama proses pembelajaran. Sebanyak 16,67% siswa dinyatakan kurang mampu dan 8,33% siswa dinyatakan tidak mampu menggunakan *Game Education*.

Hasil Angket Motivasi Belajar (Variabel Terikat): Terdiri dari 8 pertanyaan dan 12 responden yang mengukur tingkat motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Sama seperti angket penggunaan *Game Education*, siswa diminta untuk mengisi kuesioner yang ada diangket. Hasil analisis angket motivasi belajar menunjukkan distribusi jawaban sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Angket Kuesioner Penelitian

Kategori	Jawaban	Frekuensi	Presentase
Sangat Setuju	SS	43	44.79%
Setuju	S	25	26.04%
Ragu-Ragu	RR	20	20.83%
Tidak Setuju	TS	8	8.33%
Sangat Tidak Setuju	STS	0	0%

Hasil table diatas menunjukkan adanya kecenderungan respons positif yang kuat secara rata-rata di 8 pertanyaan. Secara umum, hasil angket Motivasi Belajar (Variabel Y) menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa berada pada kategori tinggi dan positif. Hal ini terlihat dari konsentrasi jawaban responden yang dominan pada kategori setuju, di mana persentase gabungan jawaban Sangat Setuju (SS) dan Setuju (S) mencapai 70,83% dari total tanggapan. Kategori Sangat Setuju (SS) menjadi respons paling dominan dengan frekuensi 43 kali atau 44,79%. Sementara itu,



jawaban yang bersifat netral (Ragu-Ragu/RR) menempati porsi 20,83%. Kecenderungan motivasi yang rendah terlihat sangat minimal, dibuktikan dengan persentase jawaban Tidak Setuju (TS) yang hanya 8,33% dan tidak adanya jawaban Sangat Tidak Setuju (TTS) (0%). Temuan ini mengindikasikan bahwa sebagian besar responden merasakan dan setuju dengan pernyataan-pernyataan yang mencerminkan tingkat motivasi belajar yang tinggi, menunjukkan efektivitas atau kondisi positif yang ada dalam proses belajar dengan menggunakan *Game Education*.

Hasil Uji Validitas

Uji validitas instrumen penelitian dilakukan terhadap 12 responden, dengan menggunakan teknik korelasi *Product Moment Pearson*. Berdasarkan jumlah responden tersebut, derajat kebebasan (df) yang digunakan adalah N-2=10. Dengan menetapkan taraf signifikansi sebesar 0,05 (dua sisi), maka diperoleh nilai r-tabel atau nilai kritis sebesar 0,576. Setelah pengujian, seluruh item pernyataan yang terdapat pada variabel *Game Education* (X) maupun Motivasi Belajar (Y) menunjukkan nilai r-hitung yang secara konsisten berada di atas nilai r-tabel 0,576. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semua item pernyataan instrumen penelitian adalah valid dan memenuhi syarat untuk digunakan dalam proses pengambilan data dan analisis lebih lanjut.

Hasil Uji Reliabilitas

Setelah seluruh item dinyatakan valid, uji reliabilitas instrumen dilakukan menggunakan metode *Alpha Cronbach* untuk memastikan konsistensi internal alat ukur. Hasil pengujian menunjukkan bahwa Variabel *Game Education* (X) memperoleh nilai *Alpha Cronbach* sebesar 0,973 dan Variabel Motivasi Belajar (Y) memperoleh nilai *Alpha Cronbach* sebesar 0,990. Mengingat kedua nilai tersebut melebihi batas kriteria reliabilitas minimum 0,60, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian ini memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi dan data yang dikumpulkan dapat diandalkan untuk menguji hipotesis.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Variabel (X)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.973	8

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Variabel (Y)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.990	8

Hasil Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari variabel penggunaan *Game Education* dan motivasi belajar memiliki distribusi yang normal. Hasil uji normalitas menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan hasil $0,153 > (0,05)$ maka dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal.



Tabel 5. Hasil Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		12
Normal Parameters ^{a,b}		.0000000
	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.96722769
Most Extreme Differences	Absolute	.209
	Positive	.209
	Negative	-.129
Test Statistic		.209
Asymp. Sig. (2-tailed)		.153 ^c

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.
c. Lilliefors Significance Correction.

Hasil Uji Leaniritas

Uji linearitas dilakukan untuk memeriksa apakah hubungan antara variabel bebas (penggunaan *Game Education*) dan variabel terikat (motivasi belajar siswa) membentuk pola yang linear. Hasil uji linearitas memperlihatkan bahwa nilai signifikansi deviasi sebesar (0,808), yang berarti hubungan antara kedua variabel tersebut bersifat linear.

Tabel 6. Hasil Uji Leaniritas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
MotivasiBelajar * GameEducation	Between Groups	(Combined)	697.750	6	116.292	81.134	.000
		Linearity	694.626	1	694.626	484.62	.000
		Deviation from Linearity	3.124	5	.625	.436	.808
	Within Groups		7.167	5	1.433		
		Total	704.917	11			

Hasil Uji Hipotesis

Hasil uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan teknik analisis regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh *Game Education* (X) terhadap Motivasi Belajar (Y). Berdasarkan hasil olah data menggunakan SPSS, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001, yang mana nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditentukan sebesar 0,05 ($p < 0,05$). Selain itu, diperoleh nilai t-hitung sebesar 25.981 yang lebih besar dari t-tabel sebesar 2,228 (untuk $df=10$). Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara *Game Education* terhadap Motivasi Belajar siswa kelas II SD Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia.

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis

Model	Coefficients ^a		Standardized Coefficients	
	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	t	Sig.



	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	4.949	1.103		4.486	.001
GameEducation	.945	.036	.993	25.981	.000

a. Dependent Variable: MotivasiBelajar

Koefisien Determinasi (R^2)

Hasil analisis regresi memperlihatkan bahwa nilai R^1 sebesar 0,993 dan nilai R^2 sebesar 0,985. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Game Education* memberikan kontribusi sebesar 98,5% variasi dalam motivasi belajar siswa. Sementara itu 1,5% variasi motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Tabel 8. Hasil Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	
1	.993 ^a	.985	.984	1.01444	

a. Predictors: (Constant), GameEducation
b. Dependent Variable: MotivasiBelajar

Pembahasan

Tujuan dari peneliti ini adalah untuk menilai pengaruh dari pemakaian *Game Education* pada semangat belajar siswa kelas II di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia. Dalam penelitian ini, pendekatan yang diambil adalah kuantitatif dengan menggunakan metode ex-post facto untuk menemukan hubungan antara *Game Education* sebagai variabel independen dan motivasi belajar sebagai variabel dependen. Hasil analisis data yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pemakaian *Game Education* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Berikut ini peneliti akan menjelaskan secara rinci hasil-hasil penelitian dan implikasinya:

Penggunaan *Game Education*

Seiring dengan berjalananya waktu, guru-guru di sekolah diharapkan untuk lebih kreatif dalam menerapkan strategi pengajaran agar siswa lebih termotivasi dalam belajar (Kurniyadi & Fatimah, 2025). *Game Education* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang diciptakan untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif (Dipta Raharjo et al., 2024). Dalam studi ini, penggunaan *Game Education* sebagai metode pengajaran di kelas II SD Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia. Terbukti berhasil meningkatkan partisipasi siswa. Data angket menunjukkan bahwa 75% siswa terlibat aktif dalam pemanfaatan metode pengajaran ini. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Game Education* kini telah menjadi bagian yang menyatu dan tidak terpisahkan dari metode pengajaran yang digunakan oleh para guru di sekolah-sekolah.

Melalui studi ini selama kegiatan belajar, para siswa yang menggunakan metode pendidikan berbasis permainan ini menunjukkan rasa semangat dan antusiasme yang tinggi dalam proses pembelajaran. Pendapat ini sejalan dengan pandangan para pakar yang mengatakan bahwa pendidikan melalui permainan dapat meningkatkan motivasi belajar para pelajar karena metode ini menawarkan pengalaman belajar yang unik dan lebih menarik. Kehadiran tantangan serta interaksi dalam permainan membuat siswa lebih termotivasi untuk lebih giat dalam belajar.



Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Hasil angket tentang motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa 70,83% siswa menunjukkan semangat belajar yang tinggi setelah menggunakan *Game Education*. Temuan ini konsisten dengan teori motivasi yang diajukan oleh Deci dan Ryan mengenai Teori Penentuan Diri, yang menyatakan bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan dapat memperbesar motivasi internal siswa. Dalam konteks ini, *Game Education* tidak hanya mengaktifkan keterlibatan siswa, tetapi juga meningkatkan keinginan mereka untuk belajar.

Observasi menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih berkonsentrasi dan terlibat dalam proses belajar. Ini memiliki dampak positif terhadap pembelajaran karena siswa yang memiliki motivasi biasanya lebih aktif dan memperhatikan materi yang disampaikan. Temuan ini sejalan dengan penelitian dari beberapa ahli yang menunjukkan bahwa fitur-fitur menarik dalam permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar.

Signifikansi Pengaruh *Game Education* terhadap Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana, ditemukan bahwa variabel *Game Education* (X) memiliki pengaruh yang signifikan dan positif terhadap Motivasi Belajar (Y) pada anak SD kelas II SD Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia. Hal ini dibuktikan melalui perolehan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000, yang jauh di bawah ambang batas 0,05. Selain itu, nilai t-hitung yang dihasilkan lebih besar daripada t-tabel, yang secara statistik menegaskan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Penerimaan hipotesis ini mengindikasikan bahwa penggunaan *Game Education* dalam proses pembelajaran bukan sekadar alat pelengkap, melainkan faktor determinan yang mampu mengubah perilaku belajar siswa. Kontribusi variabel ini, yang tercermin melalui nilai R Square sebesar 0,985, menunjukkan bahwa *Game Education* mampu menjelaskan variasi motivasi belajar sebesar 98,5%. Hal ini memberikan gambaran bahwa semakin interaktif dan edukatif sebuah media permainan yang digunakan, maka akan semakin kuat dorongan siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

Secara teoritis, hasil penelitian ini mendukung teori perkembangan kognitif Jean Piaget, di mana anak usia 7-8 tahun (kelas II SD) berada pada tahap operasional konkret. Pada fase ini, anak-anak belajar paling efektif melalui manipulasi objek dan aktivitas yang bersifat konkret serta menyenangkan. *Game Education* menyediakan lingkungan belajar yang "aman" di mana kesalahan dianggap sebagai bagian dari tantangan permainan, bukan kegagalan akademik. Hal ini menurunkan tingkat kecemasan belajar (*language/learning anxiety*) dan meningkatkan motivasi intrinsik.

Siswa kelas II SD secara psikologis masih memiliki kebutuhan bermain yang sangat tinggi. Ketika instruksi pembelajaran dikemas dalam format kompetisi sehat, petualangan, atau simulasi di dalam *Game*, siswa tidak lagi memandang belajar sebagai beban, melainkan sebagai aktivitas sukarela. Inilah yang menyebabkan skor motivasi belajar pada indikator "ketekunan dalam tugas" dan "hasrat untuk berhasil" meningkat secara drastis dalam data penelitian ini.

Salah satu kekuatan utama *Game Education* dibandingkan metode konvensional adalah adanya umpan balik instan (*instant feedback*). Dalam



permainan, ketika siswa menjawab benar, mereka langsung mendapatkan reward berupa poin atau animasi keberhasilan. Sebaliknya, jika salah, mereka mendapatkan kesempatan untuk mencoba lagi tanpa rasa malu. Proses ini menciptakan siklus belajar yang berkelanjutan.

Visualisasi yang dinamis, penggunaan warna yang cerah, serta audio yang interaktif juga sangat krusial bagi siswa kelas II SD. Mengingat rentang konsentrasi (*attention span*) anak-anak di usia ini masih cenderung pendek, *Game Education* berhasil menjaga fokus mereka tetap terjaga melalui stimulus visual yang terus berubah namun tetap terarah pada materi pelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Game Education*, khususnya melalui permainan *Memory Run*, memiliki pengaruh yang signifikan dan positif terhadap motivasi belajar siswa kelas II SD di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis regresi linear sederhana yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($p < 0,05$) serta nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,985, yang mengindikasikan bahwa *Game Education* memberikan kontribusi sebesar 98,5% terhadap variasi motivasi belajar siswa.

Hasil angket menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki tingkat motivasi belajar yang tinggi setelah mengikuti pembelajaran dengan *Game Education*, ditandai dengan dominasi jawaban setuju dan sangat setuju pada indikator motivasi belajar. Selain itu, hasil observasi memperlihatkan adanya peningkatan fokus, partisipasi aktif, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa tampak lebih tertarik, lebih bersemangat, serta lebih terlibat dalam kegiatan belajar ketika materi disampaikan melalui pendekatan berbasis permainan.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa *Game Education* merupakan metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada siswa kelas II SD Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia, yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Penerapan *Game Education* dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta menumbuhkan semangat belajar siswa secara berkelanjutan.

Saran

Para guru disarankan untuk merencanakan integrasi *Game Education* dalam proses pembelajaran dengan memilih permainan yang cocok untuk karakteristik siswa kelas II SD, sambil tetap fokus pada tujuan materi. Sekolah juga memiliki peran penting dengan menyediakan teknologi serta melatih guru dalam pengajaran digital. Orang tua diharapkan menemani dan mengawasi penggunaan perangkat digital oleh anak-anak, memilih *Game Education* yang tepat, serta mengatur berapa lama anak-anak bisa menggunakannya. Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas sampel dan cakupan, mengkaji variabel lain, serta menggunakan metode eksperimen dengan kelompok kontrol agar hasil penelitian menjadi lebih menyeluruh.



DAFTAR PUSTAKA

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Springer.
- Dipta Raharjo, A., Amelia Putri, A., & Rekso Budi, H. (2024). *Hipkin Journal of Educational Research The use of game-based learning to increase student engagement* (Vol. 1, Issue 3). <http://ejurnal-hipkin.or.id/index.php/hipkin-jer/HJER>
- Fakhrunnisaa, N., & Mardiawati. (2023). Pengaruh Game Edukasi Berbasis Educandy Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas V Pada SD 103 Bontompare. *Jurnal MediaTIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 6(1), 2–6.
- Fatihatul Aziziyah, Sa'dun Akbar, Yuris Indria Persada, & Santy Dinar Permata. (2025). Pengaruh Penerapan Variasi Metode Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 4(2), 158–168. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v4i2.4853>
- Fitanti, S. Y., Prahani, B. K., Suryanti, S., & Saphira, H. V. (2025). Optimization of Digital Game Media in Game-Based Learning to Enhance Critical Thinking Skills in Science Learning. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 227–242. <https://doi.org/10.26740/jpps.v14n2.p227-242>
- Irfani, R. D. (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pasca Pandemi Covid-19. *Journal Of Islamic Primacy Education*, 3(1).
- Karimah, S. B., Reditha, D. N., & Hanif, M. (2025). Pengaruh Game Edukasi Terhadap Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Amin*, 2(2), 167–178.
- Kenlinger, F. N., & Lee, H. B. (2000). *Foundations of behavioral research* (4th ed.). Holt, Rinehart and Winston.
- Kurniyadi, M. D., & Fatimah, M. (2025). Strategi Guru PAI dalam Meningkatkan Minat Belajar (Motivasi) Pembelajaran PAI di SMAN 1 Colomadu Karanganyar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(2), 1159–1166. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i2.1782>
- Nadia, A., Halisa, N., Pratiwi, Y., Nurhudayah, N., & Haslinda, H. (2025). Penggunaan Game Edukatif Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *INDOPEDIA (Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan)*, 3(3), 498-503.
- Ni Putu Diah Setiarini, I Gede Margunayasa, & Ni Wayan Rati. (2024). Media Game Edukasi Membaca Permulaan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 8(3), 435–443. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i3.78594>
- Nurhikmah, Rustiani, & Nurdin. (2024). Literature Review: Media Game Edukasi Interaktif dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Education Research*, 5(4).



- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. International Universities Press.
- Purba, I. F., Akbar, S., & Umayaroh, S. (2022). Pengaruh Perhatian Orangtua dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(6), 593–599. <https://doi.org/10.17977/um065v2i62022p593-599>
- Putri, V., & Sari, M. (2024). Pengaruh Media Gambar Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas IV SD. In *Journal of Education Research* (Vol. 5, Issue 4).
- Rifqiyah Uktufiyana, W., & Wijaya, M. (2025). Penerapan Ice Breaking dalam Meningkatkan Semangat Siswa Belajar Bahasa Arab di Madin An-Nasyi'in Sentong. *FONDATIA*, 9(2), 423–436. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v9i2.5741>
- Rusdi, H., Ervianti, R., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02).
- Suci Hanifah Nahampun, Prissy Patrisia Gurning, Rahmad Nexandika, Yusnia Aya Astuti Zalukhu, & Michelle Evelyne Sianturi. (2024). Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 63–68. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2415>
- Utari, D., & Putra, E. D. (2021). Analisis Motivasi Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 491–502. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.1015>

