

## PENGARUH PENGGUNAAN GAME EDUKASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI 1 KABUN

Winda Lisnaini<sup>1</sup>, Nofri Hendri<sup>2</sup>, Novrianti<sup>3</sup>, Septriyan Anugrah<sup>4</sup>

<sup>1, 2, 3, 4</sup>Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Padang, Sumatera Barat, Indonesia  
Email: [windalisnaini31@gmail.com](mailto:windalisnaini31@gmail.com)

---

### Article History

Received: 14-10-2024

Revision: 21-10-2024

Accepted: 23-10-2024

Published: 24-10-2024

**Abstract.** The learning carried out at SMA Negeri 1 Kabun is known that the learning motivation of students is still low, this is due to the large number of students who have low motivation to learn, and teachers still use conventional media so that learning is less effective. This study aims to find out how much educational games affect the learning motivation of grade XI students in high school. This type of research is a quantitative approach in the form of Quasy Experiment with a type of nonequivalent control group design. The data collection technique used is a questionnaire. The data analysis techniques are normality test, homogeneous test, and hypothesis test with an independent test method of t-test samples. Where there were 70 students as a sample in class XI consisting of 35 people in the experimental class and 35 people in the control class. The results of the study showed that the use of educational games influenced the learning motivation of grade XI students, as evidenced by the sig value (2-tailed) which was 0.000, the value was less than 0.05 and the average score of the experimental class was higher than the average score of the control class, which was  $87.97 > 69.69$ . From the hypothesis test that has been carried out, it can be concluded that the hypothesis  $H_a$  was accepted, and  $H_o$  was rejected, namely the Influence of Educational Games on Class XI Learning Motivation at SMA Negeri 1 Kabun.

**Keywords:** Educational Games, Learning Motivation

**Abstrak.** Pembelajaran yang dilakukan di SMA Negeri 1 Kabun diketahui bahwa motivasi belajar siswa masih rendah hal ini disebabkan oleh banyaknya peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang rendah dalam pembelajaran dan guru masih menggunakan media konvensional sehingga pembelajaran kurang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa pengaruh *game* edukasi terhadap motivasi belajar siswa kelas XI di SMA. Jenis penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dalam bentuk *quasy ekperiment* dengan jenis *nonequivalent control group design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Teknik analisis datanya yaitu uji normalitas, uji homogen, dan uji hipotesis dengan metode uji *independen sampel t-test*. Dimana terdapat 70 sorang siswa sebagai sampel dikelas XI yang terdiri dari 35 orang kelas eksperimen dan 35 orang kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi berpengaruh digunakan terhadap motivasi belajar siswa kelas XI, dibuktikan dengan nilai sig (2-tailed) yaitu 0,000 nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 dan skor nilai rata rata kelas eksperimen lebih tinggi dari pada skor rata-rata kelas kontrol yaitu  $87,97 > 69,69$ . Dari uji hipotesis yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan hipotesis  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak yaitu adanya Pengaruh *Game* Edukasi Terhadap Motivasi Belajar Kelas XI Di SMA Negeri 1 Kabun.

**Kata Kunci:** *Game* Edukasi, Motivasi Belajar

---

**How to Cite:** Lisnaini, W., Hendri, N., Novrianti., & Anugrah, S. (2024). Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Kabun. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (5), 6293-6300. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1987>

---

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan usaha untuk meningkatkan dan mengembangkan kepribadian manusia secara fisik dan spiritual. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai proses pendidikan dan latihan yang mengubah tingkah laku dan karakter seseorang atau sekelompok orang ketika mereka dewasa. Pendidikan membantu kita menjadi lebih dewasa karena memiliki efek yang sangat baik pada kita. Pendidikan juga tidak hanya dapat menghilangkan buta aksara, tetapi juga dapat menghasilkan karya, kecerdasan dan keterampilan lainnya. Dalam pembelajaran pasti ada komponen pembelajaran yakni tujuan, bahan atau bahan ajar, media dan metode, evaluasi, peserta didik, dan pendidik. Suatu sistem komponen tersebut membentuk satu kesatuan yang utuh, sehingga komponen pembelajaran sangat penting dan mereka memastikan bahwa media digunakan dengan benar selama proses belajar (Falahudin, 2014). Media pendidikan adalah aspek penting dari pendidikan di sekolah. Media pun sangat berperan penting dan strategis dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

Pada pembelajaran peserta didik membutuhkan motivasi maupun dorongan untuk melakukan kegiatan belajar. Pada kondisi ini, guru mempunyai tanggung jawab agar menumbuhkan semangat belajar peserta didik. Motivasi intrinsik dan ekstrinsik adalah kedua motivasi yang dapat mempengaruhi proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Motivasi intrinsik berasal dari dorongan kesadaran diri, dan motivasi ekstrinsik merupakan dorongan yang muncul sebagai akibat dari konflik eksternal, sebab kemungkinan siswa itu selalu berubah-ubah (Sardiman, 2014). Motivasi belajar merupakan hal yang utama bagi peserta didik supaya dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik guna membentuk perilaku yang baik dalam diri peserta didik (Sardiman, 2014). Menggunakan media belajar yang menarik merupakan salah satu komponen yang menjadi dorongan bagi peserta didik agar semakin terdorong motivasinya dalam belajar. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, diperoleh data jumlah siswa dan juga wali kelas kelas XI di SMA Negeri 1 Kabun.

Berdasarkan pengamatan di lapangan dan wawancara oleh beberapa guru wali kelas XI di SMA Negeri 1 Kabun bahwa adanya permasalahan oleh guru dalam pembelajaran di kelas, seperti guru masih menggunakan proses pembelajaran yang konvensional dengan peralatan yang belum mampu mengakomodasi pembelajaran mandiri serta masih terpaku pada buku pelajaran dalam penggunaan medianya, dan juga tuntutan kurikulum yang mengharuskan guru agar lebih kreatif dalam mengembangkan model pembelajaran.

Hasil wawancara dari beberapa siswa mengatakan bahwa tingginya tingkat kesulitan suatu materi, mengakibatkan rendahnya motivasi belajar siswa, seperti menurunnya kepercayaan diri seorang siswa atau kurangnya motivasi siswa karena siswa merasa bahwa mereka kurang

cukup memahami atau menjelaskan suatu pembelajaran yang mengakibatkan kurang terlibat aktif dalam pembelajaran dan seringkali menjadi alasan yang kurang memuaskan dalam pencapaian prestasi belajar siswa. Guru Mengacu pada hal tersebut, perlu adanya suatu media yang mampu mengakomodasi kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Media tersebut adalah media pembelajaran berbasis permainan (*Game Edukasi*). Salah satu game edukasi yang dikembangkan oleh salah satu Alumni Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Angkatan 2015 yaitu ZA, dimana game edukasi ini sudah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, dan juga sudah melewati uji praktikalitas, namun dari media tersebut belum melakukan uji seberapa berpengaruh game edukasi. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk menguji seberapa pengaruh, sehingga media yang dikembangkan oleh ZA belum bisa dikatakan berpengaruh untuk siswa, oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk menguji seberapa berpengaruh media game edukasi ini terhadap motivasi belajar siswa.

*Game* edukasi salah satu media pembelajaran yang menarik dan interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan dapat menimbulkan interaksi antar siswa. Media *game* memiliki karakteristik yang dapat menciptakan motivasi belajar siswa, yaitu khayalan (*fantasy*), tantangan (*challenges*) dan keingin tahuan. *Games* atau permainan merupakan segala kontes yang menimbulkan interaksi satu dengan yang lain antar pemain dengan cara mengikuti aturan-aturan yang ada dan telah ditentukan dalam mencapai sebuah tujuan (Citra, 2020). Dampak positif penggunaan *game* dalam pembelajaran salah satunya adalah media *game* yang dapat membuat suasana belajar yang menyenangkan dan menghibur serta *game* memberikan latihan untuk pemecahan masalah dan logika (Setiawan et al., 2019).

## **METODE**

Metode kuantitatif yang digunakan oleh peneliti adalah metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif untuk memperoleh gambaran tentang proses pembelajaran. Metode eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pendekatan kuantitatif menggunakan metode *quasy* eksperimen. Penelitian ini menggunakan desain *quasy* eksperimen dengan model *Nonequivalent Control Group Design*, yang dimana kelompok eksperimen maupun kontrol dipilih secara random.

**Tabel 1.** Desain penelitian perbandingan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media game edukasi dan media konvensional.

<b>Kelompok</b>	<b>Perlakuan</b>
Eksperimen	Dilakukan dengan menggunakan media game edukasi
Kontrol	Dilakukan dengan menggunakan media konvensional.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2022). Maka populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kabun, yaitu sebanyak 175 siswa terbagi dalam 5 kelas. Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel memakai teknik *simple random sampling*. Menurut Sugiyono (2022) *simple random sampling* merupakan pengambilan sampel dari populasi dengan dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Pada penelitian ini sampel yang diambil yaitu kelas XI/a sebagai kelas kontrol dan kelas XI/b sebagai kelas eksperimen,

**Tabel 2.** Sampel Penelitian Siswa Kelas XI SMAN 1 Kabun.

<b>No</b>	<b>Kelas</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>keterangan</b>
1	XI/a	35	Kontrol
2	XI/b	35	Eksperimen
<b>Total</b>		<b>70</b>	

Instrumen penelitian yang digunakan oleh Peneliti untuk mengajukan pernyataan adalah menggunakan skala *likert*. Skala digunakan secara luas dalam angket karena memberikan penilaian yang cukup akurat akan kepercayaan atau opini. Skala *likert* yang benar adalah yang pokoknya memuat nilai atau arah dan responden mengindikasikan persetujuan atau pertentangan pada pernyataan. Item skala *likert* menggunakan skala respon yang berbeda yang pada intinya pokok-pokonya dapat berupa yang netral atau mengarahkan (Baharuddin, 2012). Sikap atau perilaku yang diinginkan peneliti dapat dinilai dengan menggunakan skala *likert*. Variabel dalam penelitian akan diukur dan dijelaskan kedalam beberapa indikator. Indikator menjadi titik tolak penyusunan butir-butir instrumen baik berbentuk pertanyaan maupun pernyataan. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji *t-test* yang digunakan untuk proses pengujian hipotesis.

## HASIL

### Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini dengan bantuan software SPSS dengan kriteria pengujian apabila signifikansi  $> \alpha = 0,05$  maka data tersebut berdistribusi normal, dan jika nilai signifikansi  $\leq \alpha = 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal.

**Tabel 3.** Hasil uji normalitas

Variabel	Nilai Sig	Batas Sig	Keterangan
Unstandardized Residual	0,200	0,05	Normal

Berdasarkan tabel diatas diperoleh hasil uji normalitas menggunakan uji kolmogorov-smirnov didapat nilai sig sebesar 0,200 dimana  $> 0,05$ . Artinya penyebaran data normal maka untuk menjawab hepotesis menggunakan uji T.

### Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki varians yang sama atau tidak, artinya uji ini menentukan apakah varian kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan sama atau berbeda.

**Tabel 4.** Hasil uji homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
motivasi belajar siswa	Based on Mean	0,249	1	68	0,619
	Based on Median	0,207	1	68	0,651
	Based on Median and with adjusted df	0,207	1	59,796	0,651
	Based on trimmed mean	0,206	1	68	0,651

Dapat dilihat dari tabel di atas hasil uji homogenitas menunjukkan nilai 0,619. Taraf signifikan yang digunakan untuk mengetahui apakah data homogen atau tidak ialah 0,05. Maka dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa data angket kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen karena  $> 0,05$ .

### Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan adalah uji Independen Sampel T-Test. Uji ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan pada hasil angket pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dasar pengambilan kesimpulan yaitu apabila sig  $< 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan

Ho ditolak. Berikut tabel hasil hasil perhitungan t-test yang telah diuji dengan menggunakan software IBM SPSS 27.

**Tabel 5.** Hasil uji *t-test*

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
motivasi	eksperimen	35	87,97	3,738	0,632
belajar siswa	kontrol	35	69,69	4,568	0,772

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Differenc	Std. Error	95% Confidence	
									Lower	Upper
motivasi belajar siswa	Equal variances assumed	0,249	0,619	18,328	68	0,000	18,286	0,998	16,295	20,277
	Equal variances not assumed			18,328	65,434	0,000	18,286	0,998	16,293	20,278

Berdasarkan tabel di atas, maka didapatkan nilai sig (2-tailed) yaitu 0,000. Dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Kemudian hal ini dapat dilihat pada skor rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Perolehan skor rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen 87,97 dan skor kelas kontrol adalah 69,69. Jadi dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan game edukasi terhadap motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kabun.

## DISKUSI

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa game edukasi berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Nilai uji hipotesis yang telah dilakukan menggunakan software IBM statistic versi 27 pada penelitian ini 0,000, yang mana nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga Ha diterima dan Ho ditolak. Artinya penggunaan game edukasi terhadap motivasi belajar siswa pada kelas XI SMA. Dan hasil uji t-test didapatkan sig (2-tailed) diperoleh  $0,000 < 0,05$  dan skor rata-rata motivasi belajar kelas eskperimen 87,97 dan skor kelas kontrol adalah 69,69. Dapat dikemukakan bahwa motivasi belajar siswa kelas XI yang menggunakan media game edukasi dalam kegiatan pembelajarannya lebih baik dibandingkan kegiatan pembelajaran yang menggunakan powerpoint. Game edukasi sebagai media pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan aktif, yang mampu menarik serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Henry (2010) mengemukakan tentang dampak positif game yang salah

satunya adalah game yang menyenangkan dan menghibur serta game yang memberikan latihan dapat membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Pengaruh positif pembelajaran berbasis game terhadap prestasi belajar mahasiswa menjadi jelas melalui pencapaian yang dapat diukur. Keunggulan utama pembelajaran berbasis game terletak pada kemampuannya untuk merancang pengalaman belajar yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan individu (Febrian & Solihin, 2023). Dengan menyajikan tantangan dan konten yang sesuai dengan kemampuan siswa, permainan membantu memastikan bahwa proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan relevan. Integrasi pembelajaran berbasis game dengan metode pembelajaran tradisional menciptakan sinergi yang kuat. Siswa tidak hanya terpapar pada informasi secara pasif, tetapi mereka juga terlibat secara aktif melalui elemen-elemen permainan (Febrian & Solihin, 2023). Hal ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang holistik, di mana pemahaman konsep-konsep yang kompleks dapat diserap dengan lebih baik. Pembelajaran yang bersifat interaktif memotivasi siswa untuk menjelajahi lebih dalam, menguasai materi pelajaran, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis (Suryawan & Febrian, 2023).

## **KESIMPULAN**

Penggunaan media game edukasi dalam kegiatan pembelajaran berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hasil ini dibuktikan dengan perolehan rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol yaitu  $87,97 > 69,69$ . Dari uji hipotesis yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan hipotesisi  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak yaitu adanya pengaruh penggunaan game edukasi terhadap motivasi belajar siswa hasil uji t-test didapatkan sig (2-tailed) diperoleh  $0,000 < 0,05$ , karena hal itu maka pembelajaran dengan menggunakan game edukasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

## **REFERENSI**

- Baharuddin, Hamdi Asep Saepul E. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: CV. Budi Utama
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104-117.
- Febrian, W. D., & Solihin, A. (2023). Peningkatan Talent Manajemen, Performance Manajemen dan Motivasi Ekowisata di Kabupaten Kepulauan Seribu Provinsi DKI Jakarta. *Journal Human Resources* 24/7. *Abdimas: Abdimas*, 1(2), 1-4.
- Henry, A. (2012). *The Positive Impact of Educational Games on Learning*. *Journal of Educational Technology*, 15(3), 45-60.
- Sardiman, A. M. (2011). Interaksi dan motivasi dalam belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 23-34.

- Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyarningsih, D. (2019). Implementasi media game edukasi quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi sistem persamaan linear tiga variabel kelas x ipa 7 sma negeri 15 semarang tahun pelajaran 2019/2020. *EDUSAINTEK*, 3.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV
- Suryawan, R. F., & Febrian, W. D. (2023). Socialization of Prevention Patterns of Wild Racing and Suppressing the Number of Traffic Accidents. *Asian Journal of Community Services*, 2(11), 945-954.