

## **IMPLEMENTASI METODE *GAMES EDUCATION* DALAM MEMOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V DI SD NEGERI 03 PEMULUTAN SELATAN**

Dian Meini Puja Rahayu<sup>1</sup>, Achmad Wahidy<sup>2</sup>, Endie Riyoko<sup>3</sup>

PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

<sup>1</sup>[dianmeinipujarahayu@gmail.com](mailto:dianmeinipujarahayu@gmail.com), <sup>2</sup>[achmadwahidy@gmail.com](mailto:achmadwahidy@gmail.com),

<sup>3</sup>[endieriyoko@univpgri-palembang.ac.id](mailto:endieriyoko@univpgri-palembang.ac.id)

### **ABSTRACT**

*This study aims to explore the implementation of the games education method in enhancing the learning motivation of fifth-grade students at SD Negeri 03 Pemulutan Selatan. The background of this research is the low learning motivation observed among students, indicated by their lack of enthusiasm and active participation during the learning process. This research employs a qualitative approach with data collected through observation, interviews, and documentation. The results show that the implementation of the games education method significantly improves students' learning motivation. Students become more active, enthusiastic, and show a greater interest in the lessons. Moreover, the classroom atmosphere becomes more enjoyable and interactive, making it easier for teachers to deliver the learning material.*

*Keywords: Educational games, motivation, learning methods and interactive learning, elementary school students*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi metode *games education* dalam memotivasi belajar siswa kelas V di SD Negeri 03 Pemulutan Selatan. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya motivasi belajar siswa yang terlihat dari kurangnya antusiasme dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *games education* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan menunjukkan minat yang tinggi terhadap pelajaran. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi

Kata Kunci: *Games education*, memotivasi, metode pembelajaran, dan pembelajaran interaktif, peserta didik SD

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan memiliki peranan yang sangat strategis dalam kehidupan manusia karena melalui pendidikan seseorang dapat memperoleh pengetahuan sekaligus nilai-nilai yang berkontribusi dalam pembentukan karakter individu (Warti et al., 2024). Oleh sebab itu, dibutuhkan penerapan strategi pembelajaran yang mampu mendorong peningkatan motivasi belajar peserta didik. Namun, pada kenyataannya masih dijumpai banyak siswa sekolah dasar yang menunjukkan rendahnya minat belajar serta kurangnya kemampuan berkonsentrasi selama proses pembelajaran berlangsung. Situasi ini menuntut adanya pembelajaran yang inovatif dan menarik agar siswa dapat terlibat secara aktif, tidak hanya dalam memahami materi, tetapi juga memiliki dorongan dan semangat untuk belajar (Nahampun et al., 2024). Dengan demikian, motivasi belajar menjadi komponen yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor utama yang berpengaruh terhadap keberhasilan proses pendidikan di jenjang sekolah

dasar. Pada fase perkembangan ini, peserta didik cenderung lebih tertarik pada kegiatan pembelajaran yang bersifat interaktif (Pratiwi et al., 2021). Motivasi belajar dapat dipahami sebagai serangkaian dorongan internal yang mendorong siswa untuk terlibat dalam aktivitas belajar hingga menumbuhkan ketertarikan terhadap pembelajaran. Apabila motivasi belajar rendah, siswa cenderung kurang antusias dan enggan menghadapi tantangan belajar, sehingga berdampak pada minimnya keaktifan serta pencapaian hasil belajar yang belum optimal. Sebaliknya, motivasi belajar yang tinggi mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam setiap aktivitas pembelajaran (Nurma & Ichsan, 2022).

Beragam metode pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, salah satunya adalah metode pembelajaran berbasis games education yang saat ini semakin banyak diterapkan. Metode ini menggabungkan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran dengan tujuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang. Games education

dirancang secara khusus agar siswa dapat belajar melalui aktivitas bermain yang tidak hanya bersifat menghibur, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna (Putri et al., 2025). Dengan mengintegrasikan elemen permainan dalam pembelajaran, siswa menjadi lebih aktif terlibat dan motivasi belajar mereka dapat meningkat secara signifikan. Oleh karena itu, penggunaan permainan edukatif atau games education menjadi salah satu alternatif yang relevan dalam pembelajaran (Sulistiyowati et al., 2022).

Penerapan metode games education dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan minat belajar siswa, mengurangi kejenuhan, serta mendukung proses pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih kreatif (Pradana & Nita, 2019). Metode ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penyampaian materi yang dikemas secara menarik dan menyenangkan membantu siswa memahami pelajaran dengan lebih mudah karena selaras dengan tujuan pembelajaran. Melalui aktivitas permainan, siswa menjadi lebih

antusias dan aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, sehingga rasa bosan yang sering muncul pada pembelajaran konvensional dapat diminimalkan. Selain itu, penggunaan permainan dalam pendidikan membuka peluang bagi guru untuk menyajikan materi secara inovatif dan kreatif, yang pada akhirnya dapat memperkaya pengalaman belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap siswa kelas V SD Negeri 03 Pemulutan Selatan, ditemukan bahwa sebagian besar siswa mengalami rendahnya minat belajar dan tingkat konsentrasi selama proses pembelajaran berlangsung. Rendahnya minat belajar tercermin dari sikap siswa yang kurang antusias dalam mengikuti pelajaran serta minimnya keterlibatan mereka dalam aktivitas pembelajaran. Sementara itu, rendahnya konsentrasi siswa terlihat dari kecenderungan mereka mudah terdistraksi oleh lingkungan sekitar, sehingga kurang fokus terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Selanjutnya, berdasarkan hasil analisis data dan catatan lapangan, diperoleh beberapa temuan penting

yang menunjukkan perlunya solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan metode games education sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Pratiwi et al. (2021) yang berjudul “Analisis Penerapan Metode Games Education dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar”, yang menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan semangat dan keaktifan siswa dalam proses belajar. Melalui penerapan metode games education, diharapkan motivasi belajar siswa sekolah dasar dapat meningkat secara optimal.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk memahami fenomena yang diteliti secara mendalam. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik triangulasi, yaitu memadukan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pendekatan penelitian yang digunakan berupa studi kasus, yang bertujuan untuk memperoleh gambaran komprehensif dan mendalam mengenai permasalahan

yang diteliti. Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung oleh peneliti dari sumber utama penelitian (Cascini, 2024). Dalam penelitian ini, data primer berasal dari siswa kelas V SD Negeri 03 Pemulutan Selatan. Adapun data sekunder diperoleh secara tidak langsung dari objek penelitian, yaitu data yang telah tersedia dan dihimpun oleh pihak lain melalui berbagai teknik dan metode pengumpulan data.

Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menerapkan triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Selanjutnya, analisis data dilakukan dengan mengacu pada tahapan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2024), yang meliputi proses pengumpulan data (*data collection*), penyederhanaan dan pemilahan data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), serta penarikan dan pengujian kesimpulan (*conclusion drawing/verification*).

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil observasi awal sebelum diterapkannya metode games education, diketahui bahwa siswa belum menunjukkan antusiasme yang optimal dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi siswa, kurangnya respons terhadap pertanyaan yang diajukan oleh guru, serta sikap pasif yang ditunjukkan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Namun demikian, setelah penerapan metode games education, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Siswa terlihat lebih aktif, bersemangat, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran yang dikemas melalui permainan edukatif. Interaksi antarsiswa juga tampak lebih baik, seperti bekerja sama dalam kelompok, berlomba menjawab pertanyaan, serta menampilkan ekspresi kegembiraan selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil wawancara dengan guru kelas V menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis games education memberikan dampak positif terhadap

suasana belajar di kelas. Guru mengamati adanya perubahan perilaku belajar siswa, di mana siswa menjadi lebih aktif, responsif, dan kooperatif selama proses pembelajaran.

Selain itu, hasil wawancara dengan beberapa siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih senang dan termotivasi ketika mengikuti pembelajaran yang disajikan melalui permainan. Menurut siswa, pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak monoton, serta membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah. Temuan ini diperkuat oleh dokumentasi berupa foto dan video yang menunjukkan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan games education di kelas. Selama pelaksanaan penelitian, proses reduksi data dilakukan secara berkelanjutan guna memperoleh data yang relevan dengan fokus penelitian.

Berdasarkan hasil wawancara, sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif terhadap pembelajaran yang menggunakan metode permainan. Siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih bersemangat, lebih fokus, dan lebih tertarik mengikuti

pembelajaran dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Beberapa siswa menyatakan bahwa pembelajaran melalui permainan membuat mereka tidak mudah merasa jenuh. Salah satu siswa menyampaikan bahwa pembelajaran terasa lebih menyenangkan karena dilakukan sambil bermain, sehingga tidak terasa seperti sedang belajar. Siswa lainnya menambahkan bahwa penyajian materi melalui permainan memudahkan pemahaman karena disampaikan dengan cara yang menarik dan interaktif.

Hasil wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa siswa memperlihatkan tingkat antusiasme yang tinggi selama penerapan metode games education. Siswa tampak lebih fokus, tertarik, serta mampu menjawab pertanyaan dengan baik. Bahkan, beberapa siswa menunjukkan keinginan yang kuat untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Guru menilai bahwa metode games education sangat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, karena pengintegrasian materi dengan unsur permainan dapat membantu siswa memahami pelajaran dengan lebih efektif.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan metode games education dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V di SD Negeri 03 Pemulutan Selatan, dapat disimpulkan bahwa metode ini memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Sebelum penerapan metode tersebut, sebagian besar siswa menunjukkan tingkat motivasi belajar yang rendah dan kurang aktif dalam pembelajaran. Setelah metode games education diterapkan, terlihat adanya peningkatan yang nyata pada semangat belajar, keberanian bertanya, serta partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil observasi dan pelaksanaan tindakan di lapangan menunjukkan bahwa penerapan metode games education mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, aktif, dan partisipatif. Metode ini melibatkan berbagai aktivitas permainan edukatif yang dikaitkan secara langsung dengan materi pembelajaran, seperti penggunaan permainan Wordwall dan simulasi interaktif. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara terstruktur dan disertai dengan

kegiatan refleksi. Peningkatan motivasi belajar siswa terlihat melalui beberapa indikator, antara lain tingginya minat belajar, meningkatnya rasa percaya diri, serta munculnya rasa puas dan senang dalam mengikuti pembelajaran.

Ditinjau dari aspek minat belajar, sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Mereka tampak lebih fokus dan bersemangat ketika mengetahui bahwa pembelajaran akan dilaksanakan melalui permainan. Dari sisi kepercayaan diri, siswa menjadi lebih berani dalam mengemukakan pendapat dan mencoba menjawab pertanyaan, baik dalam permainan kelompok maupun individu, tanpa rasa takut melakukan kesalahan. Selain itu, siswa juga menyampaikan perasaan senang dan puas karena pembelajaran tidak terasa membosankan dan berlangsung seperti kegiatan bermain sambil belajar.

Secara teoretis, hasil penerapan metode games education sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurul Marlita et al. (2024), yang menyimpulkan bahwa penggunaan media Wordwall sebagai media

pembelajaran interaktif berbasis website mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Media Wordwall memiliki keunggulan dalam kemudahan akses serta menyediakan berbagai template kuis yang menarik, sehingga mendukung penerapan pembelajaran berbasis teknologi.

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, metode games education diterapkan melalui berbagai jenis permainan edukatif yang disesuaikan dengan materi pelajaran dan karakteristik siswa. Bentuk permainan yang digunakan meliputi kuis interaktif, Wordwall, serta permainan berbasis kelompok yang dirancang untuk menumbuhkan kerja sama dan kompetisi sehat antarsiswa.

Secara keseluruhan, penerapan metode games education sebagai strategi pembelajaran di sekolah dasar terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode ini tidak hanya berfokus pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan emosional dan partisipasi aktif siswa, yang merupakan unsur penting dalam keberhasilan proses pembelajaran.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan metode games education dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa metode ini memberikan dampak positif terhadap semangat belajar peserta didik. Pengintegrasian unsur permainan ke dalam kegiatan pembelajaran mampu menciptakan proses belajar yang lebih menarik, interaktif, serta mendorong keterlibatan aktif siswa. Kondisi tersebut berpengaruh secara signifikan terhadap sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran, yang ditunjukkan melalui meningkatnya antusiasme dan partisipasi selama proses belajar mengajar berlangsung.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar karena pembelajaran yang dikemas melalui permainan bersifat menantang, tidak monoton, serta memudahkan siswa dalam memahami materi. Secara keseluruhan, penerapan metode games education terbukti efektif sebagai salah satu alternatif dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa di jenjang sekolah dasar. Oleh karena itu, metode ini dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran

inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif sekaligus mendukung pengembangan potensi siswa secara optimal. Agar pelaksanaannya menghasilkan dampak yang maksimal, penerapan metode games education perlu dirancang secara matang serta disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ames. (2019). Classroom Goal Structure and Motivation. *Educational Psychologist, 54(1)*, 1-17
- Cascini, F. (2024). Health data sharing attitudes towards primary and secondary use of data: a systematic review. *EClinical Medicine*.
- Lestari, U. (2020). *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Deepublish
- Naibaho, S. W., Siregar, E. Y., & Elindra, R. (2021). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Mts Negeri 1 Tapanuli Tengah Disaat Pandemi Covid-

19. *Jurnal Mathedu (Mathematic Education Journal)*, 4(2), 304–312.  
<https://doi.org/10.37081/Mathedu.v4i2.2596>
- Nurma, & Ichsan. (2022). Pengaruh motivasi belajar di era new normal terhadap hasil belajar anak usia dini. *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi*, 6, 169–175.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.29408/goldenage.v6i01.4755>
- Nurul Marlita, I., Patonah, S., Ariestanti, E., & Miyono, N. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Game dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(2), 725–735.
- Pradana, A. G., & Nita, S. (2019). Rancang bangun game edukasi “amudra” alat musik daerah berbasis android. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (SENATIK)*, 2(1), 49–53.
- Pratiwi, A., Fadlilatul Hikmah, Adi Apriadi Adiansha, & Suciwati. (2021). Analisis Penerapan Metode Games Education dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 1(1), 36–43.  
<https://doi.org/10.53299/jagomipa.v1i1.27>
- Putra Awal Sabiila, O. (2024). Penggunaan Wordwall sebagai Media Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Polehan 1. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(5).  
<https://doi.org/10.17977/um065.v4.i5.2024.12>
- Putri, T., Ramadhani, L., Vek, A. M., Dinova, C., & Desi, R. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS.
- Siregar, L. Y. S. (2020). MOTIVASI SEBAGAI PENGUBAHAN PERILAKU Lis Yulianti Syafrida Siregar. *Forum Paedagogik*, 11(2), 81–97.
- 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>
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kualitatif* (Sofia Yustiyani Suryandi (ed.); 3 Tahun 20).
- Sulistiyowati, S., Gunawan, E., & Rusdiana, L. (2022). Aplikasi game edukasi matematika tingkat dasar berbasis android. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 107.
- Warti, K., Endie, R., & David, B. I. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Wordwall Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V di SD Negeri 137 Palembang. *Jurnal DIDIKA : Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 321–336. <https://doi.org/https://doi.org/10.29408/didika.v10i2.28247>