

Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis Game Edukatif terhadap Keaktifan Belajar Siswa SD Negeri 0101 Sibuhuan

Irma Sari Daulay

Institut Agama Islam Padang Lawas

Puji Hertati Siregar

Institut Agama Islam Padang Lawas

Salwa Hasibuan

Institut Agama Islam Padang Lawas

Salsabila Siahaan

Institut Agama Islam Padang Lawas

Sinni-ro Daulay

Institut Agama Islam Padang Lawas

Yunita Sari Hasibuan

Institut Agama Islam Padang Lawas

Alamat: Jl. Kihajar Dewantara, Psr Sibuhuan, Kec. Barumon, Kabupaten Padang Lawas,
Sumatera Utara

Korespondensi penulis: irmasaridaulay5@gmail.com

Abstract. *Technological developments demand innovation in learning to suit the characteristics of Generation Z students, who tend to prefer visual, interactive, and technology-based learning. The low level of student learning activity at SD Negeri 0101 Sibuhuan in conventional learning encourages the need for more interesting media, one of which is through educational games. This study aims to determine the effect of using educational games on the learning activity of elementary school students. This study used a quantitative approach with a causal associative method. The sample was determined using probability sampling with simple random sampling. Data collection techniques included observation, questionnaires, and documentation, while data analysis used validity, reliability, normality, simple linear regression, and t-tests at a 5% significance level. The results showed that the average learning activity of students in classes that used educational games was 86, higher than that of conventional classes, which was 72. The regression equation $Y = 35 + 0.6X$ with a coefficient of determination of 0.45 and a t-value of 4.12 > t-table 2.00 indicated a significant effect of the use of educational games on student learning activity. In conclusion, educational games have been proven to be effective in increasing student learning activity and can be used as an alternative innovative learning medium in elementary schools.*

Keywords: Educational Game, Learning Activeness, Learning Method

Abstrak. Perkembangan teknologi menuntut adanya inovasi dalam pembelajaran agar sesuai dengan karakteristik siswa generasi Z yang cenderung menyukai pembelajaran visual, interaktif, dan berbasis teknologi. Rendahnya keaktifan belajar siswa di SD Negeri 0101 Sibuhuan pada pembelajaran konvensional mendorong perlunya penggunaan media yang lebih menarik, salah satunya melalui game edukatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media game edukatif terhadap keaktifan belajar siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode asosiatif kausal. Sampel ditentukan melalui teknik probability sampling dengan simple random sampling. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan uji validitas, reliabilitas, normalitas, regresi linear sederhana, serta uji t pada taraf signifikansi 5%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata keaktifan belajar siswa pada kelas yang menggunakan game edukatif sebesar 86, lebih tinggi dibandingkan kelas konvensional sebesar 72. Persamaan regresi $Y = 35 + 0,6X$ dengan koefisien determinasi sebesar 0,45 serta nilai t hitung 4,12 > t tabel 2,00 menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan game edukatif terhadap keaktifan belajar siswa. Kesimpulannya, media game edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dan dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

Kata Kunci: Game Edukatif, Keaktifan Belajar, Metode Pembelajaran

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berdampak signifikan pada berbagai bidang kehidupan manusia, termasuk Pendidikan (Wulandari, 2023). Kemajuan game edukatif menuntut proses pembelajaran di kelas menjadi lebih inovatif dan menarik, di mana guru berperan sebagai kreator dan fasilitator (Hidayatulloh et al., 2020). Siswa generasi Z, sebagai digital native, tumbuh bersama teknologi maju, memiliki gaya belajar visual, sosial, dan berbasis teknologi yang berbeda dari generasi sebelumnya (McCrindle, 2015). Pembelajaran efektif memerlukan pemahaman kemampuan siswa serta metode yang tepat untuk meningkatkan keaktifan mereka (Jamaluddin, 2015; Nanang, 2017). Media pembelajaran seperti game edukatif dapat merangsang minat dan pemahaman siswa (Sutrisno, 2025), karena game menyediakan tantangan, motivasi, serta pengembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik.

Penggunaan game edukatif sebagai media pembelajaran semakin relevan karena kelebihanannya dibanding media konvensional, seperti peningkatan motivasi, logika, dan pemahaman konsep pelajaran (Sari & Suyadi, 2024). Penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dari kategori kurang (55%) menjadi baik (85%) setelah implementasi game edukatif. Namun, di SD Negeri 0101 Sibuhuan, observasi awal mengungkap rendahnya keaktifan siswa: mereka cenderung pasif, kurang fokus, dan minim partisipasi selama pembelajaran konvensional. Saat game edukatif seperti Kahoot! atau Wordwall diintegrasikan, siswa menjadi antusias, berlomba menjawab, dan suasana kelas lebih hidup.

Rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran menjadi tantangan utama guru, di mana siswa sering hanya menjadi pendengar pasif tanpa antusiasme atau partisipasi diskusi. Fenomena ini diperburuk oleh ketidaksesuaian metode pengajaran dengan gaya belajar generasi Z yang berbasis teknologi. Tanpa inovasi seperti game edukatif, proses belajar mengajar sulit efektif, menghambat pencapaian tujuan pembelajaran dan penguasaan materi. Urgensi ini semakin mendesak di era digital, di mana guru harus kreatif menggunakan media interaktif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara optimal.

Penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mengkaji pengaruh game edukatif spesifik (seperti Kahoot! dan Wordwall) terhadap keaktifan belajar siswa SD di konteks lokal SD Negeri 0101 Sibuhuan, yang belum banyak dieksplorasi. Berbeda dari studi

sebelumnya yang fokus pada peningkatan hasil belajar umum, pendekatan ini mengintegrasikan observasi lapangan terkini dengan teori multimedia learning abad 21, serta menekankan peran guru sebagai fasilitator di tengah perkembangan game edukatif terbaru.

Meskipun game edukatif terbukti meningkatkan motivasi dan hasil belajar, pemanfaatannya di kelas masih belum maksimal, terutama di sekolah dasar pedesaan seperti SD Negeri 0101 Sibuhuan, di mana siswa menunjukkan kejenuhan dan keaktifan rendah pada metode konvensional. Penelitian sebelumnya lebih menyoroti manfaat umum game, tetapi kurang menggali pengaruh spesifik terhadap keaktifan siswa generasi Z di pembelajaran formal, serta kurangnya data empiris dari observasi lapangan terkini. Kesenjangan ini menciptakan celah antara potensi teknologi dan realitas kelas.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media game edukatif terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa kelas rendah di SD Negeri 0101 Sibuhuan. Secara khusus, penelitian akan mengukur peningkatan partisipasi siswa, motivasi belajar, serta penguasaan konsep pelajaran melalui implementasi game interaktif, guna memberikan rekomendasi metode pembelajaran inovatif bagi guru.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode asosiatif kausal untuk menganalisis pengaruh lingkungan pembelajaran berbasis game edukatif terhadap keaktifan belajar siswa SD Negeri 0101 Sibuhuan, di mana populasi mencakup seluruh siswa sekolah tersebut dan sampel ditentukan melalui teknik probability sampling dengan simple random sampling agar setiap anggota populasi memiliki peluang sama menjadi responden. Teknik pengumpulan data meliputi observasi langsung untuk memantau pelaksanaan pembelajaran berbasis game edukatif, angket (kuesioner) guna memperoleh data persepsi siswa terhadap lingkungan pembelajaran dan tingkat keaktifan mereka, serta dokumentasi untuk mendukung keakuratan data lapangan. Sebelum digunakan, instrumen diuji validitas dengan rumus Product Moment Pearson, reliabilitas dengan rumus Alpha Cronbach, normalitas distribusi data menggunakan uji Chi-Kuadrat (χ^2), linearitas hubungan variabel melalui persamaan regresi linear sederhana, dan hipotesis dengan uji *t* pada taraf signifikansi 5% (jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak, menandakan pengaruh signifikan; sebaliknya jika $> 0,05$ maka H_0 diterima,

menunjukkan tidak ada pengaruh signifikan). Seluruh data diolah menggunakan aplikasi SPSS atau Microsoft Excel untuk akurasi tinggi, sehingga metodologi sistematis ini diharapkan memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui lingkungan pembelajaran interaktif dan inovatif.

HASIL

Berdasarkan hasil pengolahan data yang dilakukan terhadap angket dan observasi di SD Negeri 0101 Sibuhuan, diperoleh bahwa rata-rata keaktifan belajar siswa pada kelas yang menggunakan lingkungan pembelajaran berbasis game edukatif mencapai 86, sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional rata-ratanya hanya 72. Hasil

Uji validitas item angket menunjukkan semua butir valid karena nilai yang diperoleh lebih besar dari r tabel pada taraf signifikansi 5%. Uji reliabilitas instrumen menunjukkan nilai Alpha Cronbach sebesar 0,87, yang berarti instrumen memiliki tingkat keandalan yang tinggi. Uji normalitas dengan Chi Kuadrat menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,122, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal.

Hasil analisis regresi linear sederhana menghasilkan persamaan $Y = 35 + 0,6X$, yang berarti setiap peningkatan satuan variabel X (lingkungan pembelajaran berbasis game edukatif) diikuti kenaikan rata-rata keaktifan belajar sebesar 0,6 poin. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,45 menunjukkan bahwa 45% variasi keaktifan belajar dapat dijelaskan oleh variabel lingkungan pembelajaran berbasis game edukatif. Uji hipotesis dengan uji t menghasilkan nilai t hitung sebesar 4,12, sedangkan t tabel pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,00. Karena t hitung $>$ t tabel dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan antara variabel bebas dan variabel terikat.

Sebagai visualisasi, berikut adalah diagram batang perbandingan rata-rata keaktifan belajar:

Kelas Kontrol: 72

Kelas Eksperimen: 86



Gambar 1

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa lingkungan pembelajaran berbasis game edukatif berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar siswa SD Negeri 0101 Sibuhuan. Temuan ini sejalan dengan pendapat Sudjana (2005) yang menyatakan bahwa keaktifan belajar merupakan salah satu indikator tercapainya tujuan pembelajaran karena melalui keaktifanlah siswa dapat membangun pengetahuan dan keterampilannya secara optimal.

Pembelajaran yang melibatkan media inovatif, salah satunya game edukatif, terbukti mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Menurut (Arsyad, 2020), media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk memperlancar interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya game edukatif, interaksi tersebut tidak hanya satu arah, tetapi menuntut keterlibatan aktif siswa melalui aktivitas bermain sambil belajar. Hal ini mendukung teori belajar konstruktivistik yang dikemukakan oleh Piaget (dalam Slavin, 2009) bahwa pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna.

Selain itu, Dick & Carey menyebutkan bahwa media pembelajaran interaktif, seperti game edukatif, dapat membantu mengatasi kejenuhan siswa sehingga mereka tetap fokus dan termotivasi selama kegiatan belajar. Ini sejalan dengan hasil observasi di lapangan, di mana siswa terlihat lebih antusias, kooperatif, dan terlibat dalam diskusi saat pembelajaran disertai unsur permainan.

(Warsita, 2008) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dan permainan mampu memberikan stimulus belajar yang beragam, menarik perhatian, serta mengaktifkan potensi berpikir kritis siswa. Dalam penelitian ini, siswa yang biasanya pasif menjadi lebih aktif mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan, bahkan berani

bertanya kepada guru maupun teman. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game edukatif dapat menjadi solusi praktis dalam membangun keaktifan belajar di kelas.

Menurut Sugihartono, keaktifan belajar sangat dipengaruhi oleh kondisi lingkungan belajar yang kondusif dan menarik. Penerapan game edukatif secara langsung mempengaruhi suasana belajar, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan tidak monoton. Lingkungan pembelajaran seperti ini sangat dibutuhkan oleh siswa sekolah dasar yang memiliki karakteristik senang bermain, ingin mencoba hal baru, dan mudah bosan jika hanya mendengar ceramah atau penjelasan satu arah.

Hasil uji regresi linear sederhana pada penelitian ini juga mendukung pendapat Sardiman yang menyatakan bahwa motivasi belajar memiliki hubungan erat dengan keaktifan belajar (A.M, 2016). Ketika siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi akibat stimulus pembelajaran yang menyenangkan, maka mereka akan terdorong untuk terlibat aktif. Game edukatif menjadi salah satu bentuk stimulus tersebut, karena di dalamnya terdapat tantangan, reward, dan rasa ingin tahu yang membuat siswa terus terlibat dalam kegiatan belajar.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat teori dan pendapat para ahli yang menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti game edukatif sangat efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. Guru diharapkan dapat merancang pembelajaran yang bervariasi dengan memanfaatkan teknologi dan permainan edukatif sesuai dengan materi dan kondisi siswa. Dengan strategi ini, diharapkan kualitas pembelajaran di SD Negeri 0101 Sibuhuan dapat meningkat, siswa semakin aktif, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukatif berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar siswa di SD Negeri 0101 Sibuhuan, yang ditunjukkan oleh perbedaan rata-rata keaktifan belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol serta hasil uji statistik yang menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan. Lingkungan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan menantang melalui game edukatif mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan kepada guru untuk lebih kreatif dan konsisten memanfaatkan media game edukatif sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, kepada sekolah untuk

mendukung penyediaan sarana dan pelatihan terkait pemanfaatan teknologi pembelajaran, serta kepada peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian dengan cakupan variabel, sampel, dan jenis game edukatif yang lebih beragam agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR REFERENSI

- A.M, S. (2016). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajagrafindo Persada.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Rajagrafindo Persada.
- Hidayatulloh, S., Praherdhiono, H., & Wed, A. (2020). Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam. *Jktp Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 199–206.
<https://doi.org/10.17977/Um038v3i22020p199>
- Sari, B. M., & Suyadi. (2024). Permainan Interaktif Anak Usia Dini Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini. *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5, 2049–2058.
- Sutrisno, R. D. (2025). Peran Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Edukasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah. *Teacher : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 5(3), 192–206.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*. Rineka Cipta.
- Wulandari, R. (2023). Dampak Perkembangan Teknologi Dalam Pendidikan. *Jurnal Pgsd Indonesia*, 09(Desember), 66–76.