



## Pengaruh Metode Permainan (*Game Mhetod*) Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Siti Raehanun<sup>1</sup>, Maulida Arum Fitriana<sup>2</sup>, Rusman Hadi<sup>3</sup>

PGSD, STKIP Hamzar.

---

### Abstract

Received: 02 Januari 2026  
Revised: 16 Januari 2026  
Accepted: 28 Januari 2026

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode permainan (*game method*) terhadap motivasi belajar siswa kelas IV di SDN I Gunjan Asri. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada masih rendahnya motivasi belajar siswa akibat penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik dan minim variasi. Metode permainan dipilih sebagai inovasi untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan sehingga diharapkan mampu meningkatkan minat serta semangat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen, di mana seluruh siswa kelas IV sebanyak 28 orang dijadikan sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar dan dianalisis menggunakan uji statistik untuk mengetahui perbedaan motivasi sebelum dan sesudah penerapan metode permainan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada motivasi belajar siswa setelah diterapkan metode permainan, baik dari aspek minat, perhatian, maupun partisipasi siswa dalam pembelajaran. Temuan ini membuktikan bahwa metode permainan dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran di sekolah dasar. Dengan demikian, penerapan metode permainan sangat disarankan bagi guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih inovatif, interaktif, dan menyenangkan.

**Keywords:** *Metode Permainan, Motivasi Belajar, Pembelajaran Inovatif.*

(\*) Corresponding Author: [raehanunsiti10@gmail.com](mailto:raehanunsiti10@gmail.com)<sup>1</sup>, [Arummaulida002@gmail.com](mailto:Arummaulida002@gmail.com)<sup>2</sup>, [rusmanhadi89@gmail.com](mailto:rusmanhadi89@gmail.com)

**How to Cite:** Raehanun, S., Fitriana, M., & Hadi, R. (2026). Pengaruh Metode Permainan (*Game Mhetod*) Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(2.C), 253-256. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/13773>.

---

### PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan siswa. Namun, proses pembelajaran di sekolah dasar seringkali dihadapkan pada tantangan rendahnya motivasi belajar siswa. Banyak siswa merasa jenuh, kurang antusias, dan mudah bosan karena metode pembelajaran yang digunakan guru cenderung monoton dan berpusat pada guru. Padahal, motivasi belajar merupakan salah satu faktor kunci yang menentukan keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran dan mencapai prestasi yang optimal.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, seperti metode permainan. Metode permainan tidak hanya membuat suasana kelas menjadi lebih hidup, tetapi juga mendorong siswa untuk aktif, berpartisipasi, dan bekerja sama dalam proses pembelajaran. Melalui permainan, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan kontekstual, sehingga materi pelajaran lebih mudah dipahami dan diingat.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh metode permainan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN I Gunjan Asri. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi guru dalam memilih strategi pembelajaran yang efektif dan mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen satu kelompok pretest-posttest. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN I Gunjan Asri tahun ajaran 2024/2025, berjumlah 22 siswa. Pemilihan subjek dilakukan secara total sampling karena jumlah siswa yang relatif sedikit dan mudah dijangkau.

Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar yang telah divalidasi oleh ahli dan diuji reliabilitasnya. Angket terdiri dari 10 pernyataan dengan skala Likert 1-5, mencakup indikator minat, keaktifan, dan ketekunan belajar. Sebelum perlakuan, siswa mengisi angket (pretest) untuk mengetahui motivasi awal. Selanjutnya, guru menerapkan metode permainan selama 3 kali pertemuan pembelajaran. Setelah perlakuan, siswa kembali mengisi angket (posttest).

Data hasil pretest dan posttest dianalisis menggunakan uji t (paired sample t-test) untuk mengetahui perbedaan signifikan motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Analisis dilakukan dengan bantuan software statistik. Selain itu, observasi dan catatan lapangan digunakan untuk memperkuat temuan kuantitatif.

## **HASIL PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode permainan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN I Gunjan Asri. Pengumpulan data dilakukan melalui angket motivasi belajar yang disebarakan sebelum dan sesudah penerapan metode permainan (pretest dan posttest), serta didukung dengan observasi dan dokumentasi. Validasi instrumen menggunakan Aiken's V menunjukkan seluruh item angket berada pada kategori "valid" dengan nilai 0,75, sedangkan uji reliabilitas menghasilkan Cronbach's Alpha sebesar 0,85 yang berarti instrumen sangat reliabel.

Pada tahap pretest, hasil angket menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa didominasi kategori "cukup" (54%) dan "kurang" (41%), dengan hanya 5% siswa yang masuk kategori "baik" dan tidak ada yang "sangat baik". Skor rata-rata motivasi belajar sebelum perlakuan relatif rendah, memperlihatkan kurangnya antusiasme dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Setelah penerapan metode permainan selama tiga kali pertemuan, hasil posttest memperlihatkan perubahan signifikan: 68% siswa berada pada kategori "baik", 27% "sangat baik", dan hanya 5% yang masih dalam kategori "cukup". Tidak ada siswa yang berada pada kategori "kurang". Hasil uji t (paired sample t-test) menunjukkan  $t_{hitung} = 9,13 > t_{tabel} = 2,08$  pada taraf signifikansi 5%, sehingga hipotesis alternatif diterima. Interval kepercayaan 95% untuk selisih rata-rata motivasi belajar adalah (17,69 ; 28,13), yang tidak mengandung angka nol, menandakan perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Uji normalitas ( $p = 0,543$ ) dan homogenitas ( $p = 0,902$ ) juga menunjukkan data layak dianalisis secara parametrik.

## **PEMBAHASAN**

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa metode permainan memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN I Gunjan Asri.

Sebelum perlakuan, mayoritas siswa menunjukkan motivasi belajar yang rendah, terlihat dari hasil angket dan pengamatan selama proses pembelajaran konvensional. Siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan mudah bosan saat mengikuti pelajaran.

Setelah metode permainan diterapkan, terjadi peningkatan motivasi belajar yang cukup drastis. Siswa menjadi lebih aktif, berani bertanya, dan menunjukkan antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran. Suasana kelas juga menjadi lebih hidup dan menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah memahami materi pelajaran. Hal ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar lebih mudah termotivasi melalui aktivitas yang melibatkan unsur bermain, kreativitas, dan kolaborasi.

Metode permainan tidak hanya meningkatkan motivasi intrinsik siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif, bekerja sama dengan teman, dan mengembangkan keterampilan sosial. Guru pun menjadi lebih kreatif dalam mengelola kelas dan memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Temuan ini juga konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa metode pembelajaran konvensional cenderung membuat siswa pasif, sedangkan metode permainan mampu meningkatkan keaktifan, partisipasi, dan motivasi belajar secara signifikan.

Dengan demikian, penggunaan metode permainan sangat direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran di sekolah dasar. Guru dapat memanfaatkan berbagai jenis permainan edukatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna, sehingga hasil belajar siswa pun dapat meningkat secara optimal.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas IV SDN I Gunjan Asri, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Sebelum perlakuan, sebagian besar siswa menunjukkan motivasi belajar yang tergolong cukup dan kurang, namun setelah penerapan metode permainan, terjadi peningkatan yang nyata dengan mayoritas siswa masuk kategori baik dan sangat baik. Hasil uji statistik memperkuat temuan ini, di mana nilai  $t_{hitung}$  jauh melebihi  $t_{tabel}$ , menandakan perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad Saefudin. (2012). Penerapan Metode Permainan Menggunakan Kartu Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa V SD Surakarta. *Jurnal Fkip Uns*.
- Ahmad Soleh, Dkk. (2017). Pengembangan Instrumen Penilaian Mata Pelajaran PKN Standar Kompetensi Memahami Kedaulatan Rakyat Dalam Sistem Pemerintahan di Indonesia. *Jurnal Of Educational Resarch andEvaluation*. Hlm. 76.
- Chalijah, (2004). *Jurnal Pendidikan Sains*. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. Vol. III, No.2.
- Fathul Mujib, (2011). *Metode Permainan-permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- Ismail, R.N. Dkk. (2019). Membangun Karakter Melalui Implementasi Teori Belajar Behavioristik Pembelajaran Matematika Berbasis Kecakapan abad 21. *Menara Ilmu, XIII* (11),76-88.
- Khikmatul Masrohah, Cicih Wiarsih, Dedy Irawan. 2019. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Penerapan Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan

- Minat Dan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik, Vol. 11, No. 2. Kusumawati, Naniek, and Endang Sri Maruti. *Strategi belajar mengajar di sekolah dasar*. CV. Ae media grafika, 2019.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran*, 1(1), 128.
- Pingge, H. D., & Wangid, M. N. (2016). Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa sekolah dasar di kecamatan kota Tambolaka. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan*, 2(1), 107-122.
- Prihatini, E. (2017). Pengaruh metode pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar IPA. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(2).
- Sardiman, A. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2005, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta.
- Siti Nurhasanah, A. Sobandi. 2016. *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran*. Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa (learning interest as determinant student learning outcomes). Vol. 1. No. 1.
- Wibowo, R., Doloh, H., Dewi, N. N., & Syah, I. (2023). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Semangat Belajar Mahasiswa Di Universitas. *Journal Of Economics, Management, and Business Research*, 4(1).
- Yudha, C. B. (2018). Penerapan game edukasi berbasis android dan gambar bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2), 207-220.
- Yuningsih, I., & Masyithoh, S. (2023). Semangat Belajar Siswa MI/SD dan Pengaruh Penggunaan Gadget. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 11-20.
- Zulhammi. (2015). Teori Belajar Behavioristik dan HUMANISTIK Dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Jurnal Darul Ilmi*. Vol. 3 No. 1.