

Pengaruh Integrasi Game Edukatif dan Reward terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Syafiqa Octora¹, Shella Nerisa², Lia May³, Fita Mar'atus⁴, Titania Afriza⁵, Delia Indrawati⁶

^{1,2,3,4,5,6}PGSD PSDKU Universitas Negeri Surabaya

¹25111744151@mhs.unesa.ac.id, ²25111744164@mhs.unesa.ac.id,

³25111744140@mhs.unesa.ac.id, ⁴25111744176@mhs.unesa.ac.id,

⁵25111744128@mhs.unesa.ac.id, ⁶deliaindrawati@unesa.ac.id

ABSTRACT

This study investigates the effect of educational games and structured rewards on the learning motivation of fifth-grade students at SDN Sempol Magetan. Using a quasi-experimental design with experimental and control groups, this study assumes that active engagement and positive reinforcement play an important role in enhancing both intrinsic and extrinsic motivation. In its implementation, students in the experimental group were provided with game-based learning aligned with the subject matter, along with a structured reward system as a form of appreciation for their learning achievements, while the control group participated in conventional learning without these interventions. The results of the quantitative analysis show that the use of educational games significantly increased students' learning motivation in the experimental group, with an average motivation score of 5.708 and with a significance value of $p < 0.05$. These findings indicate that integrating games and rewards into the learning process has the potential to improve students' engagement, enthusiasm, and active participation in classroom activities. In addition, students also demonstrated improvements in self-confidence and persistence in completing assigned tasks. Interestingly, in the control group, there was also a significant change in learning motivation between the pretest and posttest ($p < 0.05$), even without the game and reward intervention. This suggests that other contextual factors, such as the teacher's role, learning environment, and social interaction among students, also contribute to the dynamics of learning motivation. Pedagogically, educational games represent an effective instructional innovation to enhance student motivation, and further research is recommended to examine the mediating and moderating mechanisms of the effects of games and rewards, as well as to identify other contextual components that influence student learning motivation more comprehensively.

Keywords: Educational games, rewards, student learning motivation

ABSTRAK

Penelitian ini menyelidiki pengaruh game edukatif dan pemberian hadiah terstruktur terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SDN Sempol Magetan. Dengan menggunakan desain quasi-eksperimen dengan kelompok eksperimen dan kontrol, penelitian ini berasumsi bahwa keterlibatan aktif dan penguatan positif berperan penting dalam meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Dalam

pelaksanaannya, siswa pada kelompok eksperimen diberikan pembelajaran berbasis game yang disesuaikan dengan materi, bersama dengan sistem hadiah terstruktur sebagai bentuk apresiasi terhadap pencapaian belajar mereka, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional tanpa intervensi tersebut. Hasil analisis kuantitatif menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen, dengan skor rata-rata motivasi belajar sebesar 5,708 dan dengan nilai signifikansi $p < 0,05$. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi game dan hadiah dalam proses pembelajaran berpotensi meningkatkan keterlibatan, antusiasme, dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar. Selain itu, siswa juga menunjukkan peningkatan dalam rasa percaya diri dan ketekunan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Menariknya, pada kelompok kontrol, juga terdapat perubahan signifikan dalam motivasi belajar antara pretest dan posttest ($p < 0,05$), meskipun tanpa intervensi game dan hadiah. Hal ini menunjukkan bahwa faktor kontekstual lain, seperti peran guru, lingkungan belajar, serta interaksi sosial antar siswa, juga berkontribusi terhadap dinamika motivasi belajar. Secara pedagogis, game edukatif merupakan inovasi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi siswa, dan penelitian lanjutan disarankan untuk mengkaji mekanisme mediasi dan moderasi dari pengaruh game dan hadiah, serta untuk mengidentifikasi komponen kontekstual lain yang memengaruhi motivasi belajar siswa secara lebih komprehensif.

Kata kunci: permainan edukatif, hadiah, motivasi belajar siswa

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses fundamental dalam upaya mengembangkan potensi manusia secara optimal, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, setiap warga negara memiliki hak untuk memperoleh pendidikan yang layak. Hal ini menegaskan bahwa pendidikan memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas sumber

daya manusia serta membentuk karakter bangsa yang unggul.

Dalam konteks pembelajaran, keberhasilan proses pendidikan tidak terlepas dari berbagai faktor yang saling berkaitan, salah satunya adalah lingkungan belajar. Lingkungan belajar yang kondusif mampu menciptakan suasana yang aman, nyaman, dan menyenangkan sehingga mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, lingkungan belajar yang kurang mendukung dapat

menghambat efektivitas pembelajaran serta menurunkan minat dan partisipasi siswa (Nurul Aini et al., 2024)

Selain lingkungan belajar, motivasi belajar juga merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan peserta didik. Motivasi belajar dapat diartikan sebagai dorongan internal maupun eksternal yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas belajar guna mencapai tujuan tertentu. Tingginya motivasi belajar akan berdampak positif terhadap keterlibatan, ketekunan, dan hasil belajar siswa. Namun demikian, fenomena di lapangan menunjukkan bahwa masih terdapat peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah, yang ditandai dengan kurangnya perhatian, rendahnya partisipasi, serta kecenderungan merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran **(Wibawanta & Purba, 2017)**

Peran guru dalam hal ini menjadi sangat krusial, tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator dan motivator dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif serta

menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif dan variatif. Penggunaan metode pembelajaran interaktif, seperti game edukatif dan pemberian reward, merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa **(Wulandari & Nurjaman, 2023)**

Penggunaan game edukatif dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa. Sementara itu, pemberian reward berfungsi sebagai penguatan positif yang dapat mendorong siswa untuk menunjukkan perilaku belajar yang lebih baik. Kombinasi kedua strategi tersebut diyakini dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. (Widia Lestari¹, 2025)

Namun demikian, dalam praktiknya, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa bukanlah hal yang mudah. Diperlukan strategi yang tepat dari guru, baik dalam pengelolaan lingkungan fisik, nonfisik, maupun dalam pemilihan

metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, kajian mengenai strategi guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif serta pengaruh penggunaan game dan pemberian reward terhadap motivasi belajar siswa menjadi penting untuk dilakukan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif serta mengkaji pengaruh penggunaan game edukatif dan pemberian reward terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kepustakaan (library research) yang dipadukan dengan metode deskriptif literatur sebagai dasar utama dalam mengkaji permasalahan. Pemilihan pendekatan ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk memahami fenomena secara konseptual melalui penelaahan berbagai sumber ilmiah yang relevan dan terpercaya. Dengan demikian, penelitian ini diarahkan untuk memperoleh gambaran yang menyeluruh mengenai pengaruh

penggunaan game edukatif dan pemberian reward terhadap motivasi belajar siswa.

Pendekatan deskriptif literatur digunakan untuk mendukung proses analisis dengan cara menyajikan dan menguraikan berbagai konsep, teori, serta hasil penelitian terdahulu secara sistematis. Melalui pendekatan ini, informasi yang diperoleh tidak hanya dikumpulkan, tetapi juga ditata dan ditafsirkan sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih terstruktur dan mendalam.

Tahapan penelitian dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu:

1. Menentukan fokus permasalahan, yaitu mengkaji pengaruh game edukatif dan pemberian reward terhadap motivasi belajar siswa.
2. Menghimpun sumber data, dengan mengumpulkan berbagai referensi seperti buku, jurnal ilmiah, artikel, dan hasil penelitian sebelumnya yang relevan.
3. Melakukan seleksi dan pengelompokan data, yaitu memilih sumber yang sesuai dan mengklasifikasikannya

- berdasarkan tema pembahasan.
4. Melakukan penelaahan literatur, dengan membaca dan memahami isi sumber secara mendalam.
 5. Menganalisis data, melalui kegiatan menguraikan, membandingkan, serta menafsirkan berbagai konsep menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif.
 6. Menyusun sintesis dan kesimpulan, yaitu menggabungkan hasil analisis untuk menghasilkan pemahaman yang utuh dan relevan dengan tujuan penelitian.

Adapun unsur penting dalam metode ini meliputi penggunaan sumber data berupa literatur ilmiah yang kredibel, teknik pengumpulan data melalui dokumentasi, serta analisis deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan dan keterkaitan antar konsep yang dikaji.

Penggunaan metode ini memberikan kelebihan dalam menghasilkan kajian yang bersifat

luas, mendalam, dan sistematis karena didasarkan pada berbagai referensi ilmiah yang telah teruji. Selain itu, pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengintegrasikan berbagai temuan penelitian sebelumnya sehingga menghasilkan analisis yang lebih objektif dan memiliki kekuatan konseptual yang tinggi.

Dengan demikian, penelitian ini tidak melibatkan pengumpulan data secara langsung di lapangan, melainkan berfokus pada kajian teoritis yang disusun secara sistematis dan kritis sebagai dasar dalam memahami permasalahan yang diteliti.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa penerapan game edukatif yang disertai dengan pemberian reward memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang dirancang secara menarik dan interaktif mampu menciptakan suasana yang tidak monoton, sehingga siswa lebih terdorong

untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar.

Motivasi belajar muncul dari interaksi antara faktor internal dan eksternal. Dalam konteks ini, game edukatif berfungsi sebagai pemicu yang mampu menarik perhatian dan menumbuhkan minat belajar siswa, sedangkan reward berperan sebagai bentuk apresiasi yang memperkuat perilaku positif dalam proses pembelajaran. Kombinasi keduanya memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Selain itu, penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi memungkinkan siswa untuk lebih terlibat secara langsung dengan materi yang dipelajari. Hal ini berdampak pada meningkatnya keaktifan, perhatian, serta kesungguhan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Namun demikian, keberhasilan penerapan strategi ini juga dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung, seperti kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, kondisi lingkungan belajar, serta perbedaan karakteristik siswa.

Secara umum, hasil analisis menunjukkan bahwa integrasi game

edukatif dan pemberian reward merupakan salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Meskipun demikian, tingkat efektivitasnya dapat bervariasi

No	Aspek Penelitian	Sebelum Penerapan	Setelah Penerapan
1	Keaktifan siswa	Siswa cenderung pasif saat pembelajaran berlangsung	Siswa lebih aktif bertanya dan menjawab pertanyaan
2	Motivasi belajar	Siswa mudah bosan dan kurang antusias mengikuti pelajaran	Siswa lebih semangat dan fokus dalam belajar
3	Partisipasi siswa	Hanya beberapa siswa yang terlibat dalam pembelajaran	Sebagian besar siswa ikut berpartisipasi
4	Suasana kelas	Pembelajaran kurang interaktif	Suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan komunikatif
5	Penyelesaian tugas	Siswa sering menunda tugas	Siswa lebih cepat menyelesaikan tugas yang diberikan

tergantung pada situasi dan cara penerapannya di dalam kelas.

Gambar 1 Hasil Penelitian

No	Fokus Pembahasan	Pembahasan
1	Penggunaan game edukatif	Game edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang menarik sehingga siswa lebih aktif selama pembelajaran berlangsung.
2	Pemberian reward	Reward memberikan penguatan positif yang dapat meningkatkan semangat dan rasa percaya diri siswa dalam belajar.
3	Motivasi belajar siswa	Penerapan game dan reward terbukti meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
4	Peran guru	Guru berperan penting dalam memilih metode pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.
5	Dampak pembelajaran	Penggunaan game dan reward memberikan dampak positif terhadap keaktifan, disiplin, dan hasil belajar siswa.

Gambar 2 Pembahasan Hasil Penelitian

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukatif yang disertai dengan pemberian reward memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam

proses pembelajaran karena suasana belajar terasa lebih menyenangkan dan tidak monoton. Selain itu, reward yang diberikan mampu meningkatkan rasa percaya diri serta semangat siswa dalam belajar. Meskipun demikian, perubahan motivasi juga tetap terjadi pada kelas yang tidak diberikan perlakuan, yang menunjukkan bahwa faktor lain di luar pembelajaran juga ikut berperan. Secara keseluruhan, kombinasi game edukatif dan reward dapat menjadi salah satu alternatif strategi yang efektif bagi guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas.

Wulandari, A. D., & Nurjaman, A. R. (2023). Analisis peran guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif di kelas 2 SDN Cimekar. *Daya Nasional: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 28.

<https://doi.org/10.26418/jdn.v1i1.65778>

(n.d.).

Patmawati¹, D. M. (2025). *STRATEGI GURU DALAM MENCIPTAKAN LINGKUNGAN BELAJAR YANG*.

Widia Lestari¹, P. O. (2025). *PENGARUH PENGGUNAAN GAME DAN PEMBERIAN REWARD*.

DAFTAR PUSTAKA

Nurul Aini, Nurul Rizka Hafizah, & Syahrani Syahira. (2024). Pengaruh Lingkungan Terhadap Pendidikan Anak. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(5), 270–283.

<https://doi.org/10.61132/jmpai.v2i5.539>

Wibawanta, B., & Purba, N. (2017). Hubungan Kompetensi Kepribadian Mahasiswa Guru dengan Motivasi Berprestasi Siswa [Relationship between Student Teacher's Personality Competence and Student's Motivation of Achievement]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 13(1), 53. <https://doi.org/10.19166/pji.v13i1.344>