

Pengaruh Permainan *Mugunghwa Kkoci Pieot Seumnida* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SD Negeri 18 Kota Bengkulu

Dahlia Maharani¹, Atika Susanti², Yuli Amaliyah³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas keguruan ilmu dan Pengetahuan, Universitas Bengkulu

Email: dahliarani977@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *Mugunghwa Kkoci Pieot Seumnida* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi eksperimen berupa *The Matching Only Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri di Kota Bengkulu, dengan sampel kelas IVA SD Negeri 18 sebagai kelas eksperimen berjumlah 15 siswa dan kelas IVA SD Negeri 36 sebagai kelas kontrol berjumlah 17 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar yang diberikan pada saat pretest dan posttest. Analisis data dilakukan melalui uji deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji *independent sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahap pretest tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ($t = 0,809$; $p = 0,425 > 0,05$). Namun, pada tahap posttest terdapat perbedaan yang signifikan ($t = 6,527$; $p = 0,000 < 0,05$), dengan rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa permainan *Mugunghwa Kkoci Pieot Seumnida* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis permainan efektif dan berpengaruh dalam motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila

Kata Kunci: Permainan, Motivasi belajar, Pendidikan Pancasila, *quasi eksperimen*

Abstract

This study aims to determine the effect of the Mugunghwa Kkoci Pieot Seumnida game on students learning motivation in the subject of Pancasila Education. This research employed a quantitative method with a quasi-experimental design, specifically the Matching Only Pretest-Posttest Control Group Design. The population of the study consisted of fourth-grade students from public elementary schools in Bengkulu City. The sample included Class IVA of SD Negeri 18 as the experimental group with 15 students and Class IVA of SD Negeri 36 as the control group with 17 students. Data were collected using a learning motivation questionnaire administered during the pretest and posttest. Data analysis was conducted through descriptive tests, normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing using the independent samples t-test. The results showed that at the pretest stage, there was no significant difference between the experimental and control groups ($t = 0.809$; $p = 0.425 > 0.05$). However, at the posttest stage, a significant difference was found ($t = 6.527$; $p = 0.000 < 0.05$), with the average learning motivation of students in the experimental group being higher than that of the control group. This indicates that the Mugunghwa Kkoci Pieot Seumnida game has a significant effect on improving students learning motivation. Therefore, it can be concluded that the implementation of game-based learning is effective and has a positive influence on students learning motivation in the subject of Pancasila Education.

Keywords: Game-based learning, learning motivation, Pancasila Education, *quasi-experiment*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang bertujuan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan tidak hanya berfokus pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga mencakup pengembangan aspek afektif dan psikomotorik, termasuk pembentukan karakter yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Dalam implementasinya di sekolah dasar, pembelajaran diharapkan mampu membentuk siswa yang tidak hanya cerdas

secara intelektual, tetapi juga memiliki sikap dan perilaku yang baik dalam kehidupan sehari-hari (Supriyadi et al., 2022). Namun demikian, dalam praktik pembelajaran masih ditemukan berbagai permasalahan yang menghambat tercapainya tujuan pendidikan secara optimal, salah satunya adalah rendahnya motivasi belajar siswa (Kadekwarti et al., 2023).

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Sardiman (2018), motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Motivasi belajar tidak hanya berasal dari dalam diri siswa (intrinsik), tetapi juga dipengaruhi oleh faktor luar (ekstrinsik), seperti lingkungan belajar, metode pembelajaran, serta peran guru dalam mengelola pembelajaran (Uno, 2019). Oleh karena itu, motivasi belajar menjadi komponen yang sangat penting untuk diperhatikan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung menunjukkan sikap aktif, tekun, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini berdampak positif terhadap hasil belajar yang dicapai oleh siswa (Herawati et al., 2023). Sebaliknya, siswa dengan motivasi belajar rendah cenderung kurang fokus, kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, serta kurang memiliki minat terhadap materi yang disampaikan oleh guru (Wardani et al., 2023). Kondisi ini jika dibiarkan dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 18 Kota Bengkulu, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung, rendahnya keterlibatan siswa dalam diskusi, serta minimnya antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, siswa cenderung pasif dan hanya menerima informasi dari guru tanpa adanya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum mampu menarik minat dan perhatian siswa secara optimal. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Pembelajaran yang berpusat pada guru (teacher-centered) cenderung membuat siswa menjadi pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, kurangnya variasi dalam penggunaan media dan metode pembelajaran juga menyebabkan suasana belajar menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa (Arsyad, 2020). Oleh karena

itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan menerapkan pembelajaran berbasis permainan. Pembelajaran melalui permainan merupakan salah satu strategi yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena mengandung unsur kesenangan, tantangan, dan interaksi sosial yang tinggi (Susanti et al., 2022). Selain itu, permainan tradisional juga memiliki nilai edukatif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran sekaligus sebagai sarana pelestarian budaya lokal.

Dalam perspektif teori belajar, penggunaan permainan dalam pembelajaran sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun oleh siswa melalui pengalaman langsung (Winarni, 2018). Melalui aktivitas bermain, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif dalam membangun pemahaman melalui interaksi dengan lingkungan dan teman sebaya. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, penggunaan permainan dalam pembelajaran juga didukung oleh berbagai penelitian sebelumnya. Huang (2024) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian lain yang dilakukan oleh Nugroho et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa permainan dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Permainan juga memiliki manfaat dalam mengembangkan aspek sosial dan emosional siswa. Melalui permainan, siswa dapat belajar bekerja sama, berkomunikasi, serta menghargai aturan yang berlaku. Hal ini sejalan dengan pendapat Santrock (2018) yang menyatakan bahwa aktivitas bermain memiliki peran penting dalam perkembangan sosial dan emosional anak. Dengan demikian, penggunaan permainan dalam pembelajaran tidak hanya berdampak pada peningkatan motivasi belajar, tetapi juga pada perkembangan karakter siswa. Salah satu permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah permainan Mugunghwa Kkoci Pieot Seumnida. Permainan ini merupakan permainan yang melibatkan aktivitas fisik, konsentrasi, serta kepatuhan terhadap aturan. Permainan ini memiliki potensi untuk digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat meningkatkan fokus, keterlibatan, serta antusiasme

siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, permainan ini juga dapat dimodifikasi sesuai dengan materi pembelajaran sehingga lebih kontekstual dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun demikian, penerapan permainan *Mugunghwa Kkoci Pieot Seumnida* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih jarang dilakukan, sehingga diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. Permainan *Mugunghwa Kkoci Pieot Seumnida* adalah permainan yang menggabungkan unsur fisik, konsentrasi, serta kepatuhan terhadap aturan, sehingga mampu melatih pengendalian diri dan fokus pemain sejak usia dini. Langkah-langkah permainan ini yaitu 1). Satu penjaga berdiri di garis finish membelakang peserta. 2) Peserta berdiri di garis *start* (sesuai kelas). 3) Penjaga mengucapkan "*Mugunghwa kkoci pieot seumnida*" sambil menghadap pohon. 4) Peserta berlari menuju garis finish. 5) Setelah penjaga selesai mengucapkan kalimat tersebut, penjaga cepat berbalik menghadap peserta. 6) Saat penjaga berbalik, pemain harus langsung diam seperti patung, siapa bergerak akan tereliminasi. 8). Permainan berakhir saat ada pemain yang menyentuh penjaga di garis finish dan menjadi pemenang. Setelah finish, pemain memilih amplop bergambar persegi, segitiga, atau lingkaran yang berisi pertanyaan untuk dijawab.

Permainan ini mampu membangkitkan rasa antusias siswa karena mengandung unsur kejutan, tantangan, dan kesenangan, sehingga siswa lebih bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *Mugunghwa Kkoci Pieot Seumnida* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di Gugus VIII Kota Bengkulu. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan, serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara optimal.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu pendekatan yang menekankan pada pengukuran data secara objektif serta analisis statistik untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel tertentu secara terukur, sistematis, dan dapat digeneralisasikan (Winarni, 2019). Dengan pendekatan ini, data yang diperoleh berupa angka-angka yang kemudian dianalisis untuk menarik kesimpulan yang bersifat objektif.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experiment design* atau eksperimen semu. Metode ini digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan (*treatment*) terhadap variabel lain, namun tidak sepenuhnya mengontrol variabel luar yang dapat memengaruhi jalannya penelitian (Sugiyono, 2019). Dalam quasi eksperimen, peneliti tidak melakukan randomisasi secara penuh terhadap subjek penelitian, sehingga kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang digunakan merupakan kelompok yang sudah ada (*intact group*) (Winarni, 2019).

Desain penelitian yang digunakan adalah *The Matching Only Pretest-Posttest Control Group Design*. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang masing-masing diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan. Pemberian pretest bertujuan untuk mengetahui kondisi awal siswa, sedangkan posttest digunakan untuk mengetahui perubahan setelah perlakuan diberikan. Dengan demikian, perbandingan hasil kedua kelompok dapat menunjukkan efektivitas perlakuan yang diterapkan (Sugiyono, 2019). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IVA SD Negeri 18 Kota Bengkulu dan siswa kelas IVA SD Negeri 36 Kota Bengkulu. Populasi dipilih berdasarkan kesesuaian dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengkaji motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster random sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan kelompok atau klaster yang memiliki karakteristik relatif sama (Winarni, 2019).

Berdasarkan hasil pengundian, diperoleh kelas IVA SD Negeri 18 Kota Bengkulu sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 15 siswa dan kelas IVA SD Negeri 36 Kota Bengkulu sebagai kelas kontrol dengan jumlah 17 siswa. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran berbasis permainan, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket motivasi belajar dalam bentuk pretest dan posttest. Instrumen yang digunakan disusun berdasarkan indikator motivasi belajar yang relevan dan disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar data yang diperoleh lebih akurat (Winarni, 2019). Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik yang meliputi uji deskriptif untuk melihat gambaran data, uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas, serta uji inferensial menggunakan uji t untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Sugiyono, 2019). Melalui analisis tersebut, peneliti dapat menentukan pengaruh penggunaan pembelajaran berbasis permainan terhadap motivasi belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan permainan *Mugunghwa Kkoci Pieot Seumnida* bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa. Kegiatan pembelajaran berbasis permainan ini memberikan pengalaman baru kepada siswa dalam belajar. Dalam konteks pembelajaran, motivasi memiliki peran yang sangat penting karena dapat mendorong siswa untuk melakukan aktivitas belajar dengan penuh semangat. Menurut Sadirman (2018) Menjelaskan bahwa motivasi merupakan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan, mengarahkan, dan mempertahankan kegiatan belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sejalan Menurut Herawati et al (2023) motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan (energi) seseorang yang dapat menimbulkan tingkat persistensi dan antusiasmenya dalam melaksanakan suatu kegiatan, baik yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari luar individu (motivasi ekstrinsik).

Motivasi belajar, baik internal maupun eksternal, merupakan penggerak utama yang krusial bagi keberhasilan dalam pendidikan Motivasi mendorong siswa untuk mengikuti pelajaran dengan baik, mencapai hasil optimal, dan menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru sebagai pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang bermakna, menyenangkan, kreatif, serta mendorong kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran, upaya meningkatkan keinginan belajar siswa juga membutuhkan metode pembelajaran yang dapat mempermudah siswa menyerap materi yang telah diajarkan. Metode pembelajaran dapat bervariasi melalui kegiatan bermain yang dibantu dengan pembelajaran berupa permainan. Namun, seringkali permainan merupakan sesuatu yang tidak efektif dapat menghambat perkembangan kemampuan siswa.

Sebaliknya, permainan yang efektif dan relevan untuk mencapai dapat membantu siswa mengkonstruksikan pembelajaran dengan efektif untuk mencapai tujuan belajar. Penelitian terkini juga menunjukkan bahwa permainan berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Menurut Kurniawan et al, (2023), pembelajaran yang melibatkan permainan tradisional dapat meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa secara signifikan. Hal ini diperkuat oleh Nugraha dan Manggalastawa (2024) yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar yang terlibat dalam pembelajaran berbasis permainan menunjukkan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Adapun penelitian serupa yang dilakukan oleh (Nugraha et al., 2021) mengatakan bahwa permainan tradisional membawa pengaruh yang tinggi terhadap motivasi belajar siswa yang dibuktikan melalui hasil data yang diperoleh nilai signifikan sebesar $0,00 < 0,05$. Hasil penelitiannya didapatkan

bahwa motivasi siswa pada kelas percobaan jauh lebih baik dari motivasi pada kelas normal. Selain itu, penelitian Susanti dan Darmansyah (2022, menyatakan bahwa pada praktik pembelajaran di kelas, guru dapat memaksimalkan penerapan kegiatan bermain permainan tradisional.

Adapun penjabaran hasil data yang diperoleh dalam penelitian mengenai Pengaruh Permainan *Mugunghwa Kkoci Pieot Seumnida* terhadap motivasi belajar siswa. Hasil analisis data akan dijabarkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif Data

Deskripsi	Max	Min	Mean	Std.Dev	varian
Pretest Eksperimen	92	70	81.40	6.905	47.685
Posttest Eksperimen	100	86	93.73	5.161	26.638
Selisih	8	16	12.33	1.744	21.047

Dari penjabaran table dapat diketahui hasil data *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dari tes motivasi menggunakan permainan *Mugunghwa Kkoci Pieot Seumnida* memberikan hasil yang relatif meningkat. Hal itu diketahui dari nilai mean yang diperoleh melalui analisis hasil *pretest* dan *posttest* dengan selisih 12,33.

Tabel 2. Hasil Normalitas

Data	<i>Shapiro-Wilk</i>	
	Statistic	Sig.
<i>Pretest</i> kelas Eksperimen	0.931	0.278
<i>Posttest</i> kelas Eksperimen	0.894	0.077

Pengujian normalitas pada penelitian ini menggunakan uji Shapiro-Wilk sebab sampel yang dipergunakan dalam penelitian < 100 . Berdasarkan hasil pada tabel di atas dapat diketahui bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Hal tersebut diketahui dari hasil pengujian yang memperoleh hasil signifikan $> 0,05$. Untuk selanjutnya akan dilakukan uji hipotesis untuk membuktikan adanya pengaruh atau tidak.

Tabel 3. Hasil Homogenitas

Variabel	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>Levene statistic</i>	0.297	0.681
df1	1	1

df2	30	30
<i>Sig. Test Of Homogeneity Of Variance</i>	0.590	0.416

Tabel 4. Hasil Uji Inferensial/Uji t

Data	Sig	t
<i>Pretest</i>	0,425	0,809
Posttest	0,000	6,527

Hasil analisis data pada tahap *pretest* menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dari hasil uji independent sample t-test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,425 ($p > 0,05$) dengan nilai $t = 0,809$. Temuan ini mengindikasikan bahwa kemampuan awal motivasi belajar siswa pada kedua kelompok berada pada kondisi yang relatif sama atau setara sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya, setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran yang telah dirancang, hasil *posttest* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini terlihat dari nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$) dengan nilai $t = 6,527$. Selain itu, terdapat selisih rata-rata (mean difference) sebesar 14,322 yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Berdasarkan perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*, dapat disimpulkan bahwa perubahan yang terjadi pada motivasi belajar siswa disebabkan oleh perlakuan yang diberikan selama proses pembelajaran. Tidak adanya perbedaan pada *pretest* dan adanya perbedaan signifikan pada *posttest* menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan memiliki pengaruh yang nyata terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan pendapat Sardiman (2018) yang menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dengan adanya pembelajaran yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif, motivasi belajar siswa dapat meningkat secara optimal. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa model atau metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan *Mugunghwa Kkoci Pieot Seumnida* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV di Gugus VIII Kota Bengkulu. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji statistik yang menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tahap pretest, sehingga kedua kelompok berada pada kondisi awal yang setara. Namun, setelah diberikan perlakuan, hasil posttest menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, di mana motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Peningkatan motivasi belajar siswa terjadi karena pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam aktivitas belajar yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, antusiasme, semangat, serta partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil angket motivasi belajar, terlihat adanya peningkatan skor motivasi siswa setelah penerapan permainan dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran seperti permainan edukatif dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Herawati, L., Prasetyo, D., & Andini, R. (2023). Peran Motivasi Intrinsik Dan Ekstrinsik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(3), 201210.
<https://doi.org/10.58230/27454312.1750>
- Huang, S. (2022). Cultural Representation Of Traditional Games In *Squid Game*. *Journal of Asian Cultural Studies*, 6(2), 120130.
<https://doi.org/10.1080/10494820.2024.2446538>
- Kadekwarti, N., Yuliana, S., & Saputra, A. (2024). Analisis Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 18(1), 110.
<http://dx.doi.org/10.32682/bravos.v11i2/2954196>

- Nugraha, A., Suryani, N., & Lestari, D. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan IPS*, 7(2), 89100. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v7n1.p31-37>
- Santrock, J. W. (2018). *Educational Psychology* (6th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, A., Darmansyah, A., & Aulia, N. (2022). Permainan tradisional: Upaya pewarisan budaya dan pendidikan karakter melalui kearifan lokal di sekolah dasar. *Dikoda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(01), 4051. <https://doi.org/10.37366/jpgsd.v3i01.1063>
- Supriyadi, S., Mulyani, E., & Rahman, F. (2022). Hakikat pendidikan dalam pengembangan potensi peserta didik. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 150158.
- Uno, H. B. (2019). *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wardani, D., Lestari, P., & Nugroho, A. (2023). Motivasi dan aktivitas belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 134142. <https://doi.org/10.55933/jpd.v9i2.630>
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan praktik penelitian kuantitatif kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.