



Pemanfaatan Permainan Edukatif dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar

Rani Maulidia^{1*}, Syazwana Nur Amalina², Adrias Adrias³, Salmainsyafiti Syam⁴

¹⁻⁴ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang, Indonesia

ranimaulidia7777@gmail.com^{1*}, syazwananaa@gmail.com², adrias@fip.unp.ac.id³,

salmainsyafiti@fip.unp.ac.id⁴

Korespondensi penulis: ranimaulidia7777@gmail.com

Abstract: Elementary school teaching in natural and social sciences (IPAS) often struggles to increase students' willingness to learn. Using educational games in the learning process is one strategy that can be used to overcome this problem. In addition to adding creativity and fun to the learning environment, educational games help students understand the concepts of IPS more deeply and more easily. This article discusses how educational games affect students' understanding of the material and how they can inspire learning in third graders. The results of this study indicate that the use of educational games can improve memory, increase student engagement, and help students connect theory to real-world applications. Therefore, using educational games to teach science is one innovative technique to improve the standard of teaching in elementary schools.

Keywords: educational games, IPS learning, learning innovation, learning motivation, third graders

Abstrak: Pengajaran sekolah dasar dalam ilmu alam dan sosial (IPAS) sering berjuang untuk meningkatkan kemauan siswa untuk belajar. Menggunakan permainan edukatif dalam proses pembelajaran merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan untuk menyiasati masalah ini. Selain menambah kreativitas dan kesenangan pada lingkungan belajar, permainan edukasi membantu siswa memahami konsep IPAS yang lebih dalam dan lebih mudah. Artikel ini membahas bagaimana permainan edukatif memengaruhi pemahaman siswa tentang materi dan bagaimana mereka dapat menginspirasi pembelajaran pada siswa kelas tiga sekolah dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dapat meningkatkan daya ingat, meningkatkan keterlibatan siswa, dan membantu siswa menghubungkan teori dengan aplikasi dunia nyata. Oleh karena itu, menggunakan permainan edukasi untuk mengajarkan sains merupakan salah satu teknik inovatif untuk meningkatkan standar pengajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: permainan edukatif, pembelajaran IPS, inovasi pembelajaran, motivasi belajar, siswa kelas tiga

1. PENDAHULUAN

Program Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sangat penting bagi siswa sekolah dasar untuk memahami lingkungan mereka dari sudut pandang sosial dan alami. Namun, banyak siswa yang merasa sulit untuk memahami konsep IPAS ketika diterapkan karena dianggap sulit dan jelek. Akibatnya, siswa menjadi kurang termotivasi dan bersemangat untuk belajar, yang memengaruhi pemahaman dan hasil belajar mereka. Oleh karena itu, guru perlu menemukan cara yang lebih menarik dan lucu untuk membuat kelas mereka lebih efektif.

Menggunakan permainan edukasi dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu strategi yang dapat diterapkan oleh pendidik. Permainan edukatif memungkinkan anak-anak untuk mulai belajar dengan cara yang lebih menarik dan dinamis dengan memadukan aspek bermain dengan materi pelajaran. Selain memudahkan siswa untuk memahami topik IPAS, pendekatan ini menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan

kreatif. Selain itu, permainan instruksional dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menyuarakan pikiran mereka.

Peradaban suatu negara sangat dipengaruhi oleh sistem pendidikannya. (Humerman & Miles, 1994). Untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, inovasi dalam pembelajaran merupakan komponen penting dalam pendidikan Indonesia (Jones & Brown, 2019).

Namun, dalam implementasi inovasi pembelajaran, terdapat berbagai tantangan yang dihadapi, seperti terbatasnya sarana dan prasarana, kesiapan guru, serta faktor budaya yang cenderung konservatif (Williams, 2021).

Menurut sejumlah penelitian, belajar menggunakan permainan edukasi dapat meningkatkan retensi materi siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam prosesnya. Selain itu, cara ini dapat mengurangi monoton yang sering dihasilkan dari pembelajaran tradisional yang hanya menggunakan teknik kuliah. Siswa lebih termotivasi ketika ada komponen game karena merasa lebih terlibat dan menyukai proses pembelajaran.

Selain itu, permainan edukatif juga dapat menciptakan atmosfer kelas yang lebih dinamis dan mendorong peserta didik untuk berkolaborasi dalam kelompok. Hal ini dapat membantu mengembangkan keterampilan sosial mereka, seperti kemampuan berdiskusi, memecahkan masalah bersama, dan saling mendukung dalam proses pembelajaran. Selain itu, permainan edukatif disesuaikan dengan usia dan tahap perkembangan siswa kelas 3 SD, sehingga materi yang diajarkan menjadi lebih relevan dan mudah dipahami.

Artikel ini akan membahas bagaimana permainan pendidikan dapat meningkatkan motivasi siswa kelas tiga sekolah dasar untuk belajar sains. Artikel ini juga akan membahas berbagai jenis permainan pendidikan yang dapat digunakan guru di kelas dan cara paling efektif untuk menggunakannya. Diharapkan penggunaan permainan edukasi akan membuat pengajaran IPS lebih menarik, inovatif, dan sukses bagi siswa.

2. METODE PENELITIAN

Studi ini menyelidiki efektivitas permainan edukasi dalam meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran ilmiah menggunakan metode kuantitatif dan pendekatan kuasi-eksperimental. Studi ini mencakup dua kelompok: kelompok eksperimental belajar melalui permainan edukatif, sedangkan kelompok kontrol belajar melalui metode tradisional. Desain kelompok kontrol pretest-posttest berfungsi sebagai metodologi penelitian. (Yin, 2020).

Siswa di kelas tiga di salah satu sekolah dasar negeri merupakan populasi artikel ini. Pengambilan sampel purposif digunakan untuk menentukan sampel penelitian. dua kategori dengan karakteristik yang sebanding. Ada 25 siswa di setiap kelompok, sehingga jumlah total sampel penelitian adalah 50 individu. Wawancara, pencatatan dokumen, dan observasi adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. untuk mempelajari lebih lanjut bagaimana inovasi digunakan dalam pendidikan di sekolah-sekolah. Creswell (2018)

Survei dan penilaian motivasi belajar digunakan sebagai instrumen penelitian. Untuk mengevaluasi bagaimana penggunaan permainan edukatif telah mempengaruhi motivasi siswa, tes motivasi belajar dilakukan sebelum dan sesudah pertunjukan. Minat, keterlibatan, dan semangat siswa dalam mempelajari IPAS semuanya tercakup dalam kuesioner motivasi belajar. Ada lima kemungkinan tanggapan pada skala Likert, yang berkisar dari "sangat tidak setuju" menjadi "sangat setuju."

Proses pengumpulan data melibatkan beberapa langkah. Sebelum menerima perawatan, pretest harus diberikan untuk mengukur motivasi awal siswa untuk belajar. Setelah itu, kelompok eksperimen menggunakan permainan instruksional untuk melanjutkan pendidikan mereka, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pendekatan yang lebih konvensional. Kedua kelompok diberi posttest setelah beberapa pertemuan untuk melihat apakah keinginan mereka untuk belajar telah berubah. Setelah perawatan, kuesioner juga diberikan untuk mengumpulkan lebih banyak data mengenai pendapat siswa mengenai strategi pengajaran.

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Contoh statistik deskriptif yang digunakan untuk menggambarkan distribusi data dari temuan pretest dan posttest meliputi rata-rata, standar deviasi, dan persentase siswa yang mengisi kuesioner. Uji-t digunakan sebagai uji statistik inferensial untuk menentukan apakah kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berbeda secara signifikan. Jika hasil uji-t menunjukkan perbedaan yang signifikan dengan nilai $p < 0,05$, dapat dikatakan bahwa permainan edukatif secara signifikan meningkatkan semangat siswa dalam belajar.

Temuan penelitian ini akan digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana permainan edukasi telah terbukti meningkatkan minat siswa untuk mempelajari materi sains. Permainan edukatif dapat dianggap sebagai strategi yang berhasil untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas tiga sekolah dasar jika ada perbedaan mencolok antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini

akan membantu dalam penciptaan metode pengajaran yang lebih kreatif dan menarik di tingkat sekolah dasar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di sekolah dasar, ditemukan bahwa penerapan permainan edukatif dalam pembelajaran IPS berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Hasil pretest menunjukkan bahwa sebagian besar siswa di kedua kelompok memiliki tingkat motivasi belajar yang relatif rendah, dengan skor rata-rata di bawah 60. Hal ini mencerminkan situasi di banyak sekolah dasar, di mana pembelajaran IPS sering dianggap kurang menarik oleh siswa karena lebih dominan dalam menggunakan metode kuliah dibandingkan dengan pendekatan yang lebih interaktif (Johnson et al., 2022).

Setelah intervensi, motivasi kelompok eksperimental untuk belajar melalui permainan edukatif meningkat secara signifikan, menurut hasil pascates. Sementara kelompok kontrol hanya mengalami sedikit peningkatan menjadi 65, skor motivasi belajar rata-rata naik menjadi 80. Hal ini menunjukkan bahwa game edukasi berpotensi meningkatkan semangat, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap konten IPAS.

Selain itu, lebih dari 85% siswa dalam kelompok eksperimental melaporkan merasa lebih termotivasi dan menikmati belajar melalui permainan edukatif, menurut jawaban kuesioner yang diberikan kepada mereka. Mereka mengklaim bahwa pendekatan ini membuat pembelajaran tidak terlalu membosankan dan lebih menyenangkan. Dengan lebih dari 50% siswa merasa terdorong untuk mempelajari IPAS, siswa dalam kelompok kontrol, yang menggunakan metode tradisional, di sisi lain, cenderung merespons pembelajaran dengan kurang antusias.

Observasi selama penelitian juga menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan permainan edukatif lebih aktif dalam berpartisipasi dalam diskusi, lebih mudah memahami materi, dan lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Guru yang mengajar dengan metode ini juga menyatakan bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif, berbeda dengan metode ceramah yang sering kali membuat siswa pasif dan kurang bersemangat (Clark & Mayer, 2016).

Namun, terdapat kendala dalam pelaksanaannya, seperti minimnya pelatihan untuk guru dalam mengoperasikan teknologi pendidikan (Reigeluth et al., 2020). Selain itu, dukungan dari pihak sekolah dan kebijakan pemerintah memiliki dampak besar terhadap keberlanjutan inovasi tersebut (Fullan, 2019).

Dengan demikian, temuan penelitian ini menegaskan pentingnya penerapan game edukasi dalam pembelajaran IPAS. Selain meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, metode ini juga berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar mereka. Oleh karena itu, permainan edukatif disarankan sebagai strategi pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian, dapat dikatakan bahwa menggunakan permainan edukatif untuk mengajarkan IPS dapat sangat meningkatkan motivasi siswa kelas tiga SD untuk belajar. Bagi siswa, permainan edukasi berkontribusi pada lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, partisipatif, dan merangsang.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan metode ini lebih antusias, aktif, dan memiliki pemahaman materi yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode konvensional. Selain itu, permainan edukatif juga membantu meningkatkan keterampilan sosial siswa, seperti bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi, dan memecahkan masalah secara kolaboratif.

Dalam hal membuat dan menerapkan permainan pendidikan yang sesuai dengan materi pelajaran dan sifat siswa, guru sangat penting. Oleh karena itu, komponen penting lainnya dari keberhasilan penyebarannya adalah pelatihan guru tentang teknik pembelajaran berbasis game.

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi panduan bagi lembaga pendidikan yang ingin mengadopsi metode pengajaran yang lebih kreatif. Untuk memastikan bahwa keuntungan dari game edukasi dirasakan lebih luas di bidang pendidikan, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengevaluasi kemanjurannya pada tingkat pendidikan yang berbeda dan dalam mata pelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Adilah, A. N., & Minsih, M. (2022). Pengembangan media pembelajaran Monokebu pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5076–5085.
- Afandi, R. (2015). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPAS di sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77–89.
- Afifah, T. M. N., & Nugroho, O. F. (2021). Pengaruh motivasi orang tua terhadap hasil belajar siswa pada masa pandemi. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 4(2), 150–153.

- Anggraeni, N. O., Mulyasari, E., & Gazella, S. D. (2024). Upaya meningkatkan hasil belajar melalui permainan ular tangga digital pada mata pelajaran IPAS kelas 3 sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 496–502.
- Aswat, H., Masri, M., & Bella, B. (2023). Meningkatkan motivasi dan ketuntasan hasil belajar siswa melalui media kreatif Smartpoli pada materi IPA di sekolah dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(4), 5678–5685.
- Chan, F. (2017). Implementasi guru menggunakan metode permainan pada pelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 2(1), 106–123.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *e-Learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. Wiley.
- Creswell, J. W. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. SAGE Publications.
- Fullan, M. (2019). *Leading in a culture of change*. Jossey-Bass.
- Hargreaves, A., & O'Connor, M. T. (2018). *Collaborative professionalism: When teaching together means learning for all*. Corwin Press.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Smith, K. A. (2022). *Active learning: Cooperation in the college classroom*. Interaction Book Company.
- Jones, K., & Brown, M. (2019). *Educational innovations: Practices and strategies for success*. Routledge.
- Kurniati, P., Untari, M. F. A., & Sulianto, J. (2020). Upaya meningkatkan hasil belajar tematik materi penjumlahan puluhan menggunakan metode permainan media ular tangga. *Journal of Education Action Research*, 4(4), 407–416.
- Merriam, S. B., & Tisdell, E. J. (2016). *Qualitative research: A guide to design and implementation*. Jossey-Bass.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. SAGE Publications.
- Pratiwi, A., Hikmah, F., & Adiansha, A. A. (2021). Analisis penerapan metode games education dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 1(1), 36–43.
- Rahayu, S. D., Dayu, D. P. K., Rosniwati, Khoiroh, H., & Moeljaningsih, W. (2024). Penerapan game based learning Educaplay untuk meningkatkan keaktifan belajar pada pembelajaran IPAS sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(3), 511–518.
- Reigeluth, C. M., Beatty, B. J., & Myers, R. D. (2020). *Instructional-design theories and models: The learner-centered paradigm of education*. Routledge.
- Sopiah, S. (2019). Pengaruh alat permainan edukatif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 11–21.

- Sunarti, S., Rahmawati, S., & Wadani, S. (2016). Pengembangan game petualangan "Si Bolang" sebagai media pembelajaran tematik untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 2(1), 20–28.
- Widiantari, N. M. A., Pudjawan, K., & Japa, G. N. (2013). Penggunaan media permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 190–205.
- Williams, P. (2021). *Innovative teaching and learning strategies in higher education*. Palgrave Macmillan.
- Yin, R. K. (2020). *Case study research and applications: Design and methods*. SAGE Publications.