Vol 9 (3) Juni 2025, Hal 455 - 464
p-ISSN: 2548-8856 | e-ISSN: 2549-127X

PENGARUH PENGGUNAAN GAME DAN PEMBERIAN REWARD TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SD

Widia Lestari[1], Putri Octa Hadiyanti [2]
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau[1,2]
Surel: widialestari1000@student.uir.ac.id

Abstract: This study investigates the impact of educational games and structured rewards on the learning motivation of fifth-grade students at SDN 141 Pekanbaru. *Employing a quasi-experimental design with experimental and control groups, the study posited that active engagement and positive reinforcement are crucial for enhancing both intrinsic and extrinsic motivation. Quantitative analysis revealed that the use of educational games significantly increased student learning motivation in the experimental group, with an average motivation score of 5.708 and a significance level of $p<0.05$. This finding suggests that integrating games and rewards into the learning process has the potential to boost student engagement and motivation. Interestingly, the control group also showed a significant change in learning motivation between the pretest and posttest ($p<0.05$), even without game and reward interventions. This indicates that other contextual factors may also contribute to the dynamics of student learning motivation. Pedagogically, educational games represent an effective instructional innovation for fostering student motivation. Further research is recommended to explore the mediating and moderating mechanisms underlying the influence of games and rewards, and to identify additional contextual components that may play a role in shaping student learning motivation*

Keywords:. *Educational games, rewards, student motivation*

Abstrak: Penelitian ini menyelidiki pengaruh game edukatif dan pemberian hadiah terstruktur terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SDN 141 Pekanbaru. Menggunakan desain *quasi-eksperimen* dengan kelompok eksperimen dan kontrol, studi ini berasumsi bahwa keterlibatan aktif dan penguatan positif berperan penting dalam meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik. 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 nilai signifikansi $p<0,05$. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi game dan hadiah dalam proses pembelajaran berpotensi meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Menariknya, pada kelompok kontrol, terdapat perubahan motivasi belajar yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* ($p<0,05$), meskipun tanpa intervensi game dan hadiah. Hal ini menunjukkan bahwa faktor kontekstual lain juga berkontribusi pada dinamika motivasi belajar siswa. Secara pedagogis, game edukatif merupakan inovasi pembelajaran yang efektif untuk mendorong motivasi siswa. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengkaji mekanisme mediasi dan moderasi dari pengaruh game dan hadiah, serta mengidentifikasi komponen kontekstual lain yang memengaruhi motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Game edukatif, hadiah, motivasi belajar siswa

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses transmisi dan pelestarian warisan budaya lintas generasi. Definisi sederhana pendidikan adalah upaya manusia untuk mengoptimalkan potensi bawaan mereka, baik jasmani maupun rohani, selaras dengan norma-norma kultural masyarakat (Rahman et al., 2022) Motivasi belajar dalam pendidikan adalah komponen penting yang menentukan keberhasilan proses belajar. Motivasi adalah dorongan utama yang mendorong seseorang untuk bertindak.

Dorongan internal yang mendorong seseorang untuk belajar dan pada akhirnya mencapai tujuan mereka dikenal sebagai motivasi belajar (Elvira, Neni Z 2022). Motivasi sangat penting untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di sekolah. Motivasi ini sangat penting untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan dan ideal. Namun, kurangnya motivasi dapat menghalangi siswa dari mencapai potensi mereka. Akibatnya, sangat penting untuk memahami bagaimana motivasi memengaruhi pendidikan (Kurnia et al., 2024).

Dalam proses pembelajaran, guru memiliki peran penting untuk memotivasi siswa. Memberikan motivasi berarti menggerakkan peserta didik untuk berbuat atau berkeinginan melakukan sesuatu (Hidayati et al. 2022). Oleh karena itu, guru wajib memahami aspirasi setiap siswa, terutama terkait kebutuhan akan prestasi, mengingat adanya variasi dan bahkan motivasi berprestasi yang rendah di antara mereka (Suharni 2021).

Namun, hingga saat ini, masih banyak masalah yang muncul mengenai siswa yang tidak memiliki motivasi belajar yang ideal. Akibatnya, baik pembelajaran di dalam maupun luar kelas tidak berjalan dengan baik dan menyebabkan prestasi belajar siswa semakin buruk. Salah satu penyebab utama rendahnya motivasi siswa di ruang kelas adalah metode pengajaran yang diterapkan oleh pendidik. Siswa cenderung merasa bosan dan jenuh apabila guru hanya berfokus pada penyampaian materi secara satu arah. Idealnya, seorang guru tidak hanya terampil dalam menjelaskan pelajaran, tetapi juga memiliki kemampuan untuk mendorong motivasi belajar siswa. Hal ini penting karena motivasi adalah faktor penentu keberhasilan akademik (S. A. Lestari, et al. 2021).

Pada 7 Februari 2025, saat peneliti mewawancarai Ibu Reskina Sari S.Pd, wali kelas V SDN 141 Pekanbaru, teridentifikasi beberapa masalah yang berdampak pada motivasi belajar siswa. Salah satunya adalah kecenderungan siswa untuk tidak fokus pada guru saat penjelasan materi, siswa yang kurang aktif atau berpartisipasi dalam proses belajar, dan siswa yang tidak mengikuti instruksi guru. Selanjutnya guru juga menyebutkan beberapa karakteristik siswa yang tidak memiliki motivasi belajar, seperti cepat bosan dalam menyelesaikan tugas sekolah, tidak memperhatikan instruksi guru, kurang bersemangat untuk mengikuti pelajaran dan cenderung pasif, mudah patah semangat, dan lupa apa yang diajarkan guru.

Dalam penelitian sebelumnya, ada beberapa upaya untuk meningkatkan motivasi belajar yaitu dengan pembelajaran berbasis game. Hasil penelitian yang disebut belajar siswa berbeda sebelum dan sesudah pemberian reward, dan pemberian reward memiliki efek yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa (Sudirman et al. 2023).

Pembelajaran interaktif melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Metode ini mencakup berbagai pendekatan, termasuk percakapan kelompok, permainan edukatif, dan simulasi. Pembelajaran interaktif bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan signifikan (Fahrurrazi et al., 2024). Game dan pemberian reward adalah dua metode pembelajaran interaktif yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam ranah pendidikan, Al Fitri (2023) berargumen bahwa implementasi metode reward oleh para pendidik memiliki potensi untuk membangkitkan motivasi belajar siswa.

Namun, meskipun sejumlah penelitian telah membahas seberapa efektif masing-masing metode secara terpisah, tidak banyak penelitian yang secara khusus menyelidiki bagaimana kombinasi penggunaan game dan pemberian reward berdampak pada motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh kombinasi kedua metode tersebut terhadap motivasi belajar mereka.

METODE

Dengan menerapkan pendekatan kuantitatif, studi ini menggunakan eksperimen semu sebagai metode penelitiannya. Desain yang dipilih adalah non-equivalent control group, yang tidak melibatkan penugasan acak pada kelompok.. Dalam desain ini, dua kelompok yang sudah ada sebelumnya digunakan sebagai subjek penelitian, tanpa adanya alokasi acak ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol (Creswell & Creswell, 2018). Desain ini melibatkan tiga tahapan utama: (1) pelaksanaan pretest untuk mengukur motivasi belajar awal siswa pada kedua kelompok, (2) pemberian perlakuan berupa penggunaan game dan pemberian reward hanya pada kelompok eksperimen, dan (3) pelaksanaan posttest untuk mengukur motivasi belajar siswa setelah pemberian perlakuan pada kedua kelompok (Abraham dan Supriyati, 2022).

Sampel dalam penelitian ini terdiri dari siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri (SDN) 141 Pekanbaru. Dua kelas yang berpartisipasi adalah kelas VA dan kelas VB. Kelas VA berujumlah 34 ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang akan menerima perlakuan, sedangkan kelas VB berjumlah 30 orang berperan sebagai kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Pemilihan kedua kelas ini sebagai sampel penelitian dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* (sampling bertujuan). Alasan pemilihan kelas VA sebagai kelompok eksperimen didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan adanya permasalahan terkait motivasi belajar siswa di kelas tersebut, sehingga kelas ini dianggap paling sesuai untuk diberikan intervensi melalui penerapan metode *game* dan pemberian *reward*.

Tahap	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Pretest	O1	O2
Perlakuan (Treatment)	X (game dan reward)	- (tanpa perlakuan)
Posttest	O3	O4

Penelitian ini melibatkan dua jenis variabel, yaitu: Variabel Bebas (Independen): Penggunaan game dan pemberian reward (X). Variabel ini

dimanipulasi oleh peneliti pada kelompok eksperimen. Variabel Terikat (Dependen): Motivasi belajar siswa (Y). Variabel ini diukur untuk melihat pengaruh dari variabel bebas.

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner motivasi belajar siswa. Kuesioner ini dirancang untuk mengukur berbagai aspek motivasi belajar, seperti kepuasan, percaya diri, perhatian dan relevansi. Sebelum digunakan, instrumen ini akan diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan bahwa alat ukur ini akurat dan konsisten dalam mengukur motivasi belajar siswa.

Proses analisis data akan dilakukan secara kuantitatif, menggunakan hasil dari pretest dan posttest. Tahap awal analisis mencakup deskripsi data, di mana statistik deskriptif seperti rata-rata dan standar deviasi akan ditampilkan untuk skor motivasi belajar di kelompok eksperimen dan kontrol, baik pada pretest maupun posttest. Uji Normalitas dan Homogenitas: Melakukan uji normalitas dan homogenitas data untuk memastikan asumsi-asumsi statistik terpenuhi sebelum melakukan uji inferensial. Uji Hipotesis: Menggunakan uji independent sample t-test untuk membandingkan perbedaan rata-rata skor posttest motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Jika terdapat perbedaan signifikan pada skor pretest antara kedua kelompok, maka akan digunakan untuk mengontrol pengaruh variabel kovariat (skor pretest) terhadap variabel terikat (skor posttest). Interpretasi Hasil: Menganalisis hasil uji statistik untuk menyimpulkan Studi ini menganalisis hubungan sebab-akibat antara penggunaan game, pemberian reward, dan tingkat motivasi belajar siswa kelas V SDN 141 Pekanbaru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara komprehensif pengaruh penggunaan *game* edukatif dan pemberian *reward* (penghargaan) terhadap tingkat motivasi belajar siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 141 Pekanbaru. Motivasi belajar merupakan konstruk psikologis yang kompleks, mencerminkan dorongan internal dan eksternal yang mengarahkan, mempertahankan, dan mengintensifkan perilaku belajar. Dalam konteks pendidikan dasar, menumbuhkan motivasi belajar intrinsik dan ekstrinsik menjadi krusial dalam mengoptimalkan hasil belajar siswa.

Data yang terkumpul melalui kuesioner motivasi belajar yang diadaptasi dan diuji validitas serta reliabilitasnya menunjukkan adanya perbedaan tingkat motivasi belajar antara kelompok siswa yang mendapatkan perlakuan berupa integrasi *game* edukatif dalam pembelajaran dan pemberian *reward* dengan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa intervensi berupa penggunaan game edukatif dan pemberian reward berhasil meningkatkan motivasi belajar secara signifikan pada kelompok eksperimen, dibandingkan dengan kelompok kontrol. Distribusi skor motivasi belajar pada kelompok eksperimen cenderung lebih positif, dengan lebih sedikit siswa yang berada pada kategori motivasi rendah. Berikut analisis deskriptif dari kedua kelas yang dilakukan penelitian :

PRETEST KELAS EKSPERIMEN

Indikator	Total	Standar deviasi	Rata-rata	Kiteria
Kepuasan	789	4,34796	3,32	Sangat Baik
Percaya Diri	954	9,64365	3,12	Baik
Perhatian	1234	11,7847	3,02	Baik
Relevansi	893	8,71677	3,28	Sangat Baik
Total	**3870**		**3,19**	Baik

Dari data di atas sebelum diberikan perlakuan, siswa kelas eksperimen telah mempunyai motivasi belajar yang sudah baik, terutama pada indicator kepuasan dengan rata-rata 3,32 dan relevansi dengan rata-rata 3,28 dengan kriteria sangat baik.

Standar deviasi menunjukkan seberapa besar penyimpangan data dari nilai rata-rata. Nilai standar deviasi terkecil pada pretest kelas control terdapat pada indicator kepuasan yaitu sebesar 4,34796, yang artinya penyebaranya kecil dan mendekati rata-rata. Hal ini menunjukkan kebanyakan siswa memiliki nilai kuesioner yang rata-ratanya hampir sama untuk indicator kepuasan. Sementara nilai standar deviasi terbesar ada pada indicator yaitu sebesar 11,7847, yang menunjukkan jawaban siswa sangat bervariasi untuk indicator ini dan jauh dari nilai rata-rata.

POST TEST KELAS EKSPERIMEN

Indikator	Total	Standar deviasi	Rata-rata	Kiteria
Kepuasan	846	**3,48466**	3,55	Sangat Baik
Percaya Diri	1058	4,92725	3,46	Sangat Baik
Perhatian	1397	4,67991	3,42	Sangat Baik
Relevansi	935	4,79397	3,44	Sangat Baik
Total	**4236**		**3,47**	Sangat Baik

Dari data diatas setelah diberikan perlakuan, menunjukkan bahwa motivasi siswa kelas eksperimen perindikator meningkat menjadi sangat baik. Nilai standar deviasinya juga menjadi lebih kecil dibandingkan saat pretest. Hal ini menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan, siswa merasakan kepuasan, percaya diri, perhatian dan relevansi yang hampir sama.

PRETEST KELAS KONTROL

Indikator	Total	Standar deviasi	Rata-rata	Kiteria
Kepuasan	726	5,40723	3,46	Sangat Baik
Percaya Diri	859	6,2672	3,18	Baik
Perhatian	1139	6,30236	3,16	Baik
Relevansi	774	6,47523	3,23	Baik
Total	**3498**		**3,26**	Sangat Baik

Data di atas adalah data pretest perindikator motivasi belajar siswa yang tidak diberikan perlakuan. Dilihat dari tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa kelas control sudah baik dengan rata-rata tertinggi pada indicator kepuasan yaitu sebesar 3,46.

Standar deviasi menunjukkan seberapa besar penyimpangan data dari nilai rata-rata. Nila standar deviasi pretest kelas control cukup kecil dan hampir mendekati satu sama lainnya. Hal ini menunjukkan jawaban siswa untuk masing-masing indicator hampir seragam.

POST TEST KELAS KONTROL

Indikator	Total	Standar deviasi	Rata-rata	Kiteria
Kepuasan	575	3,89138	2,74	Baik

Percaya Diri	602	13,0522	2,23	Kurang Baik
Perhatian	805	13,3788	2,24	Kurang Baik
Relevansi	604	6,67618	2,52	Baik
Total	**2586**		**2,43**	Kurang Baik

Dari rata-rata data post test menunjukkan penurunan, dari kriteria baik menjadi kurang baik. Setiap indicator mengalami penurunan, terutama percaya diri dan perhatian yang dikategorikan kurang baik. Hal ini menunjukkan bahwa kemungkinan motivasi siswa dapat menurun jika tidak diberikan perlakuan positif seperti game dan reward. Standar deviasinya juga menjadi tinggi pada indicator percaya diri dan kepuasan. Siswa memberikan jawaban yang bervariasi atau tidak seragam untuk indicator tersebut.

Setelah melakukan analisis deskriptif data selanjutnya peneliti menguji data yang didapatkan untuk melihat bagaimana pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. Peneliti melakukan sejumlah uji prasyarat pada penelitian ini sebagai berikut :

Setelah melakukan perhitungan dengan SPSS dapat disimpulkan bahwa pada uji normalitas dengan uji komolgorov-smirnov dan shapiro-wilk, diperoleh nilai signifikan masing-masing kelas yang lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan data berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan dengan uji homogenitas. Uji homogenitas menunjukkan diperoleh nilai signifikan levene's test sebesar 0,111 yang lebih besar dari 0,05. Artinya syarat homogenitas terpenuhi dalam penelitian ini dan uji t independent dapat dilanjutkan.

Selanjutnya peneliti melakukan uji t independent dan dipeoleh hasil nilai signifikan uji t independen sebesar 0,000 (lebih kecil dari 0,05). Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistic antara motivasi belajar siswa yang diberikan perlakuan game dan pemberian reward (kelas eksperimen) dengan siswa yang tidak diberikan perlakuan (kelas kontrol). Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan ada pengaruh penggunaan game dan pemberian reward terhadap motivasi belajar siswa.

Pada kelas eksperimen nilai signifkan 0,000 ($p < 0,05$), artinya perlakuan (game dan reward) memberi pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Kemudian nilai t negative menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa saat post test lebih besar dari pretest. Sedangkan pada kelas control diperoleh nilai signifkan 0,000 ($p < 0,05$) menunjukkan terdapat perubahan yang signifikan antara pretest dan post test kelas control. Meskipun tidak diberikan perlakuan game dan reward, motivasi belajar kelas control tetap mengalami perbedaan. Nilai t positif menunjukkan terjadi penurunan motivasi belajar. Artinya hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan *game* dan pemberian *reward* secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 141 Pekanbaru.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya korelasi positif dan signifikan antara intensitas penggunaan *game* edukatif dengan tingkat motivasi belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan teori *Self-Determination Theory* (SDT) yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan (2021), yang menekankan bahwa pemenuhan kebutuhan psikologis dasar akan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial dapat meningkatkan motivasi intrinsik. *Game* edukatif, dengan desainnya yang interaktif dan

menantang, berpotensi memfasilitasi pengalaman kompetensi melalui penyelesaian tugas dan tantangan dalam *game*.

Senada dengan pandangan tersebut, penelitian oleh Gee (2023) menunjukkan bahwa *game* berbasis pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif siswa, yang merupakan komponen penting dari motivasi belajar. Mekanisme *game* seperti *leveling*, *scoring*, dan *feedback* instan memberikan siswa informasi yang jelas mengenai kemajuan mereka, sehingga memicu rasa ingin terus belajar dan meningkatkan performa. Selain itu, aspek *fun* dan *engaging* dari *game* dapat mengurangi rasa bosan dan meningkatkan fokus siswa pada (Henderi et al., 2024).

Dalam konteks penelitian ini, implementasi *game* edukatif dalam proses pembelajaran di kelas V SDN 141 Pekanbaru terbukti mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran yang disisipkan elemen *game*, yang pada akhirnya berdampak positif pada motivasi mereka untuk belajar dan memahami materi pelajaran.

Selanjutnya hasil penelitian juga mengindikasikan bahwa pemberian *reward*, baik berupa pujian verbal maupun penghargaan materi, memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Temuan ini mendukung teori *Reinforcement* dari Skinner (dalam Ormrod, 2022) yang menyatakan bahwa perilaku yang diikuti oleh konsekuensi positif (dalam hal ini, *reward*) cenderung akan diulang. *Reward* berfungsi sebagai penguat (reinforcer) yang meningkatkan kemungkinan siswa untuk menunjukkan perilaku belajar yang lebih baik dan termotivasi.

Lebih lanjut, pandangan dari *Expectancy-Value Theory* (Skinner, 2022) menjelaskan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh ekspektasi keberhasilan dan nilai tugas. Pemberian *reward* dapat meningkatkan persepsi siswa terhadap nilai tugas dan menumbuhkan keyakinan bahwa usaha mereka akan dihargai, sehingga meningkatkan motivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Penelitian oleh Camereon (2023) juga menemukan bahwa *reward* eksternal, jika diberikan secara tepat dan proporsional, dapat memicu motivasi intrinsik siswa dalam jangka panjang dengan menumbuhkan rasa pencapaian dan pengakuan.

Dalam konteks penelitian di SDN 141 Pekanbaru, pemberian *reward* yang bervariasi dan diberikan secara konsisten terbukti efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Pujian verbal memberikan pengakuan atas usaha dan kemajuan siswa, sementara penghargaan materi dapat memberikan insentif tambahan untuk mencapai tujuan belajar. Penting untuk dicatat bahwa pemberian *reward* perlu dilakukan secara adil dan transparan agar tidak menimbulkan kecemburuan atau demotivasi pada siswa lain.

Analisis lebih lanjut menunjukkan adanya potensi interaksi positif antara penggunaan *game* edukatif dan pemberian *reward* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Integrasi *reward* ke dalam mekanisme *game*, seperti pemberian poin tambahan atau *virtual badge* atas penyelesaian tantangan, dapat memperkuat efek motivasi yang dihasilkan oleh *game*. *Reward* dalam konteks *game* memberikan umpan balik positif yang

instan dan relevan dengan usaha siswa dalam *game*, sehingga meningkatkan rasa kompetensi dan motivasi untuk terus berpartisipasi.

Temuan ini sejalan dengan konsep *gamification* dalam pendidikan yang semakin populer (Ryan et al., 2020). *Gamification* mengaplikasikan elemen-elemen *game* dalam konteks non-*game*, seperti pembelajaran, untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi. Pemberian *reward* merupakan salah satu elemen kunci dalam *gamification* yang terbukti efektif dalam mendorong perilaku yang diinginkan.

Temuan penelitian ini memiliki implikasi praktis yang signifikan bagi para pendidik dan pengembang kurikulum. Integrasi *game* edukatif sebagai bagian integral dari proses pembelajaran dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Guru dapat memanfaatkan berbagai jenis *game* edukatif yang relevan dengan materi pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Selain itu, implementasi sistem pemberian *reward* yang terencana dan konsisten juga penting untuk memberikan pengakuan atas usaha dan pencapaian siswa, sehingga memotivasi mereka untuk terus belajar dan mengembangkan potensi diri

KESIMPULAN

Hasil penelitian secara konsisten menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan *game* edukatif terhadap motivasi belajar siswa. Kelompok siswa yang terlibat dalam pembelajaran menggunakan *game* edukatif memperlihatkan peningkatan motivasi belajar yang substansial dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan *game*. Secara kuantitatif, rerata skor motivasi belajar kelompok eksperimen yang menggunakan *game* edukatif tercatat statistik 5,708 signifikan pada tingkat signifikansi α=0.05 ($p < 0.05$), mengindikasikan bahwa implementasi *game* edukatif memiliki dampak nyata dalam membangkitkan motivasi.

Selanjutnya pada kelas kontrol nilai signifkan 0,000 ($p < 0,05$) menunjukkan terdapat perubahan yang signifikan antara pretest dan post test kelas control. Meskipun tidak diberikan perlakuan game dan reward, motivasi belajar kelas control tetap mengalami perbedaan. Nilai t positif menunjukkan terjadi penurunan motivasi belajar ketika tidak diberikan perlakuan (game dan reward).

DAFTAR RUJUKAN

Agustina, N., Robandi, B., Rosmiati, I., Abraham, Irfan, and Yetti Supriyati. 2022. "Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review." *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8(3): 2476–82. doi:10.58258/jime.v8i3.3800.

Al Fitri, Hessya Milenia. 2023. "Penerapan Reward Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sd Negeri 006 Bengkulu Utara." *Jurnal Insan Cendekia* 2(1): 49–50. https://ejournal-insancendekia.com/index.php/HOME.

Alsa, Asmadi, Adi Putra Hidayatullah, and Agustina Hardianti. 2021. "Strategi Belajar Kognitif Sebagai Mediator Peran Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar." *Gadjah Mada Journal of Psychology*

(GamaJoP) 7(1): 99. doi:10.22146/gamajop.62623.

Cameron, J., Banko, K. M., & Pierce, W. D. (2023). *Motivation, reward, and intrinsic interest: A meta-analysis*. Routledge.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2021). Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness. Guilford Publications.

Elvira, Neni Z, Dkk. 2022. "Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran." *Jurnal Literasi Pendidikan* 1(2): 350–59. https://journal.citradharma.org/index.php/eductum/indexDOI:https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.767%0Ahttps://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/.

Fahrurrazi, Ferdy, Sri Setia, and Putra Jayawardaya. 2024. "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Melalui Metode Pembelajaran Interaktif." *Bahasa dan Budaya* 2(3): 101–10. https://doi.org/10.61132/semantik.v2i3.776.

Gee, J. P. (2023). What video games have to teach us about learning and literacy. Palgrave Macmillan.

Henderi, H., Putra, P. D. A., & Lestari, S. (2024). The effect of reward and punishment on students' motivation in online learning. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 3(1), 1-10.

Kapp, K. M. (2021). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.

Kurnia, Deti, Meilina Silvi Imanika, Tatin Suhertin, Fauzan Dhiahulhaq, Doni Ilyas, Cahyadi, and Imas Masitoh. 2024. "Peran Motivasi Dalam Meningkatkan Pembelajaran Siswa." *Cendekia Inovatif Dan Berbudaya* 1(4): 342–47. doi:10.59996/cendib.v1i4.477.

Prensky, M. (2022). *Digital game-based learning*. Paragon House.

Rahman, Abd, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, Yuyun Karlina, and Yumriani. 2022. "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan." *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2(1): 1–8.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, *86*, 102081.

Skinner, B. F. (2022). *Science and human behavior*. B. F. Skinner Foundation.

Sudirman, Kasmawati, and Sitti Jauhar. 2023. "Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas v SDN 198 Cinennung Kecamatan Cina Kabupaten Bone." *Bestari: Jurnal Pendidikan dan*

Kebudayaan 4(April): 16–25.

Suharni, Suharni. 2021. "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling* 6(1): 172–84. doi:10.31316/g.couns.v6i1.2198.

Ummiasih, Neta Dian Lestari, and Sylvia Lara Syaflin. 2024. "Analisis Pemberian Reward Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal EduTech* 10(2): 430–38. https://doi.org/10.35326/taksonomi.v2i2.2725.