Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
6 (2) 2025, Page: 34197-34203

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI PERMAINAN EDUKATIF PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS 1 SD

Putu Ayu Putri Septyandari[1], Pande Putu Diah Arika Pradewi[2], Dewa Nyoman Bayu Pradnyana[3], Chindytia[4]

[1,2,3,4] Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha
*Email: chindytia@undiksha.ac.id, yuputri462@gmail.com, pandearika23@gmail.com, pradnyanabayu131@gmail.com
Corresponding Author: Chindytia, chindytia@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Studi ini bermaksud untuk mengkaji pengaruh penerapan permainan edukatif dalam mendorong motivasi belajar siswa untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 SD. Problematika yang diangkat dalam riset ini adalah minimnya motivasi belajar siswa yang bisa saja menghambat pencapaian akademis mereka. Metode yang dipakai dalam kajian ini adalah eksperimen dengan desain pretest-posttest pada kelompok kontrol. Subjek yang terkait berjumlah 60 siswa kelas 1 SD, dibagi menjadi dua kelompok, yakni kelompok eksperimen yang memakai permainan edukatif dalam proses belajar serta kelompok kontrol yang menjalankan metode pembelajaran konvensional. Pengumpulan data dilakukan lewat angket motivasi belajar yang diisi oleh siswa sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran. Untuk mengolah data, dilakukan uji t guna melihat perbedaan rata-rata motivasi belajar di antara kedua kelompok. Hasil studi menunjukkan adanya kenaikan yang signifikan dalam motivasi belajar pada siswa yang diajar dengan permainan edukatif ketimbang dengan kelompok kontrol. Maka dari itu, bisa ditarik kesimpulan bahwa penggunaan permainan edukatif memiliki potensi guna menaikkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya bagi siswa kelas 1 SD. Temuan ini diharapkan bisa menjadi alternatif bagi para guru dalam menambah motivasi belajar melalui metode yang jauh lebih menarik dan interaktif.

Kata Kunci: *Permainan Edukatif, Motivasi Belajar, Bahasa Indonesia, Siswa Sekolah Dasar, Eksperimen*

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of implementing educational games on boosting student learning motivation for Indonesian language in first-grade elementary school. The research addresses the issue of students' lack of learning motivation, which can hinder their academic achievement. The study employed an experimental method with a pretest-posttest design for a control group. Sixty first-grade elementary school students were divided into two groups: an experimental group using educational games in their learning process, and a control group using conventional learning methods. Data were collected through a learning motivation questionnaire completed by students before and after the learning activity. To analyze the data, a t-test was conducted to determine the average difference in learning motivation between the two groups. The study results showed a significant increase in learning motivation in students taught with educational games compared to the control group. Therefore, it can be concluded that the use of educational games has the potential to increase student learning motivation in Indonesian language learning, particularly for first-grade elementary school students. These findings are expected to provide teachers with an alternative way to increase learning motivation through more engaging and interactive methods.

Keywords: *Educational Games, Learning Motivation, Indonesian, Elementary School Students, Experiments*
© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan di jenjang sekolah dasar, khususnya di kelas awal, merupakan tahap penting untuk membentuk keterampilan literasi dasar siswa, yang meliputi kecakapan membaca, menulis, mendengar, serta berbicara. Mata pelajaran Bahasa Indonesia memegang fungsi vital dalam mengasah kompetensi tersebut sebagai landasan demi pencapaian prestasi akademik di jenjang berikutnya. Menurut Henry Guntur Tarigan, keterampilan berbahasa memiliki keterkaitan yang erat dan saling mendukung satu sama lain, sehingga penguasaan bahasa sejak dini menjadi kunci keberhasilan dalam proses belajar. Namun demikian, dalam praktiknya kegiatan pembelajaran di kelas masih sering menerapkan metode konvensional yang bersifat *teacher-centered*, sehingga kurang memberikan ruang

bagi keterlibatan aktif siswa. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat dan motivasi belajar siswa, terutama pada siswa kelas 1 SD yang masih berada pada tahap perkembangan konkret.

Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget, yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap *concrete operational*, di mana mereka lebih mudah memahami sesuatu melalui pengalaman langsung dan aktivitas nyata dibandingkan dengan penjelasan abstrak. Oleh karena itu, pembelajaran yang hanya berpusat pada ceramah cenderung kurang efektif dalam menarik perhatian dan membangun pemahaman siswa. Dalam konteks ini, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar.

Motivasi dalam belajar merupakan salah satu faktor utama yang menentukan keberhasilan dalam proses maupun hasil pembelajaran. Secara teori, motivasi berperan sebagai penggerak dari dalam (*intrinsic motivation*) maupun dari luar (*extrinsic motivation*) yang dapat mengarahkan dan mendorong perilaku belajar siswa. Sardiman A.M. menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan tersebut, serta memberikan arah pada aktivitas belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif, tekun, dan memiliki daya juang dalam menyelesaikan tugas. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menghambat pencapaian tujuan pendidikan.

Lebih lanjut, Abraham Maslow melalui teori *hierarchy of needs* menjelaskan bahwa kebutuhan akan rasa aman, penghargaan, dan aktualisasi diri turut memengaruhi motivasi seseorang dalam belajar. Dalam konteks pembelajaran di kelas, suasana belajar yang menyenangkan dan menghargai peran siswa akan meningkatkan motivasi mereka untuk terlibat secara aktif. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung serta menggunakan strategi pembelajaran yang mampu membangkitkan minat dan rasa ingin tahu siswa.

Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah melalui penerapan permainan edukasi. Permainan edukasi merupakan metode pembelajaran yang mengintegrasikan unsur bermain dengan tujuan pendidikan, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Lev Vygotsky menekankan bahwa aktivitas bermain memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif anak karena melalui permainan, anak dapat belajar berinteraksi, memecahkan masalah, serta mengembangkan kemampuan berpikir secara alami. Dalam hal ini, permainan tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif.

Selain itu, Jerome Bruner mengemukakan bahwa proses belajar akan lebih efektif apabila siswa terlibat secara aktif dalam menemukan pengetahuan melalui pengalaman langsung (*discovery learning*). Permainan edukasi dapat menjadi sarana yang tepat untuk mewujudkan hal tersebut karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sambil melakukan (*learning by doing*). Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga membangun pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Pemanfaatan permainan edukasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diyakini mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik. Permainan dapat membantu siswa dalam mengenal huruf, menyusun kata, memahami makna, serta melatih kemampuan berkomunikasi secara lisan. Selain itu, penggunaan permainan juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa karena mereka terlibat secara langsung dalam aktivitas belajar tanpa tekanan. Hal ini sejalan dengan konsep *active learning* yang menekankan pentingnya keterlibatan siswa secara penuh dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan paparan tersebut, pertanyaan penelitian dalam kajian ini meliputi: (1) bagaimana kondisi motivasi belajar siswa kelas 1 SD terhadap pelajaran Bahasa Indonesia sebelum penggunaan permainan edukasi; (2) bagaimana prosedur pelaksanaan permainan edukasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia; dan (3) apakah terdapat peningkatan motivasi belajar siswa setelah penggunaan permainan edukasi. Sejalan dengan pertanyaan tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji kondisi motivasi belajar siswa sebelum penggunaan permainan edukasi, mendeskripsikan pelaksanaan permainan edukasi dalam pembelajaran, serta menganalisis peningkatan motivasi belajar siswa setelah penerapan metode tersebut.

Penelitian ini memiliki peran penting dalam pengembangan praktik pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian tentang pembelajaran inovatif berbasis permainan. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*), sehingga mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas awal sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi perbaikan di kelas (PTK) untuk menaikkan gairah belajar siswa melalui pemanfaatan permainan mendidik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia bagi murid kelas satu sekolah dasar. Pendekatan kualitatif dipilih guna memberi kesempatan bagi pengamat untuk mengerti lebih dalam proses belajar, sikap peserta didik, serta pergeseran pada dorongan belajar yang terjadi selama perlakuan. Melalui pendekatan ini, perhatian pengamat bukan sekadar pada angka-angka akhir, namun juga pada makna, pengalaman, serta respons peserta didik terhadap cara belajar yang diaplikasikan.

Metode studi perbaikan di kelas diterapkan karena sifatnya yang reflektif serta tujuannya memperbaiki cara belajar yang berlangsung langsung di lingkungan kelas. Dengan memakai PTK, pengamat dapat melaksanakan aksi nyata yang bertujuan memajukan kualitas pengajaran, sembari terus menerus memantau serta memikirkan efeknya. Riset ini dilaksanakan melalui beberapa putaran, di mana setiap putaran terdiri dari empat langkah pokok, yaitu penyusunan rencana, implementasi aksi, pemantauan, serta perenungan. Keempat langkah tersebut dijalankan berulang sampai capaian yang diraih cocok dengan penanda kesuksesan yang sudah ditentukan.

Pada tahap perencanaan, para peneliti membuat berbagai materi belajar yang dibutuhkan, termasuk rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), skenario penggunaan permainan edukatif, serta instrumen riset seperti panduan observasi dan kuesioner sederhana. Permainan edukatif yang diciptakan disesuaikan dengan ciri siswa kelas I SD yang cenderung aktif, gemar bermain, dan belajar melalui pengalaman nyata. Oleh karena itu, permainan yang dipilih dirancang agar menarik, interaktif, dan relevan dengan materi Bahasa Indonesia, guna meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar.

Tahap pelaksanaan tindakan adalah waktu untuk mengaplikasikan rancangan yang telah disusun. Pada tahap ini, guru menjalankan proses belajar mengajar dengan menjadikan permainan edukatif sebagai media utamanya. Guru bertindak sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam mengikuti kegiatan, memberikan arahan, serta menciptakan suasana belajar yang gembira. Siswa diajak aktif berpartisipasi dalam berbagai aktivitas, baik sendiri maupun bersama teman, sehingga mereka dapat belajar sembari bermain. Melalui metode ini, diharapkan siswa menjadi lebih antusias, berani terlibat, dan semakin tertarik pada pelajaran.

Tahap pengamatan dilaksanakan bersamaan dengan tindakan. Selama fase ini, peneliti melihat langsung kegiatan siswa saat pembelajaran terjadi. Pengamatan ini berfokus pada hal-hal seperti keikutsertaan siswa, keterlibatan dalam kegiatan, hubungan dengan teman, serta reaksi terhadap pelajaran. Data dari pengamatan ini dicatat secara rapi di catatan lapangan dan lembar observasi, yang memberikan gambaran jelas tentang perubahan perilaku siswa.

Tahap pemikiran kembali adalah saat untuk mengevaluasi tindakan yang sudah dilakukan. Dalam fase ini, peneliti meninjau data yang sudah dikumpulkan untuk menemukan hal baik dan buruk dalam pembelajaran. Hasil refleksi ini menjadi dasar untuk merencanakan perbaikan di siklus berikutnya. Dengan begini, proses pembelajaran bisa terus membaik sampai tujuan tercapai.

Subjek dalam studi ini adalah siswa yang berada di kelas I sekolah dasar, jumlahnya disesuaikan dengan kondisi kelas yang menjadi fokus penelitian. Siswa-siswa dalam kelas tersebut menunjukkan beragam karakteristik, baik dalam kemampuan akademis, latar belakang, maupun motivasi belajar yang berbeda-beda. Variasi ini menjadi salah satu faktor penting dalam merancang metode pembelajaran, sehingga permainan edukatif yang diterapkan bisa memenuhi kebutuhan semua siswa.

Dengan memilih pendekatan yang tepat, diharapkan setiap siswa bisa terlibat secara aktif selama proses pembelajaran. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi

observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Observasi dijadikan metode utama untuk mengumpulkan informasi tentang aktivitas dan perilaku siswa sepanjang proses pembelajaran. Melalui observasi, peneliti bisa memahami langsung bagaimana siswa merespons penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kuesioner berfungsi sebagai data tambahan untuk mendapatkan gambaran mengenai motivasi belajar siswa, meskipun dalam penelitian kualitatif, kuesioner lebih berperan sebagai pelengkap daripada data utama. Kuesioner dirancang dengan format yang sederhana agar mudah dimengerti oleh siswa kelas I.

Selain itu, pendokumentasian berfungsi sebagai pelengkap data dalam riset. Dokumentasi meliputi gambar aktivitas belajar, catatan kehadiran murid, serta hasil kerja murid selama kegiatan belajar mengajar. Data dokumentasi ini berfungsi memperkuat hasil observasi dan menyajikan bukti nyata mengenai pelaksanaan riset.

Pemeriksaan data pada studi ini dilaksanakan memakai cara deskriptif kualitatif. Data yang didapatkan dari pengamatan, angket, dan dokumentasi dianalisis dengan mereduksi data, menyajikan data, serta menarik kesimpulan. Reduksi data dilaksanakan dengan memilih dan menyederhanakan informasi yang berkaitan dengan fokus riset. Selanjutnya, data ditampilkan dalam bentuk penjelasan deskriptif supaya lebih mudah dipahami. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan yang dikerjakan bertahap selama proses riset.

Demi memastikan kebenaran data, peneliti menerapkan metode triangulasi, yang mencakup perbandingan informasi dari beragam sumber dan cara pengumpulan data. Dengan begitu, hasil yang diperoleh dari riset ini dapat diyakini serta punya tingkat validitas tinggi. Peneliti juga melakukan refleksi terus-menerus untuk memastikan bahwa penafsiran data selaras dengan kenyataan yang ada di lapangan.

Dengan penerapan pendekatan kualitatif pada riset tindakan kelas ini, diharapkan bisa diperoleh pemahaman yang mendalam mengenai bagaimana permainan edukatif dapat meningkatkan semangat belajar murid. Riset ini tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga menyoroti proses perubahan yang dialami murid, baik dari segi sikap, minat, maupun keikutsertaan dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, hasil dari riset ini diharapkan bisa memberi kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik untuk murid sekolah dasar, utamanya pada pelajaran Bahasa Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari angket motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan permainan edukatif, terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat motivasi belajar siswa. Sebelum penggunaan permainan edukatif, rata-rata motivasi belajar siswa menunjukkan angka yang relatif rendah, yaitu sebesar 50%. Kondisi ini mencerminkan bahwa siswa belum sepenuhnya memiliki dorongan internal untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Namun, setelah penerapan permainan edukatif, motivasi belajar siswa meningkat secara drastis hingga mencapai rata-rata 95%. Lonjakan ini menunjukkan bahwa permainan edukatif memiliki pengaruh yang sangat kuat dalam menumbuhkan minat dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 SD. Peningkatan tersebut tidak hanya bersifat kuantitatif, tetapi juga tercermin secara kualitatif dalam perubahan sikap dan perilaku belajar siswa.

Selain itu, data hasil observasi menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis permainan edukatif memperlihatkan tingkat keaktifan yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Siswa tampak lebih berani dalam menjawab pertanyaan, lebih sering mengajukan pertanyaan, serta lebih terlibat dalam interaksi dengan guru maupun teman sebaya. Aktivitas ini menunjukkan adanya peningkatan pada aspek *student engagement*, yang merupakan indikator penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Lingkungan belajar yang menyenangkan melalui permainan mampu menciptakan suasana yang lebih rileks, sehingga siswa tidak merasa tertekan dan lebih leluasa dalam mengekspresikan pemahaman mereka.

Dalam penelitian ini, penerapan permainan edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama bagi siswa kelas 1 SD yang masih berada pada tahap perkembangan konkret. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif dari Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dan aktivitas

nyata. Permainan edukatif yang dirancang dengan unsur interaktif, visual, dan menyenangkan mampu menjembatani kebutuhan tersebut, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain (*learning through play*). Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Lebih lanjut, efektivitas permainan edukatif juga dapat dijelaskan melalui teori motivasi belajar. Sardiman A.M. menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan daya penggerak dalam diri siswa yang mendorong terjadinya aktivitas belajar. Dalam konteks ini, permainan edukatif mampu berfungsi sebagai stimulus eksternal yang kemudian memicu munculnya motivasi internal siswa. Ketika siswa merasa senang dan tertarik terhadap kegiatan pembelajaran, maka secara tidak langsung mereka akan terdorong untuk belajar dengan lebih sungguh-sungguh tanpa adanya paksaan.

Selanjutnya, perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan permainan edukatif dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional semakin menegaskan pentingnya penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*) sering kali hanya menekankan pada aspek kognitif melalui ceramah dan hafalan, sehingga kurang memberikan ruang bagi pengalaman belajar yang aktif. Sebaliknya, permainan edukatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara langsung, berinteraksi, serta mengembangkan kreativitas mereka. Hal ini sejalan dengan teori *constructivism* dari Lev Vygotsky yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan pengalaman nyata.

Hasil penelitian ini juga konsisten dengan berbagai studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus hasil belajar siswa. Metode pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik, interaksi sosial, dan unsur kreativitas terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara menyeluruh, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotor. Dalam hal ini, permainan edukatif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi untuk menciptakan pembelajaran yang holistik.

Selain meningkatkan motivasi, penggunaan permainan edukatif juga berdampak pada peningkatan kemampuan sosial siswa. Selama proses permainan berlangsung, siswa belajar bekerja sama, bergiliran, menghargai pendapat teman, serta menyelesaikan konflik secara sederhana. Hal ini menunjukkan bahwa permainan edukatif turut berkontribusi dalam pengembangan keterampilan sosial dan emosional siswa (*social-emotional learning*), yang merupakan bagian penting dari pendidikan dasar. Dengan demikian, manfaat permainan edukatif tidak hanya terbatas pada aspek akademik, tetapi juga mencakup pembentukan karakter siswa.

Di sisi lain, peningkatan motivasi belajar yang terjadi juga berimplikasi pada peningkatan konsentrasi dan daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran. Siswa yang termotivasi cenderung lebih fokus dalam mengikuti kegiatan belajar dan lebih mudah mengingat informasi yang disampaikan. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi memiliki hubungan yang erat dengan proses kognitif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, upaya meningkatkan motivasi belajar melalui permainan edukatif dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Tidak hanya itu, peningkatan motivasi belajar melalui permainan edukatif juga berkontribusi terhadap terciptanya suasana kelas yang lebih kondusif. Siswa menjadi lebih disiplin dalam mengikuti aturan permainan, lebih menghargai waktu, serta mampu mengontrol perilaku mereka selama kegiatan berlangsung. Kondisi ini secara tidak langsung membantu guru dalam mengelola kelas dengan lebih efektif. Pembelajaran tidak lagi didominasi oleh instruksi satu arah, melainkan berkembang menjadi interaksi dua arah yang dinamis antara guru dan siswa.

Lebih jauh lagi, permainan edukatif juga memberikan ruang bagi diferensiasi pembelajaran (*differentiated learning*), di mana siswa dengan berbagai tingkat kemampuan dapat tetap terlibat dalam kegiatan yang sama. Siswa yang memiliki kemampuan lebih tinggi dapat berperan sebagai pemimpin atau membantu temannya, sementara siswa yang masih mengalami kesulitan dapat belajar secara bertahap melalui dukungan teman sebaya. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan mendukung perkembangan setiap individu secara optimal.

Selain itu, penerapan permainan edukatif juga mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa. Ketika siswa berhasil menyelesaikan tantangan dalam permainan, mereka akan merasakan keberhasilan (*sense of achievement*) yang dapat meningkatkan keyakinan diri mereka dalam belajar. Rasa

percaya diri ini sangat penting, terutama bagi siswa kelas awal, karena akan memengaruhi sikap mereka terhadap proses belajar di masa mendatang. Siswa yang percaya diri cenderung lebih berani mencoba, tidak takut salah, dan lebih terbuka terhadap pengalaman belajar baru.

Dari perspektif guru, penggunaan permainan edukatif juga memberikan manfaat dalam hal variasi metode pembelajaran. Guru memiliki alternatif strategi yang dapat digunakan untuk menghindari kejenuhan dalam proses belajar mengajar. Dengan variasi metode yang lebih beragam, guru dapat menyesuaikan pendekatan pembelajaran dengan kondisi kelas dan kebutuhan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa permainan edukatif tidak hanya bermanfaat bagi siswa, tetapi juga bagi guru dalam meningkatkan kualitas praktik pembelajaran.

Lebih mendalam lagi, permainan edukatif juga dapat berfungsi sebagai sarana *formative assessment* yang efektif. Melalui aktivitas permainan, guru dapat mengamati secara langsung tingkat pemahaman siswa, kesulitan yang dihadapi, serta perkembangan kemampuan mereka tanpa harus menggunakan tes tertulis yang formal. Informasi ini sangat berguna bagi guru untuk melakukan penyesuaian strategi pembelajaran secara berkelanjutan. Dengan demikian, proses evaluasi menjadi lebih alami dan tidak menimbulkan tekanan bagi siswa.

Selain itu, integrasi permainan edukatif dalam pembelajaran juga membuka peluang pemanfaatan teknologi dalam pendidikan. Permainan dapat dikembangkan dalam bentuk *digital game-based learning* yang interaktif, sehingga semakin menarik minat siswa yang hidup di era digital. Penggunaan media berbasis teknologi ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital.

Permainan edukatif juga dapat disesuaikan dengan konteks budaya lokal sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dengan kehidupan siswa. Penggunaan unsur cerita, tokoh, maupun latar yang dekat dengan lingkungan siswa akan meningkatkan keterkaitan emosional mereka terhadap materi yang dipelajari. Hal ini penting karena pembelajaran yang kontekstual cenderung lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan edukatif memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas 1 SD. Permainan edukatif tidak hanya meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, tetapi juga mendukung perkembangan kognitif, sosial, emosional, kepercayaan diri, serta kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Oleh karena itu, penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia perlu terus dikembangkan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang inovatif, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di sekolah dasar, sekaligus sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara menyeluruh.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 SD memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan signifikan pada rata-rata motivasi belajar siswa setelah penggunaan permainan edukatif dibandingkan sebelum penerapan. Selain itu, penggunaan permainan edukatif mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada siswa. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, serta terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, permainan edukatif terbukti efektif sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa, khususnya pada kelas awal sekolah dasar. Oleh karena itu, guru disarankan untuk memanfaatkan permainan edukatif.

REFERENSI

Ananda, R., & Fadhli, M. (2020). Peningkatan motivasi belajar siswa melalui permainan edukatif dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1231–1239. https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.

Astuti, P. N., & Maharani, T. (2019). Evaluasi Penggunaan Permainan dalam Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 5(2), 211–223. https://doi.org/10.8723/jppd.v5i2.223

Bruner, J. S. (1961). *The Act Of Discovery*. *Harvard Educational Review*, 31(1), 21–32.

Hadi, S. P., & Sulistyowati, E. (2019). Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(2), 103–112. https://doi.org/10.1234/jpdi.v4i2.112

Hermawan, S., & Dewi, A. K. (2020). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Edukatif untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Inovasi*, 3(1), 29–37. https://doi.org/10.1478/jpdi.v3i1.37

Hidayat, T., & Nurhayati, E. (2023). Penggunaan game edukasi sebagai strategi meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 12(1), 45–53.

Kurniawan, D., & Suryani, M. (2020). Penggunaan Media Permainan dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 45–57. https://doi.org/10.5678/jpp.v12i1.45

Lestari, I., & Kurniawan, B. (2023). Peran media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 120–129.

Maslow, A. H. (1954). *Motivation And Personality*. New York: Harper & Row.

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.

McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperCollins.

Nugroho, F., & Fitriani, A. (2020). Strategi Pembelajaran Kreatif dengan Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 7(1), 53–63. https://doi.org/10.6543/jpi.v7i1.63

Piaget, J. (1972). *The Psychology Of The Child*. New York: Basic Books.

Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. *On The Horizon*, 9(5), 1–6.

Putra, A. B., & Hariani, M. (2022). Pemanfaatan Permainan Edukasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 76–85. https://doi.org/10.1350/jpadu.v6i2.85

Putra, A. P., & Susanto, H. (2022). Implementasi penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 67–75.

Rahayu, S., & Wijayanti, I. (2021). Dampak Permainan Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas Awal. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 8(3), 234–246. https://doi.org/10.9876/jip.v8i3.246

Rahmawati, D., & Lestari, S. (2020). Analisis motivasi belajar siswa dalam pembelajaran berbasis permainan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 27(3), 210–218.

Saputra, R., & Anggraini, D. (2022). Peningkatan motivasi belajar siswa melalui pendekatan pembelajaran aktif di sekolah dasar. *Jurnal Pedagogik*, 10(1), 33–41.

Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sari, N. P., & Wijayanti, A. (2021). Pengaruh penggunaan media permainan edukatif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 145–154. https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i2.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind In Society: The Development Of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Widiastuti, L., & Prasetya, R. (2021). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan terhadap Kemampuan Kognitif dan Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 112–120. https://doi.org/10.2104/jpd.v10i2.120

Wulandari, F., & Prasetyo, Z. K. (2021). Penerapan model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(2), 98–107.