



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMES DADU PANCASILA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR

THE EFFECT OF USING PANCASILA DICE GAME-BASED LEARNING MEDIA ON STUDENTS' LEARNING MOTIVATION IN GRADE 4 OF ELEMENTARY SCHOOL

Sefhia Naila Sabrina¹, Rasmitadila², La Ode Amril³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Agama Islam dan Pendidikan Guru,
Universitas Djuanda

¹Korespondensi: Sefhia Naila Sabrina (h.2110484@unida.ac.id)

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa kelas empat sekolah dasar dipengaruhi oleh penggunaan sumber belajar berbasis permainan Dupan (Dadu Pancasila). Sasaran dari alat pembelajaran inovatif ini adalah untuk meningkatkan keterlibatan dan semangat siswa dalam belajar dengan menyajikan konten Pancasila dengan cara yang menarik dan dinamis. Paradigma desain kelompok kontrol pretes-posttest digunakan dalam desain studi kuantitatif quasi-eksperimental ini. Dua kelas empat dari sebuah sekolah dasar di Kabupaten Bogor menjadi subjek penelitian, mereka dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Salah satu alat penelitian adalah kuesioner tentang motivasi belajar dan media pembelajaran. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam peningkatan motivasi belajar antara kelompok yang menggunakan media Dupan dan kelompok yang tidak menggunakannya, dengan hasil secara deskriptif kelompok eksperimen mengalami peningkatan rata-rata skor motivasi belajar dari 34,759 menjadi 80,379 dan uji-t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,030 (<.05), yang menandakan adanya perbedaan nyata antar kelompok. Efek praktis yang dihitung dengan cohen's d sebesar 0,581. Oleh karena itu, telah dibuktikan bahwa menggunakan sumber belajar berbasis permainan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar sebagai alternatif untuk proses pembelajaran di sekolah dasar.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Game Edukatif, Dadu Pancasila, Motivasi Belajar, Sekolah Dasar.

Abstract

The purpose of this study was to determine how the learning motivation of fourth grade elementary school students is influenced by the use of Dupan (Pancasila Dice) game-based learning resources. The goal of this innovative learning tool is to increase student engagement and enthusiasm in learning by presenting Pancasila content in an interesting and dynamic way. The pretest-posttest control group design paradigm was used in this quasi-experimental quantitative study design. Two fourth grade classes from an elementary school in Bogor Regency became the subjects of the study, they were divided into an experimental group and a control group. One of the research tools was a questionnaire about learning motivation and learning media. The results of the data analysis showed that there was a significant difference in increasing learning motivation between the group that used Dupan media and the group that did not use it, with descriptive results the experimental group experienced an increase in the average learning motivation score from 34.759 to 80.379 and the t-test showed a significance value of 0.030 (<.05), which indicates a real difference between groups. The practical effect calculated by Cohen's d was 0.581. Therefore, it has been proven that using game-based learning resources increases students' motivation to learn as an alternative to the learning process in elementary schools.

Keywords: Learning Media, Educational Games, Pancasila Dice, Learning Motivation, Elementary School.

PENDAHULUAN

Salah satu elemen penting dalam pembangunan manusia dan masyarakat adalah pendidikan. Pendidikan merupakan faktor utama dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan mengajarkan pemikiran kritis, kreativitas, dan kemampuan untuk menghadapi tantangan zaman yang berubah. Dalam dunia pendidikan, salah satu tujuan utamanya adalah menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini menjadi sangat penting karena motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai kompetensi yang ditargetkan.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, pembelajaran harus dirancang secara inovatif, kreatif, dan interaktif untuk memenuhi

kebutuhan belajar siswa. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dasar (Dwi Cahyono et al., 2022). Sebagai salah satu indikator utama keberhasilan pendidikan, motivasi belajar siswa perlu dikelola dan ditingkatkan melalui berbagai strategi yang relevan dan menarik, termasuk menggunakan media pembelajaran.

Di era digital saat ini, penggunaan media pembelajaran berbasis *games* semakin populer. *Games* tidak hanya dianggap sebagai hiburan, tetapi juga memiliki potensi besar dalam dunia pendidikan (Putri et al., 2024). Melalui *games*, siswa dapat belajar secara interaktif dan menyenangkan, sehingga materi pelajaran lebih mudah dipahami dan diingat. Menurut Putri & Trisnawati, (2024) media pembelajaran berbasis *games* terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran *games* juga dapat

digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan hasil penelitian Sappaile et al., (2024) menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis *games* memiliki dampak positif terhadap motivasi dan prestasi belajar, dengan mengintegrasikan unsur-unsur permainan dalam pembelajaran menciptakan lingkungan yang menarik, merangsang motivasi intrinsik, dan meningkatkan pencapaian prestasi belajar. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi untuk menjadi terobosan pendidikan yang dinamis dan efektif menjanjikan perubahan positif dalam paradigma pembelajaran termasuk dalam pelaksanaan pembelajaran pada pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila merupakan salah satu pembelajaran yang bertujuan untuk membentuk siswa dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam lingkungan sekitarnya (Hanipah et al., 2022). Melalui kewarganegaraan, siswa akan dibentuk menjadi individu yang berkarakter, memiliki keterampilan, serta memahami dan melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, motivasi belajar dan media pembelajaran merupakan tiga komponen yang saling berkaitan dan penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna. Siswa yang termotivasi akan lebih mudah memahami materi, dan penggunaan media yang tepat dapat mendukung peningkatan motivasi belajar mereka, sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dalam konteks ini, media pembelajaran berbasis *games* menjadi alternatif yang relevan.

Namun, dalam praktiknya, banyak siswa sekolah dasar menghadapi

tantangan dalam mempertahankan perhatian dan motivasi belajar terutama ketika pembelajaran berlangsung monoton atau tidak interaktif. Kondisi ini banyak dialami siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini menjadi perhatian bagi pendidik untuk mencari pendekatan yang lebih efektif guna meningkatkan keinginan belajar siswa. Siswa yang tidak memiliki motivasi yang cukup untuk belajar dapat menghambat mereka dalam memahami materi pelajaran dan mencapai hasil belajar terbaik. Hal ini sering terjadi di kelas. Mayoritas siswa kurang motivasi untuk belajar, seperti yang terlihat dari kurangnya partisipasi mereka di kelas, kurangnya catatan atau pertanyaan, ketidakmampuan untuk berkonsentrasi, dan kurangnya antusiasme terhadap materi (Siregar et al., 2024). Tidak semua siswa mampu memahami tujuan pendidikan kewarganegaraan tersebut, dan tidak sedikit pula siswa yang menganggap pembelajaran Pendidikan Pancasila merupakan pembelajaran yang bersifat hafalan, rumit dan sulit (Anwar et al., 2022).

Mempertimbangkan temuan dari wawancara peneliti dengan pendidik di kelas, mereka menemukan bahwa ada sejumlah faktor yang dapat menyebabkan media pembelajaran justru menurunkan keinginan siswa untuk belajar. Pertama, kurangnya interaktivitas dalam media pembelajaran, seperti media pembelajaran yang hanya bersifat satu arah tanpa interaksi aktif siswa, membuat siswa bosan dan kurang terlibat. Kedua, desain media yang tidak menarik atau terlalu kompleks. Jika media pembelajaran sederhana, siswa merasa kurang tertarik. Sebaliknya, jika terlalu rumit siswa justru merasa kesulitan akhirnya kehilangan motivasi untuk belajar. Ketiga, minimnya keterampilan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran. Media

pembelajaran harus digunakan sebagai alat bantu, bukan sebagai pengganti peran guru. Jika guru hanya mengandalkan media tanpa memberikan arahan dan bimbingan, siswa dapat kehilangan fokus dan motivasi untuk memahami materi.

Untuk meningkatkan motivasi siswa, guru memiliki tugas strategis untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan merangsang (Rahmadanti et al., 2024). Pemilihan dan pengembangan media pembelajaran harus mempertimbangkan beberapa aspek, seperti tujuan pembelajaran, konteks penggunaan, serta teknologi yang tersedia (Aprillia et al., 2022). Oleh karena itu Media pembelajaran berbasis permainan, atau games, memiliki kemampuan untuk membuat kelas menjadi interaktif, menarik, dan membantu siswa meningkatkan motivasi mereka. Ini adalah salah satu pendekatan kreatif yang dapat digunakan. Salah satu media pembelajaran berbasis *games* yang relevan dengan konteks pendidikan di Indonesia adalah dadu pancasila. Dadu pancasila merupakan *games* edukatif yang dirancang untuk mengenalkan dan menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada siswa, karena Sangat penting dalam membentuk identitas dan karakter siswa karena ini adalah landasan negara dan ideologi nasional (Wijaya et al., 2023).

Game dadu pancasila, salah satu jenis media pembelajaran yang paling sederhana, memiliki potensi untuk meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Media ini dapat membantu siswa lebih terlibat dalam proses belajar, mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang konsep tersebut dan meningkatkan pengalaman belajar mereka. Oleh karena itu, penting untuk menyelidiki sejauh mana pengaruh media pembelajaran berbasis game dadu

pancasila terhadap keinginan siswa untuk belajar.

Keadaan ini menjadi alasan penting untuk meneliti pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis games dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. Selain itu, dalam praktik sehari-hari, banyak guru yang masih mengandalkan metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan media statis yang kurang menarik bagi siswa. Di sinilah pentingnya menghadirkan pendekatan yang inovatif, seperti media pembelajaran berbasis *games* dadu pancasila, yang dapat mengubah suasana pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya relevan bagi siswa dan guru, tetapi juga bagi para pemangku kepentingan dalam pendidikan.

Berdasarkan latar belakang ini, peneliti ingin mempelajari lebih lanjut tentang bagaimana penggunaan media pembelajaran memengaruhi keinginan siswa untuk belajar dalam penelitian skripsi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Games* DUPAN (Dadu Pancasila) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". Dengan mengintegrasikan media pembelajaran berbasis *games* DUPAN (Dadu Pancasila), penelitian ini bertujuan untuk menciptakan strategi pembelajaran yang mampu memaksimalkan potensi siswa sekaligus meningkatkan motivasi belajar mereka. Upaya ini selaras dengan tujuan pendidikan nasional untuk menciptakan individu yang kreatif, kritis, dan berdaya saing tinggi di masa depan.

METODE PENELITIAN

Kuantitatif eksperimental digunakan dalam penelitian ini. Desain kelompok kontrol pretest-posttest yang

digunakan dalam studi ini konsisten dengan pernyataan Ismail & Ilyas (2023) bahwa "desain penelitian eksperimental mencakup desain kelompok kontrol pretest-posttest." Untuk menjamin bahwa kelompok eksperimen dan kontrol memiliki karakteristik yang sama, mereka dipilih secara acak dari populasi yang homogen.

Penelitian dilakukan antara 10 Maret 2025, dan 22 April 2025. 59 responden dari kelas IV SDN Puspanegara 03 untuk Semester Genap tahun akademik 2024–2025 diberikan esai dengan 35 pernyataan untuk mengumpulkan data untuk studi ini, yang bertujuan untuk memahami bagaimana DUPAN, sebuah sumber pembelajaran berbasis permainan, mempengaruhi motivasi belajar siswa.

Selanjutnya, hasil penelitian dianalisis dan dijelaskan secara statistik dengan menemukan nilai rata-rata (mean), nilai tengah (median), nilai maksimum, nilai minimum, nilai maksimum dan minimum aktual, serta varians dan standar deviasi. Uji statistik inferensial digunakan untuk menentukan apakah hipotesis (dugaan sementara) penelitian diterima atau tidak dalam penelitian kuantitatif. Peneliti harus terlebih dahulu memutuskan tes mana yang tepat untuk dilakukan sebelum memutuskan apakah akan menerima atau menolak hipotesis penelitian. Tes berikut ini digunakan dalam studi ini: tes efek (ukuran efek), tes homogenitas, tes hipotesis (tes T sampel independen), dan tes normalitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi yang dilakukan selama tiga pertemuan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan media dadu pancasila menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa secara signifikan. Secara kualitatif, peningkatan ini dapat

dijelaskan melalui beberapa aspek yang mencerminkan perubahan positif dalam sikap dan perilaku siswa selama proses pembelajaran.

- a) **Antusiasme Siswa:** Sangat jelas bahwa para siswa sangat antusias di setiap pertemuan. Mereka mengambil peran aktif baik dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan dari guru. Ini menunjukkan betapa efektifnya media dadu Pancasila menarik minat siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.
- b) **Partisipasi Aktif:** Observasi menunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam diskusi kelompok meningkat. Siswa tidak hanya mendengarkan, tetapi juga berkontribusi dengan pendapat dan ide-ide mereka. Media dadu pancasila memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling berinteraksi guna mendorong lingkungan pembelajaran yang lebih hidup dan kooperatif.
- c) **Keterlibatan Emosional:** Peningkatan motivasi juga terlihat dari keterlibatan emosional siswa. Mereka tampak lebih bersemangat dan senang saat bermain dengan dadu pancasila, yang membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Keterlibatan emosional ini penting karena dapat meningkatkan kemampuan mengingat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.
- d) **Peningkatan Kepercayaan Diri:** Dengan adanya media yang interaktif, siswa merasa lebih percaya diri untuk berpartisipasi. Mereka tidak takut untuk mengemukakan pendapat atau menjawab pertanyaan, yang sebelumnya mungkin menjadi kendala. Peningkatan kepercayaan diri ini berkontribusi pada motivasi belajar yang lebih tinggi.
- e) **Pemahaman Materi:** Selain motivasi, observasi juga menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi

Pendidikan Pancasila meningkat. Dengan menggunakan dadu pancasila, siswa dapat mengaitkan konsep-konsep Pancasila dengan situasi nyata yang mereka hadapi, sehingga membuat pembelajaran lebih relevan dan mudah dipahami.

Hasil analisis deskriptif pada kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game DUPAN memberikan peningkatan yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Pada kelompok eksperimen, terjadi lonjakan skor rata-rata motivasi belajar dari 34,759 pada saat pre-test menjadi 80,379 pada post-test. Sebaliknya, kelompok kontrol yang tidak menggunakan media DUPAN juga mengalami peningkatan dari 42,800 menjadi 76,600, namun dengan efek yang tidak sebesar kelompok eksperimen.

Peningkatan yang terjadi pada kedua kelompok membuktikan bahwa pembelajaran pada dasarnya mampu meningkatkan motivasi belajar. Namun, tingkat kenaikan yang lebih tinggi dan merata pada kelompok eksperimen mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif seperti DUPAN lebih efektif dalam menstimulasi aspek afektif siswa. Hal ini sejalan dengan teori motivasi dari Abraham Maslow yang menempatkan kebutuhan akan penghargaan dan aktualisasi diri sebagai pendorong kuat dalam proses belajar. Ketika siswa merasa dihargai dan dilibatkan secara aktif melalui media yang menyenangkan, motivasi intrinsik mereka akan meningkat secara alami.

Menurut penelitian dari (Wijaya et al., 2023), media pembelajaran DUPAN terbukti mampu mendorong kemandirian dan motivasi belajar siswa karena sifatnya yang interaktif dan kontekstual dengan nilai rata-rata pretest 63,19 dan posttest 83,33. Hasil yang serupa juga dilaporkan oleh (Putri

& Trisnawati, 2024), dalam pengujian media game Educandy yang menunjukkan peningkatan motivasi belajar melalui media berbasis permainan digital. Artinya, penggunaan media dengan pendekatan permainan (game-based learning) secara konsisten mampu memperkuat motivasi belajar siswa. terutama di tingkat dasar, karena sesuai dengan karakteristik kognitif dan afektif mereka yang lebih responsif terhadap pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Jika ditinjau dari pendekatan behavioristik, seperti yang dikemukakan oleh Skinner, penguatan positif yang terjadi saat siswa berhasil menjawab atau menang dalam permainan berperan sebagai stimulus yang memperkuat perilaku belajar. Dalam konteks ini, game DUPAN tidak hanya berperan sebagai media transfer informasi, tetapi juga sebagai alat motivasional yang menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Ini sejalan dengan hasil observasi kualitatif dalam penelitian yang menunjukkan peningkatan antusiasme, partisipasi aktif, keterlibatan emosional, dan kepercayaan diri siswa setelah menggunakan media tersebut.

Secara keseluruhan, kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan materi pembelajaran berbasis permainan dadu Pancasila tidak hanya meningkatkan motivasi siswa untuk belajar tetapi juga menjadikan kelas lebih menarik dan menyenangkan. Ini menumbuhkan sikap positif siswa terhadap pembelajaran, yang diharapkan akan berlanjut di masa mendatang.

Hasil Uji Deskriptif

Hasil analisis deskriptif pada kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa antusiasme siswa untuk belajar meningkat jauh ketika sumber daya pembelajaran berbasis permainan seperti DUPAN digunakan.

Pada kelompok eksperimen, terjadi lonjakan skor rata-rata motivasi belajar dari 34,759 pada saat pre-test menjadi 80,379 pada post-test. Sebaliknya, kelompok kontrol yang tidak menggunakan media DUPAN juga mengalami peningkatan dari 42,800 menjadi 76,600, namun dengan efek yang tidak sebesar kelompok eksperimen.

Peningkatan yang terjadi pada kedua kelompok membuktikan bahwa pembelajaran pada dasarnya mampu meningkatkan motivasi belajar. Namun, tingkat kenaikan yang lebih tinggi dan merata pada kelompok eksperimen mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif seperti DUPAN lebih efektif dalam menstimulasi aspek afektif siswa.

Perbandingan distribusi data antara kelas eksperimen dan kontrol juga menunjukkan bahwa peningkatan motivasi di kelompok eksperimen tidak hanya lebih tinggi secara rata-rata, tetapi juga lebih merata, sebagaimana ditunjukkan oleh standar deviasi yang lebih kecil (4,754 dibanding 7,833).

Peningkatan yang signifikan dan seragam pada kedua variabel dalam kelas eksperimen menandakan efektivitas tinggi dari perlakuan media Dupan.

Koefisien variasi yang sangat rendah menegaskan bahwa intervensi ini bukan hanya meningkatkan nilai rata-rata, tetapi juga mengurangi ketimpangan pengalaman belajar antar siswa. Hal ini mendukung efektivitas media pembelajaran inovatif dalam kerangka *quasi-experimental design*, sebagaimana dikemukakan oleh Creswell (2018), di mana perubahan pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kontrol menjadi tolak ukur keberhasilan perlakuan.

Data post-test kelas eksperimen menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game Dupan

berhasil meningkatkan baik persepsi siswa terhadap media maupun motivasi belajar secara signifikan dan merata. Dibandingkan dengan hasil kelompok kontrol, kelas eksperimen menunjukkan skor rata-rata yang lebih tinggi dan variasi yang lebih kecil, yang mengindikasikan bahwa media ini tidak hanya efektif tetapi juga inklusif. Hasil ini dapat digunakan sebagai dasar rekomendasi untuk pengembangan media pembelajaran serupa di jenjang sekolah dasar lainnya. Temuan ini memperkuat argumentasi bahwa media DUPAN mampu menjangkau siswa secara lebih inklusif baik yang sebelumnya memiliki motivasi rendah maupun tinggi.

Descriptive Statistics

	MEDIA PRE 4A	MOTIVASI PRE 4A
Valid	30	30
Kurtosis	0.240	0.447
Std. Error of Kurtosis	0.833	0.833
Shapiro-Wilk	0.941	0.975
P-value of Shapiro-Wilk	0.099	0.681

**Hasil Uji Inferensial : Uji Normalitas
Kelompok kontrol**

Descriptive Statistics

	MEDIA POST 4A	MOTIVASI POST 4A
Valid	30	30
Missing	1	1
Kurtosis	-0.425	8.248×10 ⁴
Std. Error of Kurtosis	0.833	0.833
Shapiro-Wilk	0.936	0.949
P-value of Shapiro-Wilk	0.071	0.158

Variabel motivasi dalam pre-test menunjukkan nilai Shapiro-Wilk sebesar 0,975 dengan nilai p 0,681, sedangkan variabel penggunaan media

pembelajaran memiliki nilai Shapiro-Wilk 0,941 dengan nilai p 0,099. Kedua set data ini terdistribusi normal karena nilai p lebih tinggi dari 0,05.

Demikian pula pada post-test, nilai Shapiro-Wilk untuk media pembelajaran adalah 0,936 ($p = 0,071$) dan untuk motivasi belajar 0,949 ($p = 0,158$). Nilai-nilai ini kembali menunjukkan bahwa data hasil post-test pada kelompok kontrol tidak menyimpang secara signifikan dari distribusi normal.

Kelompok Eksperimen

Descriptive Statistics

	MEDIA PRE 4B	MOTIVASI PRE 4B
Valid	29	29
Kurtosis	-0.356	0.447
Std. Error of Kurtosis	0.845	0.845
Shapiro-Wilk	0.982	0.923
P-value of Shapiro-Wilk	0.880	0.099

Pada pre-test, variabel media menunjukkan nilai Shapiro-Wilk = 0,982 ($p = 0,880$), dan variabel motivasi belajar memiliki nilai 0,923 ($p = 0,099$). Kedua nilai $p > 0,05$, yang menandakan bahwa data pre-test di kelompok eksperimen juga berdistribusi normal.

Descriptive Statistics

	MEDIA POST 4B	MOTIVASI POST 4B
Valid	29	29
Kurtosis	-0.586	-0.834
Std. Error of Kurtosis	0.845	0.845
Shapiro-Wilk	0.971	0.934
P-value of Shapiro-Wilk	0.586	0.070

Sedangkan pada post-test, untuk variabel media diperoleh Shapiro-Wilk = 0,971 ($p = 0,586$), dan untuk motivasi belajar 0,934 ($p = 0,070$). Meskipun nilai p motivasi belajar mendekati batas kritis (0,05), namun tetap dinyatakan normal secara statistik.

Distribusi data yang normal pada kedua kelompok dan dua tahap pengukuran (pre dan post-test) menunjukkan bahwa asumsi distribusi normal terpenuhi. Hal ini sangat penting karena keberlakuan uji-t dan pengukuran effect size seperti Cohen's d hanya dapat dipertanggungjawabkan secara statistik jika asumsi normalitas tidak dilanggar.

Berdasarkan data diatas, baik dari kelompok kontrol maupun eksperimen, dan baik pada pre-test maupun post-test, telah memenuhi syarat distribusi normal. Oleh karena itu, penggunaan uji-t independen dan penghitungan Cohen's d sebagai analisis lanjutan dinilai sah secara statistik dan dapat memberikan hasil yang valid serta dapat diinterpretasikan secara objektif.

Hasil Uji Homogenitas

Test for Equality of Variances (Levene's)

F	df1	df2	p
4.451	1.000	57.000	0.069

Untuk memastikan apakah perbedaan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen adalah homogen (sama), sebuah uji homogenitas dilakukan sebelum uji t independen. Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan Levene's Test, Dari hasil Uji Levene yang dilakukan, diperoleh nilai F sebesar 4,451 dengan nilai p sebesar 0,069. Nilai F mengindikasikan besarnya perbedaan varians antara kelompok, namun yang paling penting dalam interpretasi adalah nilai p . Karena $p = 0,069 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan antara kelompok yang diuji (misalnya, antara kelompok kontrol dan eksperimen).

Hasil Uji-t Independent

Uji t independen, yang bertujuan untuk menentukan apakah ada perbedaan dalam motivasi belajar rata-rata, digunakan untuk melanjutkan penyelidikan. Secara signifikan antara kelompok yang menggunakan media pembelajaran berbasis game DUPAN dan kelompok yang menggunakan metode konvensional.

Berikut ini hasil Uji-t:

- Nilai p (sig.) = 0,030, yang berarti p < 0,05
- Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kedua kelompok.
- Kelompok eksperimen (dengan media DUPAN) memiliki rata-rata skor motivasi lebih tinggi (mean = 80,379) dibanding kelompok kontrol (mean = 76,600).

Dengan nilai signifikansi ini, H_0 ditolak, dan H_1 diterima, yang berarti bahwa media pembelajaran DUPAN memiliki pengaruh nyata terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV SD.

Uji Effect Size dengan Cohen's d

Independent Samples T-Test

	t	df	p	Cohen's d	SE Cohen's d
MOTIVASI BELAJAR	2.23	57	0.030	0.581	0.271

Note. Student's t-test.

^a Brown-Forsythe test is significant (p < .05), suggesting a violation of the equal variance assumption

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media DUPAN secara praktis, digunakan ukuran efek Cohen's d, dengan hasil sebagai berikut:

- Cohen's d = 0.581
- Menurut standar Cohen:
 - 0,2 = efek kecil
 - 0,5 = efek sedang
 - 0,8 = efek besar
- Maka nilai d = 0.581 termasuk kategori efek sedang (moderate effect)

Nilai ini menunjukkan bahwa media DUPAN tidak hanya memberikan pengaruh yang signifikan secara statistik, tetapi juga bermakna secara praktis dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Artinya, media ini

Independent Samples T-Test

	t	df	p
MOTIVASI BELAJAR	2.231	57	0.030 ^a

Note. Student's t-test.

^a Brown-Forsythe test is significant (p < .05), suggesting a violation of the equal variance assumption

memiliki daya perubahan yang cukup besar dan berdampak nyata dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami penggunaan media pembelajaran berbasis game DUPAN telah terbukti:

- Efektif dalam meningkatkan rata-rata motivasi belajar siswa
- Memberikan pengaruh yang signifikan secara statistik
- Memiliki dampak praktis yang moderat terhadap motivasi belajar
- Memberikan hasil yang merata antar siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh rendahnya standar deviasi

Efektivitas media DUPAN ini tidak hanyamendukung hasil-hasil penelitian sebelumnya, tetapi juga memperkuat teori pembelajaran konstruktivis dan humanistik, yang menekankan pentingnya menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan, dan relevan dengan kehidupan siswa.

Berdasarkan Hasil Uji Inferensial: Media pembelajaran berbasis game DUPAN memberikan pengaruh yang signifikan dan cukup kuat secara praktis dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD. Dengan terpenuhinya semua asumsi statistik (normalitas,

homogenitas), serta nilai effect size yang moderat, maka DUPAN dapat direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran inovatif yang layak untuk diterapkan secara lebih luas di lingkungan pendidikan dasar.

KESIMPULAN

Secara deskriptif, skor motivasi belajar kelompok eksperimen meningkat rata-rata dari 34,759 menjadi 80,379, dengan distribusi nilai yang menjadi lebih merata. Ini menunjukkan bahwa DUPAN berhasil menjangkau setiap siswa secara merata selain meningkatkan skor rata-rata. Ada perbedaan yang signifikan antara kelompok, seperti yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi uji t sebesar 0,030 (< 0,05). Efek praktis yang dihitung dengan Cohen's d sebesar 0,581 menunjukkan bahwa pengaruh media tergolong sedang, yang berarti cukup kuat secara pedagogis dan praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

Selain itu, observasi menunjukkan bahwa media DUPAN mampu memunculkan antusiasme, kepercayaan diri, partisipasi aktif, serta keterlibatan emosional siswa dalam proses belajar, yang seluruhnya merupakan indikator penting dari motivasi belajar menurut teori pendidikan modern, seperti model ARCS dari John Keller dan teori kebutuhan Maslow. Temuan ini mempertegas bahwa pendekatan pembelajaran inovatif berbasis permainan edukatif dapat menjadi solusi efektif dalam menjawab tantangan pembelajaran konvensional yang monoton dan kurang menarik bagi siswa sekolah dasar.

Dengan demikian, media pembelajaran berbasis game DUPAN terbukti bukan hanya valid secara statistik, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan karakteristik belajar siswa abad 21 yang mengedepankan keaktifan,

kreativitas, dan pembelajaran berbasis pengalaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Y., Ananda, A., Montessori, M., & Khairani, K. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dengan Pendekatan SAVI dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar PPKn. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7433–7445. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3355>
- Aprillia, M., Rasmitadila, & Inesia Sri Utami, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Google Classroom Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). 74(1). <http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/whn>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (H. Salmon, Ed.; 5th ed.). SAGE Publications, Inc.
- Dwi Cahyono, D., Khusnul Hamda, M., & Danik Prahastiwati, E. (2022). Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar. *Tajdid : Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6(1), 37–48. <https://doi.org/10.52266/Journal>
- Hanipah, D. A., Amalia, T. N., & Setiabudi, D. I. (2022). URGENSI LINGKUNGAN BELAJAR YANG KONDUSIF DALAM MENDORONG SISWA BELAJAR AKTIF. *Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 2(1), 41–51.
- Putri, L. A. I. P., & Trisnawati, N. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Educandy Game terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMK. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 6(4), 3059–3070. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7204>

- Putri, T. E., Nuraini, A. F., Herman, T., & Hasanah, A. (2024). Media pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan antusias belajar siswa kelas ix di salah satu smp negeri cimahi. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 49. <https://doi.org/10.33087/phi.v8i1.329>
- Rahmadanti, A., Amril, L. O., & Efendi, I. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 117-125. <https://doi.org/https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i1.1086>
- Sappaile, B. I., Mahmudah, L., Damara, R. M., Gugat, Farlina, B. F., Shofi, A., Mubarok, & Mardikawati, B. (2024). Dampak penggunaan pembelajaran berbasis game terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Jurnal Riview Pendidikan dan Pengajaran*, 7(1), 714-727.
- Siregar, D. R., Siregar, I. H., Amirah, N., Shafira, R., Nadeak, R. M., & Ambarita, T. (2024). Analisis Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar PKn di Sekolah Dasar di SD Negeri 106160 Tanjung Rejo. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.546>
- Wijaya, S., Hariyani, Y., & Arifin, Z. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran DUPAN (Dadu Pancasila) terhadap Kemandirian dan Motivasi Belajar Siswa di UPTD SDN Tunjung 4 Burneh Bangkalan. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan Pkn dan Sosial Budaya*, 7(1), 683-690.