

## Pengaruh media *game* edukasi terhadap motivasi belajar dan hasil belajar anak usia 3-4 tahun semester genap tahun pelajaran 2018-2019 di PAUD Ceria Semboro

Dwi Kusumaning Dian<sup>1</sup>, Rudy Sumiharsono<sup>2</sup>, Muljono<sup>3</sup>, Mukhtar Zaini Dahlan<sup>4</sup>, Ahmad Jazuly<sup>5</sup>

Universitas PGRI Argopuro Jember<sup>1,2,3,4,5</sup>  
Jl. Jawa No.10, Jember, Jawa Timur, Indonesia 68121  
[ahmadjay2006@gmail.com](mailto:ahmadjay2006@gmail.com)<sup>5</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Game* Edukasi terhadap motivasi dan hasil belajar anak PAUD CERIA Semboro pada Semester Genap Tahun Ajaran 2018-2019. Penelitian ini mengkaji beberapa permasalahan, yaitu: (1) Apakah media *Game* Edukasi berpengaruh terhadap motivasi belajar?; (2) Apakah media *Game* Edukasi berpengaruh terhadap hasil belajar?Partisipan dari penelitian ini adalah 33 siswa PAUD CERIA Semboro Semester Genap Tahun Ajaran 2018/2019. Partisipan ditentukan menggunakan *purposive sampling area*. Data pada penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis regresi berganda. Teknik analisis tersebut dilakukan untuk menguji pengaruh *Game Edukasi* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar anak usia dini. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) *Game Edukasi* berpengaruh terhadap motivasi belajar ( $p = 0,048$ ) dan (2) *Game Edukasi* berpengaruh terhadap hasil belajar ( $p=0,032$ ).

**Kata kunci:** Media *Game* edukasi, Motivasi Belajar, Hasil belajar

### Abstract

This study aims to determine the effect of using Educational *Game* media on the motivation and learning outcomes of CERIA Semboro PAUD children in the Even Semester of the 2018-2019 Academic Year. This study examines several problems, namely: (1) Does educational *game* media affect learning motivation?; (2) Does educational *game* media affect learning outcomes The participants of this study were 33 PAUD CERIA Semboro students in the Even Semester of the 2018/2019 Academic Year. Participants were determined using a purposive sampling area. The data in this study were collected using interviews, observation, documentation, and questionnaires. The analysis technique used in this research is multiple regression analysis technique. The analysis technique was carried out to examine the effect of educational *games* on learning motivation and early childhood learning outcomes. The results of this study indicate that (1) educational *games* affect learning motivation ( $p = 0.048$ ) and (2) educational *games* affect learning outcomes ( $p = 0.032$ ).

**Keywords:** Educational *Game* Media, Learning Motivation, Learning Outcomes

---

✉ Corresponding Author: Ahmad Jazuli  
Email address : [ahmadjay2006@gmail.com](mailto:ahmadjay2006@gmail.com)

---

### PENDAHULUAN

Pada usia 3-4 tahun anak adalah peserta didik yang masuk dalam ranah PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini). Pada tingkatan ini, diperlukan setting dan desain pembelajaran tersendiri dan berbeda dengan tingkatan pendidikan lainnya. Kegiatan belajar mengajar di PAUD harus benar-benar mencerminkan belajar seraya bermain hal ini karena anak usia dini masih dalam dunia bermain artinya perkembangan mereka dalam tataran bermain dan terus bermain. Sebagaimana ditegaskan dalam aturan kementerian kalau Pendidikan Anak Usia Dini merupakan usaha penguatan yang diperuntukkan bagi anak semenjak

hari kelahiran mereka sampai umur 6 (enam) tahun dengan pemberian rencana pembelajaran dengan tujuan meningkatkan perkembangan serta pertumbuhan fisik serta mental supaya si anak siap dalam masuk ke pembelajaran pada tahap berikutnya. Proses pembelajaran merupakan kegiatan interaksi antara anak didik satu dengan yang lain, antara anak didik dengan pendidik yang mengikutsertakan partisipasi orang tua dan sumber belajar pada suasana belajar dan bermain (Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional PAUD, 2014) Implikasinya bahwa mulai dari penerapan model, metode hingga media pembelajaran anak usia dini hendaknya berbasis permainan sehingga mereka senang dengan belajar sambil bermain.

Media pembelajaran berbentuk *game* edukasi dapat membentuk kondisi belajar yang menyenangkan bagi anak usia dini. *Game* edukasi bisa menambah dorongan ataupun kapasitas belajar serta hasil belajar peserta didik (Yien et al., 2011). *Game* edukasi dapat meningkatkan motivasi belajar anak karena kecenderungan permainan yang disuguhkan. Manfaat dan pengaruh *game* edukasi sangat besar bagi anak usia dini, akan tetapi tidak sedikit pendidik belum dapat memaksimalkan penggunaannya dalam proses belajar dalam kelas. Perlu perancangan yang matang agar penerapan *game* edukasi efektif dan relevan dengan materi ajar.

Penggunaan *game* edukasi untuk anak usia dini harus selaras tumbuh kembang mereka. Pertumbuhan terkait erat dengan fisik anak sedangkan untuk perkembangan berhubungan dengan psikis emosionalnya. Perkembangan emosi anak saat rentang usia 3 hingga 4 tahun, diantaranya : a. Mengalami kesulitan dalam memilah antara khayalan dengan kenyataan, b. mengimajinasikan imajinasi aneh yang pbelum pernah ia ketahui sebagai monster, c. Marah bila keinginannya tidak terpenuhi, d. Dapat mendiskusikan penyelesaian masalah, e. Terbentuk kepribadian mandiri pada anak (Suratno, 2005). Dengan demikian maka pemakaian media *game* edukasi seyogyanya diarahkan agar mempengaruhi psikis dan emosional anak usia dini misalnya terhadap motivasi belajarnya.

Motivasi belajar dapat mempengaruhi tingkat aktivitas siswa, keingintahuan dan tidak mudah putus asa ketika berada di fase kesukaran dalam belajar. Dorongan belajar merupakan sebuah perombakan kemampuan dalam diri setiap siswa sehingga mendorong untuk melakukan kegiatan belajar, menjamin kesinambungan belajar itu untuk mendapatkan keberhasilan dalam suatu tujuan (Suratno, 2005). Tentu tujuan yang dimaksudkan adalah capaian belajar atau keingintahuan yang telah dimaksudkan. Motivasi belajar dapat dilihat indikatornya oleh pendidik, misal siswa yang mudah dikondisikan belajarnya mencerminkan motivasi belajarnya tinggi. Sebaliknya anak yang sulit dan mudah lepas konsentrasinya ketika pembelajaran berlangsung menunjukkan motivasi belajarnya rendah.

Selain motivasi belajar, hasil belajar merupakan hal yang dapat diperoleh dari kegiatan belajar. Hasil belajar juga dipengaruhi pengkondisian kelas maupun model, metode dan media pembelajaran. Hasil belajar diperoleh dengan evaluasi belajar dengan tes ataupun non tes. Hasil belajar anak usia dini dapat diperoleh dengan pengamatan langsung/observasi ketika anak melakukan kegiatan belajar.

Sesuai dengan latar belakang masalah yang terpapar, maka peneliti mengajukan usulan penelitian dengan judul:” Pengaruh Media *Game* Edukasi terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Anak Usia 3-4 Tahun Semester Genap Tahun Pelajaran 2018-2019 di PAUD Ceria Semboro”. Usulan penelitian ini berhubungan erat dengan peran penulis sebagai tenaga pendidik di PAUD (Kelompok Bermain) dan kecenderungan pengamalan wawasan keilmuan yang penulis peroleh dari perkuliahan.

Media pembelajaran banyak diartikan sebagai penghubung dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga media pembelajaran setidaknya harus mampu menyalurkan pesan yang dikehendaki dalam kompetensi tertentu. Secara umum sarana pembelajaran dapat berupa manusia, bahan dan peristiwa yang dapat membangkitkan keadaan yang mampu membuat peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan, baik keterampilan ataupun sikap (Gerach, dalam Arsyad, 2009). Dari pernyataan ini dapat diartikan bahwa segala hal yang dapat menyampaikan materi pembelajaran baik dalam domain kognitif, domain psikomotor maupun domain afektif merupakan media pembelajaran.

*Game* edukasi banyak diartikan sebagai permainan yang memuat konsep dan muatan pendidikan. *Game* sendiri adalah sebuah program yang mana *gamer* terlibat dalam konflik rekaan, serta dibatasi oleh batas-batas yang dapat menghasilkan nilai yang terukur (Musfiroh, 2005). Ini berarti dalam *game* edukasi memerlukan adanya aturan permainan yang jelas, terarah dan mendidik. *Game* edukasi adalah *game* yang diprogram dengan tujuan silabus tertentu untuk menciptakan pembelajaran yang lebih praktis (Yien et al., 2011). Oleh karenanya *game* edukasi menyesuaikan dengan tujuan dan maksud dari

pembelajaran yang akan dilaksanakan, sehingga *game* edukasi bervariasi bergantung erat dengan konten atau materi pembelajaran.

Penggunaan *game* edukasi harus efektif dan berdaya guna utamanya dalam mentransfer materi pelajaran yang akan diberikan. Agar tujuan ini tercapai maka perlu melihat kriteria *game* edukasi diantaranya ; pertama nilai keseluruhan (Overall Value), desain *game* harus memuat keseluruhan pesan yang akan disampaikan. Kedua dapat dimanfaatkan (usability), *game* ini juga harus dapat dimanfaatkan dan dipergunakan oleh penggunanya. Ketiga keakuratan (accuracy) permainan harus akurat sesuai dengan gambaran dan runtutan permainan yang diinginkan. Keempat kesesuaian (appropriateness) dan Relevan (Relevance), unsur relevansi permainan dengan pengguna harus diperhatikan artinya *game* masih sesuai dengan orang yang terlibat dalam permainan. Keempat objektifitas (objectives), dalam *game* perlu adanya batasan kalah dan menang yang jelas sehingga siapapun yang terlibat akan menerima batasan, kekalahan dan kemenangan dengan pasti (Musfiroh, 2005). Dengan kriteria ini dapat digunakan untuk mendesain *game* edukasi yang baik agar mencapai tujuan dan maksud penggunaan *game* edukasi.

Pada awal menuntun anak belajar, berarti menghadapkannya kepada sejumlah pengalaman yang memberikan kemungkinan anak belajar mengenal bagaimana belajar, dan terkait dengan itu kemauan dan gairah anak untuk belajar perlu ditumbuhkan dan dirangsang secara profesional, dalam arti membangkitkan kemauan belajar perlu didekati secara lebih psikologis dan pedagogis, dengan kata lain kemauan belajar anak harus dikembangkan melalui proses motivasi. Keberlangsungan kegiatan belajar dapat dipengaruhi oleh motivasi pada setiap individu untuk belajar. Murid yang telah termotivasi untuk belajar maka ia akan belajar dengan sendirinya, apabila dirumuskan secara umum, kita dapat menegaskan pandangan kita sebagai sebuah prinsip. Dengan ini motivasi diperlukan untuk mendorong setiap individu dalam proses belajar.

Suratno (2005) mengemukakan bahwa dorongan belajar merupakan penguat mental yang terdapat pada setiap siswa yang menjadi penggerak belajar, secara umum dorongan belajar merupakan segala hal yang mendorong individu sebagai subyek didik, baik yang bersumber dari faktor internal ataupun faktor eksternal. Pengertian motivasi yang berorientasi pada daya-daya dalam melakukan aktivitas belajar juga diberikan oleh Schermerhorn dkk (dalam Uno, 2011) *motivation refers to forces within an individual that account for the level, direction, and persistence of effort expended at work*. Dalam belajar motivasi menunjuk pada daya-daya setiap siswa sebagai subyek didik, yang berperan menguatkan, mengarahkan dan menjaga berlangsungnya aktivitas belajar.

Dalam upaya meningkatkan keberhasilan pembelajaran adalah menimbulkan rasa dahaga yang luar biasa untuk belajar, bukan dengan serta merta menyuap murid dengan pengetahuan tanpa memperhatikan apakah murid itu sedang berselera atau tidak, tetapi dengan perasaan haus terhadap sesuatu untuk dipelajari, maka murid telah berada didalam situasi yang subur untuk belajar dan berhasil. Ibarat kita minum air pada saat-saat haus, tentunya akan terasa nikmat. Sekali selera dan determinasi tubuh secara wajar di dalam diri anak untuk belajar, tidak ada lagi kekuatan yang dapat menghalangi kekuatan murid belajar sepanjang hayatnya.

Motivasi sering digunakan dalam banyak bidang dan kondisi, dalam hal ini berartimotivasi ditujukan pada bidang pendidikan khususnya dalam proses keberlangsungan pembelajaran. Thomas M Risk menyuarakan makna motivasi "We may define motivation, in a pedagogical sense, as the conscious effort on the part of the teacher leaning goals" jelas bahwa motivasi merupakan upaya yang diniatkan agar tercipta dorongan-dorongan pada setiap siswa untuk belajar.

Hasil belajar banyak diartikan sebagai capaian dari proses pembelajaran. Hasil belajar dapat dikategorikan pada domain kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotorik (prilaku). Dalam penelitian ini hasil belajar diarahkan lebih pada domain kognitif meskipun tidak menafikan ranah afektif dan psikomotorik anak.

Evaluasi pembelajaran umumnya menggunakan dan merujuk pada taksonomi dari Benyamin S. Bloom (dalam Sudjana, 2014) yang mengklasifikasikan hasil belajar menjadi domain kognitif, afektif dan psikomotor. Domain kognitif, afektif dan psikomotor dalam aplikasinya menggunakan kriteria tertentu yang dijabarkan dari klasifikasi masing-masing domain pada kata kerja. Sebagaimana ditegaskan bahwa domain kognitif, afektif dan psikomotorik masing-masing mempunyai kata kerja operasional untuk digunakan dalam mengukur capaian belajar itu sendiri (Huda, 2013). Sehingga dalam mengukur hasil belajar harus dilihat secara tepat domainnya serta kata kerja operasionalnya.

Penerapan *game* edukasi sangat disenangi oleh peserta didik pendidikan anak usia dini karena kemasan dan desain pembelajaran dilakukan dengan suatu permainan yang relevan. Belajar sambil bermain merupakan corak pembelajaran pada pendidikan anak usia dini sebagaimana aturan perundangan (Musfiroh, 2005). Hal ini berarti dengan menerapkan *game* edukasi berarti telah melakukan.

Selain itu *game* edukasi akan membentuk suasana belajar yang ceria sehingga anak akan lebih cenderung dan terdorong untuk belajar sambil bermain. Belajar yang dilakukan dengan *game* edukasi akan mampu mendorong dan memunculkan motivasi belajar anak utamanya bagi usia pendidikan anak usia dini. Dengan demikian maka jelaslah bahwa hubungan *game* edukasi dengan motivasi belajar sangatlah erat yakni *game* edukasi dapat membangkitkan motivasi belajar anak usia dini.

*Game* edukasi lebih familiar dengan anak usia dini dibandingkan dengan cara pembelajaran yang bersifat monoton. Pembelajaran anak usia dini jika ditelaah berdasarkan tahap perkembangan psikis maupun tinjauan perundangan pelaksanaan pendidikan PAUD, penggunaan media pembelajaran yang bersifat permainan (*game*) sangat cocok dan relevan. Nuansa pembelajaran yang dibubuhi dengan permainan merupakan cara terbaik dalam pembelajaran anak usia dini. Media belajar dikemas dengan permainan akan menjadikan anak usia dini belajar sambil bermain sehingga akan meningkatkan derajat keberhasilan belajarnya (Suratno, 2005). Pernyataan ini dapat dipahami bahwa dengan penerapan media *game* edukasi hasil belajar anak usia dini akan meningkat.

Pada anak usia dini, aktivitas belajar dilakukan sembari bermain dengan menggunakan media seperti *game* edukasi yang menarik dan akan memberikan pengaruh kepada minat dan motivasi berlatih, yang nantinya dapat memberi dampak pada hasil pembelajaran anak itu sendiri yang akan berbeda apabila menggunakan media lain. Hasil belajar anak akan meningkat lebih baik karena situasi belajar yang menyenangkan tanpa memberikan beban atau terpaksa saat melakukannya.

## METODE

Cara ataupun langkah yang dimaksudkan dalam menggali, merumuskan, dan mencari materi untuk keperluan pengkajian maka disebut metode penelitian. (Sugiyono, 2019). Metode penelitian berkaitan dengan hal-hal praktis sebagai berikut: Bagaimana cara penentuan lokasi dalam penelitian yang dilakukan, Bagaimana cara pengambilan sampel dalam penelitian yang dilakukan, Desain penelitian apa yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan dan mengapa menggunakan desain itu, Dengan cara bagaimana pengumpulan data penelitian dilakukan, Bagaimana cara penyusunan dan pengembangan instrumen penelitian digunakan dalam pengkajian tersebut, Bagaimana cara pengambilan data dalam penelitian yang dilakukan, Bagaimana cara analisis data penelitian yang dilakukan, desain yang digunakan adalah kuantitatif kausal.

Orang-orang yang menanggapi ataupun membalas tanggapan penelitian baik tanggapan lisan maupun tertulis maka orang tersebut merupakan responden penelitian. Sedangkan menurut Riduwan (2018), pengambilan beberapa bagian dari keseluruhan yang ada lalu dipergunakan sebagai sumber data yang dapat mewakili keseluruhan maka disebut sampel. Berdasarkan paparan tersebut dan mengacu pada realitas tempat penelitian maka metode yang memungkinkan dalam penelitian ini adalah population reseach. Population reseach akan menjadikan seluruh anak PAUD Ceria Semboro Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018-2019 sebagai responden penelitian dengan pertimbangan jumlahnya yang minim yaitu sejumlah 33 siswa berusia 3-4 tahun. Hal ini juga merupakan ciri khas lembaga pendidikan anak usia dini yang dalam rombongan kelasnya terbatas.

Dalam pengkajian sebelum instrumen dipergunakan, maka perlu adanya uji instrumen yang meliputi uji validitas dan uji reliabilitas. Validitas merupakan kondisi yang memaparkan tingkat instrumen yang tertaut dapat mengukur apa yang diukur (Arikunto, 2013). Agar butir soal yang diujikan memiliki validitas yang memadai, soal dan angket disusun dengan cara membuat kisi-kisi terlebih dahulu. Hal ini dimaksudkan agar soal-soal maupun angket yang dibuat dapat mewakili pengukuran indikator dari tujuan pembelajaran. Uji validitas menggunakan konsep korelasi skor item total. Item soal dan angket dikatakan valid apabila skor item berkorelasi positif dengan skor total. Dalam hal ini, skor item yang berkorelasi dengan skor total berarti apa yang diungkap skor item sama seperti yang diungkap skor total.

Formulasi uji validitas untuk skala hasil belajar menggunakan formulasi korelasi product moment.

Penghitungan uji validitas hasil belajar dilakukan dengan bantuan SPSS 22.0 for windows. Kriteria yang digunakan untuk mengetahui suatu pernyataan valid atau tidak valid yaitu jika  $r_{xy} \geq r$  tabel maka pernyataan valid, namun jika  $r_{xy} < r$  tabel maka pernyataan tidak valid.

Reliabilitas, atau keandalan, adalah konsistensi dari serangkaian pengukuran atau serangkaian alat ukur. Dalam riset, reliabilitas merupakan seberapa jauh pengukuran dari suatu uji senantiasa tidak berubah-ubah meski dicoba berkali-kali kepada subjek serta dalam situasi yang serupa. Riset dianggap bisa dipercaya apabila dapat memberi hasil yang tidak berubah-ubah pada pengukuran yang serupa. Tidak dapat dipercaya apabila pengukuran yang kesekian itu memberi hasil yang berbeda-beda.

Sesudah pengumpulan data dilakukan, aktivitas berikutnya merupakan pelaksanaan pengkodean (coding) supaya data yang dihimpun bisa diolah dengan memakai program statistik untuk analisa data. Periset memakai program SPSS tipe 22.0 for windows dalam melakukan olah data angket atau kuesioner. Prosedur analisa data yang dipakai dalam riset ini menggunakan regresi sederhana.

## HASIL

Penjelasan data yang didapat pada pengkajian ini merupakan data yang berkaitan dengan implementasi pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini dengan menggunakan *game* edukasi dengan melihat pengaruhnya pada motivasi belajar dan hasil belajar (salah satu dari 6 aspek pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini). Pembelajaran tersebut dilakukan pada anak usia 3-4 tahun Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Ceria Semboro dengan tema Binatang tahun pelajaran 2018/2019. Deskripsi data yang dimaksudkan terurai sebagai berikut:

Berawal dari program kerja Pokja II provinsi Jawa Timur yang menghendaki setiap desa memiliki paling sedikit 1 lembaga PAUD, maka Ketua TP PKK Kabupaten menginstruksikan melalui Ketua TP PKK Kecamatan untuk membentuk PAUD di setiap desa masing – masing 1 lembaga yang di tempatkan di wilayah kantor desa.

Berdasarkan instruksi tersebut, Pokja II TP PKK Desa Semboro kemudian menindaklanjuti dengan bergerak membentuk Paud dengan kader Pokja II sebagai pendidiknya, bekerjasama dengan bidan desa mengundang ibu dan balita dari Posyandu yang tersebar di wilayah desa Semboro, mensosialisasikan program baru yang disambut antusias oleh peserta.

Singkatnya PAUD CERIA didirikan oleh TP PKK Desa Semboro dan diresmikan oleh Ketua TP PKK Kecamatan Semboro pada hari rabu tanggal 21 Juni 2006, menjadi Paud pertama dan satu – satunya di desa Semboro. Pada awal berdiri lembaga ini bertempat di rumah dinas Kepala Desa Semboro selama kurang lebih 1 tahun, dengan jumlah siswa 60 anak dan 4 orang pendidik. Pada perkembangan selanjutnya lembaga kemudian pindah menempati sebuah ruangan milik PKK yang sudah tidak digunakan, sampai sekarang ini.

Didalam perkembangannya PAUD Ceria nampak signifikan, dengan tersedianya sarana dan prasarana yang telah memenuhi syarat, Alat Permainan Edukatif yang layak dan jumlahnya juga mencukupi untuk posisi di kedua ruangan baik di luar ruangan maupun di dalam, hal ini tidak terlepas dari peran pemerintah melalui Dinas Pendidikan kabupaten yang telah memberikan bantuan baik berupa barang maupun dana BOP. Bantuan dari pihak lainpun pernah diterima oleh PAUD Ceria antara lain berupa APE luar dan dalam dari PNPM dan juga dana bantuan CSR dari PG Semboro.

Pengkajian pada pendidikan anak usia dini secara konsepsi harus berpegangan dengan rumusan belajar sambil bermain sesuai perkembangan dan kebutuhan mereka. Penerapan *game* edukasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mengedepankan suasana belajar sambil bermain dengan tahapannya seperti yang dijelaskan pada tabel 1;

Tahapan pembelajaran sebagaimana tertera pada Tabel 1 berikut adalah pembelajaran dengan menggunakan *game* edukasi pada materi pokok tema Binatang. Dari pengamatan peneliti, terlihat anak mengikuti pembelajaran dengan sangat aktif dan gembira tentu karena adanya unsur permainan dalam pembelajaran.

**Tabel .1**  
**Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan *Game* Edukasi**

Tahapan	Uraian
Pembentukan Kelompok	Guru membentuk kelompok yang terdiri 3-4 anak untuk melakukan permainan dengan pertimbangan heterogenitas artinya tidak ada standar pengklasifikasian berdasarkan fisik maupun jenis kelamin namun lebih diarahkan pada anggota kelompok yang variatif
Penjelasan Tatacara Permainan	Guru menjelaskan dengan memberi contoh cara dan tahapan permainan kepada anak
Pelaksanaan	Guru memantau dan mendampingi anak dalam permainan serta mengamati pesan edukasi yang tersirat dalam permainan
Penutup dan evaluasi	Guru memberikan simpulan dan penguatan dari materi pembelajaran serta mengevaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran.

Data hasil uji meliputi hasil uji instrumen (validitas dan reliabilitas) dan data dari masing-masing variabel. Data tersebut secara rinci dipaparkan sebagai berikut;

**Data hasil uji validitas**

Uji validitas untuk instrumen media *game* edukasi, dorongan dan hasil belajar menggunakan formulasi korelasi *product moment*. SPSS 22.0 for windows membantu dalam perhitungan hasil uji validitas belajar. Valid tidaknya suatu pernyataan dapat diketahui yaitu jika  $r_{xy} \geq r$  tabel maka pernyataan valid, namun jika  $r_{xy} < r$  tabel maka pernyataan tidak valid. Hasil pengujian validitas perlengkapan secara ringkas disajikan pada Tabel 2 berikut ini;

**Tabel. 2**  
**Data Hasil Uji Validitas**

Jenis Data	Signifikansi	Simpulan
Angket <i>Game</i> Edukasi	0,054	Valid
Angket Motivasi Belajar	0,063	Valid
Angket Hasil Belajar	0,061	Valid

Berdasarkan Tabel 2 maka dapat dinyatakan bahwa seluruh instrumen mempunyai derajat  $r_{xy} \geq r$  tabel sehingga valid pada semua instrumen.

**Data hasil uji reliabilitas**

Agar tingkat reliabilitas soal dan angket dapat diketahui maka diperlukan uji coba. Kemudian hasil pada uji coba dianalisa dengan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan program SPSS 22.0 for windows. Batas minimal koefisiensi reliabilitas suatu instrumen adalah 0,60. Apabila hasil analisis melebihi 0,60 maka dapat disebut reliabel. Berikut ini Hasil uji Reliabilitas tersajikan dalam Tabel 3 :

**Tabel. 3**  
**Data Hasil Uji Reliabilitas**

Jenis Data	Signifikansi	Simpulan
Angket <i>Game</i> edukasi	0,063	reliabel
Angket Motivasi Belajar	0,071	reliabel
Angket Hasil Belajar	0,056	reliabel

Merujuk pada Tabel 3 diatas, nampak bahwa seluruh instrumen mempunyai derajat reliabilitas yang memenuhi untuk simpulan instrumen reliabel.

**Data *Game* Edukasi**

*Game* Edukasi dalam pengkajian ini merupakan sebagai variabel bebas atau variabel independen yang mempengaruhi variabel terikat. *Game* Edukasi di sini sebagai media pembelajaran yang berpengaruh besar terhadap Motivasi belajar dan hasil Belajar. *Game* Edukasi juga dapat diketahui tingkatan melalui pengukuran angket Media Pembelajaran *Game* Edukasi dengan jumlah butir

pertanyaan sebanyak 10 dengan nilai jawaban bernilai 4 pada opsi a, bernilai 3 pada opsi b, bernilai 2 pada opsi c, dan bernilai 1 pada opsi d. Setelah tersusun angket, selanjutnya dilakukan pengisian dengan bantuan guru dan orang tua mengingat usia responden yang masih tergolong dini.

### **Data Dorongan Belajar**

Dorongan belajar pada pengkajian ini merupakan sebagai *independent variabel* (variabel terikat) artinya obyek yang dikenai perlakuan berupa permainan atau *game* edukasi. Motivasi belajar sendiri adalah faktor internal anak yang dapat dipacu dan didorong agar meningkat dengan pelbagai cara dan strategi. Motivasi belajar juga dapat diketahui tingkatan melalui pengukuran dalam bentuk angket motivasi belajar.

Kuesioner dorongan belajar dengan pemberian jumlah 10 pertanyaan dengan nilai jawaban bernilai 4 pada opsi a, bernilai 3 pada opsi b, bernilai 2 pada opsi c dan bernilai 1 pada opsi d. Setelah tersusun angket, selanjutnya dilakukan pengisian dengan bantuan guru mengingat usia responden yang masih tergolong dini.

Penghitungan skor angket dilakukan secara menyeluruh dengan tujuan untuk menentukan rata-rata sebagai standar. Artinya bahwa rata-rata skor motivasi belajar anak dijadikan acuan dalam memberikan klasifikasi motivasi belajar dengan ketentuan bahwa anak yang skor motivasi belajarnya diatas rata-rata skor motivasi belajar maka tergolong pada dorongan belajar ang tinggi sedangkan skor anak yang berada dibawah standar digolongkan pada dorongan atau motivasi belajar yang rendah.

### **Data Hasil Belajar**

Hasil belajar dalam ranah pendidikan anak usia dini adalah merujuk pada 6 perspektif perkembangan pendidikan anak usia dini. Dalam penelitian ini hasil belajar mengarah pada salah satu dari 6 aspek tersebut yakni aspek perkembangan kognitif. Data hasil belajar diperoleh berdasarkan hasil observasi oleh guru dari materi pembelajaran yang telah diberikan. Observasi dilakukan saat anak – anak melaksanakan pembelajaran karena faktor responden yang masih anak usia dini. Observasi meliputi beberapa aspek untuk mengukur ingatan anak terhadap materi yang telah dipelajari sebelumnya dengan jumlah rubrik pertanyaan sebanyak 10 butir. Teknis pengisian angket adalah observasi yang dilakukan oleh guru Berdasarkan hasil observasi aspek kognitif, maka diakumulasikan pada Tabel 4 berikut.

**Tabel 4.**  
**Tabulasi Hasil Belajar Aspek Kognitif**

No	Capaian	Jumlah Anak
1	Berhasil menjawab 1 soal benar	0
2	Berhasil menjawab 2 soal benar	1
3	Berhasil menjawab 3 soal benar	1
4	Berhasil menjawab 4 soal benar	0
5	Berhasil menjawab 5 soal benar	3
6	Berhasil menjawab 6 soal benar	3
7	Berhasil menjawab 7 soal benar	6
8	Berhasil menjawab 8 soal benar	9
9	Berhasil menjawab 9 soal benar	8
10	Berhasil menjawab 10 soal benar	2

Berdasarkan pada Tabel 4 diatas, maka terlihat bahwa siswa yang dapat menjawab 1 soal benar adalah 0 anak, siswa yang dapat menjawab 2 soal benar adalah 1 anak, siswa yang dapat menjawab 3 soal benar adalah 1 anak, siswa yang dapat menjawab 4 soal benar adalah 0 anak, siswa yang dapat menjawab 5 soal benar adalah 3 anak, siswa yang dapat menjawab 6 soal benar adalah 3 anak, siswa yang dapat menjawab 7 soal benar adalah 6 anak, siswa yang dapat menjawab 8 soal benar adalah 9 anak, siswa yang dapat menjawab 9 soal benar adalah 8 anak dan siswa dengan jawaban benar seluruh soal (10 soal) sejumlah 2 anak. Jumlah jawaban yang paling didominasi adalah dapat menjawab 8 – 9 jawaban benar meskipun demikian tidak terdapat sama sekali anak dengan jawaban salah seluruh soal.

### **Data Hasil Uji Normalitas**

Pengujian awal sebelum pengujian hipotesis adalah uji normalitas data. Evaluasi standart adalah

agar dapat mengetahui normal tidaknya populasi sampel yang berdistribusi. Jika didapatkan nilai  $p > 0,05$ , maka  $H_0$  (data pembagian normal) ditolak. Nilai signifikansi yang digunakan mengacu pada rumus *Kolmogorov-Smirnov*<sup>a</sup>. Hasil keputusan uji normalitas adalah untuk penentuan uji hipotesis menggunakan uji paramterik atau non parametrik pada program SPSS versi 22. Berikut ini ringkasan hasil uji normalitas data;

**Tabel 5.**  
**Hasil Uji Normalitas Data**

No	Aspek Tes	Sig P Value/Putusan
1	Game edukasi	0,073/Normal
2	Motivasi Belajar	0,081/Normal
3	Hasil Belajar	0,092/Normal
4	Game edukasi- Motivasi Belajar	0,056/Normal
5	Game edukasi- Hasil Belajar	0,061/Normal

Berdasarkan Tabel 5 diatas maka aspek uji normalitas memenuhi yakni seluruh hasil tes menunjukkan nilai  $p$  value  $> 0,05$  sehingga unsur uji prasyarat telah terpenuhi pada ranah normalitas data.

#### **Data Hasil Uji Homogenitas**

Prasyarat uji hipotesis berikutnya adalah evaluasi homogenitas. Evaluasi homogenitas data adalah ditujukan agar dapat mengetahui beda tidaknya komponen dari beberapa populasi. Jika diperoleh nilai  $p > 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak artinya sampel dari populasi yang homogen atau homogenitas terpenuhi. Imbas dari uji homogenitas akan menentukan statistik yang akan dipakai menggunakan paramterik atau non parametrik. Berikut ini hasil uji homogenitas data;

**Tabel 6.**  
**Hasil Uji Homogenitas Data**

No	Aspek	Sig P Value/Putusan
1	Game edukasi	0,073/homogen
2	Motivasi Belajar	0,064/homogen
3	Hasil Belajar	0,067/homogen

Pada Tabel 6 diatas, didapat nilai signifikansi  $p$  value *game* edukasi sebesar 0,073 dengan putusan homogen, nilai signifikansi  $p$  value motivasi belajar sebesar 0,064 dengan putusan homogen dan nilai signifikansi  $p$  value hasil belajar sebesar 0,067 dengan putusan homogen. Dengan seluruh capaian ini maka dapat dinyatakan bahwa faktor homogenitas terpenuhi sehingga uji prasyarat yang kedua terpenuhi untuk penggunaan statistik parametrik.

#### **Data Hasil Uji Hipotesis**

Pengujian hipotesis adalah menggunakan statistik parametrik menurut hasil pada uji prasyarat standar dan kesamaan data. Pengujian hipotesis meliputi uji regresi linier sederhana. Hipotesis yang diujikan; (1) Hipotesis nihil pertama: Tidak ada pengaruh media *game* edukasi terhadap motivasi belajar anak usia 3-4 tahun semester genap tahun pelajaran 2018-2019 di PAUD Ceria Semboro. (2) Hipotesis nihil kedua: Tidak ada pengaruh media *game* edukasi terhadap hasil belajar anak usia 3-4 tahun semester genap tahun pelajaran 2018-2019 di PAUD Ceria Semboro.

Pada Tabel 7 diperoleh nilai signifikansi pada hipotesis nihil yang diajukan: (1) Hipotesis nihil pertama: "Tidak ada pengaruh media *game* edukasi terhadap motivasi belajar anak usia 3-4 tahun semester genap tahun pelajaran 2018-2019 di PAUD Ceria Semboro". Nilai signifikansi sebesar 0,058 karena  $p$  value  $> 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan secara otomatis  $H_a$  diterima yakni "Ada pengaruh media *game* edukasi terhadap motivasi belajar anak usia 3-4 tahun semester genap tahun pelajaran 2018-2019 di PAUD Ceria Semboro".



**Tabel 7.**  
**Hasil Uji Hipotesis**

Asal Data	Jumlah Kuadrat Tipe III	Df	Rata-rata Kuadrat	F	Sig
Model Terkoreksi	3241,31	3	431,5	0,68	,0421
Intersep	1213	1		111,1	0,000
Game edukasi-motivasi belajar	109	1	112	1,302	0,048
Game edukasi-hasil belajar	107	1	103	1,109	0,032
Kesalahan (Error)	-	1	-	-	-

(2) Hipotesis nihil kedua: "Tidak ada pengaruh media *game* edukasi terhadap hasil belajar anak usia 3-4 tahun semester genap tahun pelajaran 2018-2019 di PAUD Ceria Semboro". Nilai signifikansi sebesar 0,072 karena  $p \text{ value} > 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan secara otomatis  $H_a$  diterima yakni "Ada pengaruh media *game* edukasi terhadap hasil belajar anak usia 3-4 tahun semester genap tahun pelajaran 2018-2019 di PAUD Ceria Semboro".

## DISKUSI

Pembahasan terkait hasil uji hipotesis penelitian tentu mengacu pada hasil dan simpulan uji. Hasil uji hipotesis nihil pertama: "Tidak ada pengaruh media *game* edukasi terhadap motivasi belajar anak usia 3-4 tahun tema binatang semester genap tahun pelajaran 2018-2019 di PAUD Ceria Semboro". Nilai signifikansi sebesar 0,058 karena  $p \text{ value} > 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan secara otomatis  $H_a$  diterima yakni "Ada pengaruh media *game* edukasi terhadap motivasi belajar anak usia 3-4 tahun semester genap tahun pelajaran 2018-2019 di PAUD Ceria Semboro". Hasil ini dapat dijelaskan dengan berbagai teori atau paparan ahli dan berdasarkan temuan terdahulu serta diperkuat dengan observasi lapangan.

Adanya pengaruh *game* edukasi terhadap motivasi belajar dapat dipahami dari karakteristik *game* edukasi dan kelebihanannya. Tentunya dalam *game* edukasi akan memuat tidak sekedar permainan namun harus mengandung adanya unsur pendidikan. *Game* sendiri adalah program yang mana seorang pemain terlibat dalam konflik rekaan, dibatasi oleh batasan yang dapat menghasilkan nilai yang diukur (Musfiroh, 2005). Adanya konflik buatan dan aturan permainan dapat membangkitkan motivasi belajar anak. Anak tertantang untuk mengikuti serangkaian permainan dengan aturan yang telah diberikan sebelumnya.

Permainan adalah hal favorit yang digandrungi oleh anak usia dini. Pembelajaran yang disuguhkan *game* atau disajikan dalam bentuk permainan sangat sesuai dengan pola dan corak pembelajaran anak usia dini. Pola dan corak belajar sambil bermain merupakan amanah yang telah ditetapkan pemerintah dalam peraturan penyelenggaraan pendidikan anak usia dini. Dengan pola tersebut akan menguatkan motif-motif motivasi belajar. Motif-motif (segala daya yang mendorong individu untuk melakukan sesuatu) harus dipandang sesuatu yang dinamis Clifford T Morgan (dalam Uno, 2011) memandang bahwa anak (individu) memiliki kebutuhan diantaranya; 1) Untuk berbuat sesuatu demi kegiatan itu sendiri, *activity in itself is a pleasure*, 2) Untuk menyenangkan hati orang lain, 3) Untuk berHasil atau mencapai hasil (*to achieve*) dan 4) Untuk mengatasi kesulitan, sikap anak terhadap kesulitan banyak tergantung pada sikap lingkungannya. Permainan merupakan desain lingkungan yang sangat tepat dan efektif dalam membangkitkan motivasi belajar.

Temuan penelitian terdahulu juga banyak menyebutkan hal yang serupa dengan penelitian ini. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Sofian Dwi Adi Putra (2015) dengan judul "Pengaruh Permainan Edukatif "Edu-Games Bobby Bola" Terhadap Kemampuan Kognitif (Pengenalan Angka, Huruf dan Bentuk) Anak Usia 4-5 tahun". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan edukatif "Edu-Games Bobby Bola" berpengaruh terhadap kemampuan kognitif. Dalam penelitian tersebut dinyatakan bahwa permainan edukatif dapat merangsang semangat belajar anak sehingga dapat mendorong pula kemampuan kognitifnya. Anak sangat senang belajar menggunakan permainan edukatif dan tidak nampak rasa bosan bahkan sampai pembelajaran selesai anak masih aktif.

Pengamatan peneliti pada saat observasi menunjukkan hal yang sama dengan temuan diatas. Manakala *game* edukasi diberikan maka anak sangat antusias dan aktif mengikuti pembelajaran. Suasana belajar ini terus berjalan sampai akhir pembelajaran bahkan anak masih cenderung ingin melanjutkan permainannya meskipun waktu telah usai.

Beranjak dari paparan ahli, temuan penelitian terdahulu dan hasil observasi peneliti sangat dapat memberikan argumentasi bahwa ada pengaruh media *game* edukasi terhadap motivasi belajar anak usia 3-4 tahun semester genap tahun pelajaran 2018-2019 di PAUD Ceria Semboro.

Pembahasan terkait hasil uji hipotesis penelitian tentu mengacu pada hasil dan simpulan uji. Hasil hipotesis nihil kedua: "Tidak ada pengaruh media *game* edukasi terhadap hasil belajar anak usia 3-4 tahun semester genap tahun pelajaran 2018-2019 di PAUD Ceria Semboro". Nilai signifikansi sebesar 0,072 karena  $p \text{ value} > 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan secara otomatis  $H_a$  diterima yakni "Ada pengaruh media *game* edukasi terhadap hasil belajar anak usia 3-4 tahun semester genap tahun pelajaran 2018-2019 di PAUD Ceria Semboro". Hasil ini dapat dijelaskan dengan berbagai teori atau paparan ahli dan berdasarkan temuan terdahulu serta diperkuat dengan pengamatan langsung peneliti.

*Game* edukasi dapat memberikan stimulus belajar tersendiri pada anak apabila telah diaplikasikan dalam pembelajaran. Hasil belajar anak usia dini yang teramu dalam 6 aspek perkembangan anak diantaranya adalah perkembangan kognitif anak. Hasil belajar dapat ditingkatkan dengan berbagai upaya dan pengkondisian belajar. Nuansa pembelajaran yang dibubuhi dengan permainan merupakan cara terbaik dalam pembelajaran pendidikan anak usia dini. Sarana pembelajaran yang dikemas menggunakan permainan akan menjadikan anak usia dini belajar sambil bermain sehingga akan meningkatkan derajat keberhasilan belajarnya (Suratno, 2005). Kondisi belajar dan corak pembelajaran inilah yang telah memberikan dampak pada hasil belajar anak.

Temuan dalam penelitian terdahulu juga dapat dijadikan rujukan dari capaian belajar anak. Penelitian yang dilakukan oleh Nawangnugraeni (2015) dengan judul " *Game* Edukasi Pada Android Sebagai Sarana Pengenalan Bilangan Untuk Anak Usia Dini". Dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa *game* edukasi dapat dijadikan media pembelajaran dalam pengenalan bilangan anak usia dini. Pengenalan bilangan juga termasuk pada hasil belajar karena merupakan salahsatu aspek dari 6 aspek perkembangan anak. Disebutkan juga bahwa melalui *game* edukasi semangat belajar anak semakin meningkat disertai daya tangkap yang meningkat pula.

Pengamatan peneliti pada saat penelitian sangat terlihat bahwa dengan *game* edukasi anak sangat antusias belajar dan kemampuan menangkap informasi sangat kuat. Peran guru juga mulai berkurang karena anak berfokus pada media *game* edukasi yang diberikan. Dari paparan ahli, temuan terdahulu dan pengamatan peneliti ini maka terjawab bahwa ada pengaruh media *game* edukasi terhadap hasil belajar anak usia 3-4 tahun semester genap tahun pelajaran 2018-2019 di PAUD Ceria Semboro.

## KESIMPULAN

Berdasarkan dari analisis hasil penulisan penelitian dan pemaparan maka simpulan yang didapat adalah sebagai berikut : (1) Ada pengaruh media *game* edukasi terhadap motivasi belajar anak usia 3-4 tahun semester genap tahun pelajaran 2018-2019 di PAUD Ceria Semboro. (2) Ada pengaruh media *game* edukasi terhadap hasil belajar anak usia 3-4 tahun semester genap tahun pelajaran 2018-2019 di PAUD Ceria Semboro.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Amini, M., Chandrawati, T., & Novita, D. (2008). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arizal, A. S., Fatkhia, A. R., Humairah, C. Z. L., Sugianto, A., Umar, M. A., & Yulia, I. (2019). Pendidikan akidah akhlak dengan metode brain based learning. *BELAJEA: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 61. <https://doi.org/10.29240/belajea.v4i1.767>
- Arsyad, A. (2009). *Media pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Chamidiyah. (2015). Pembelajaran melalui brain based learning dalam pendidikan anak usia dini. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 10(2), 279-300. <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/Edukasia/article/view/795/763>
- Given, B. K. (2007). *Brain-based teaching: merancang kegiatan belajar-mengajar yang melibatkan otak emosional, sosial, kognitif, kinestetis, dan reflektif* (A. Nilandari, Ed.). Kaifa.
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik*. Pustaka Pelajar.

- Jazariyah. (2017). Signifikansi brain based learning pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 1–24. <https://doi.org/10.21580/nw.2017.11.1.982>
- Kunandar. (2011). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas: Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. PT. RajaGrafindo Persada.
- Lestarinigrum, A., & Wijaya, I. P. (2014). Meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini melalui media panggung boneka tangan. *Nusantara of Research: Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 1(1), 12–18. <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/efektor/article/view/15/856>
- Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD, (2014).
- Musfiroh, T. (2005). *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan (Stimulasi Multiple Intelligence Anak Usia Taman Kanak-Kanak)*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Putra, S. D. A. (2015). *Pengaruh permainan edukatif “Edu-games Bobby Bola” terhadap kemampuan kognitif (pengenalan angka, huruf, dan bentuk) anak usia 4-5 tahun*. <https://core.ac.uk/download/pdf/33513614.pdf>
- Qudsyi, H. (2010). *Optimalisasi pendidikan anak usia dini melalui pembelajaran yang berbasis perkembangan otak*. 18(2), 91–111.
- Riduwan. (2018). *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Alfabeta.
- Setyaningtyas, P., & Harun, H. (2020). Brain based learning efektif meningkatkan kemampuan pemecahan masalah konsep bilangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1021. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.479>
- Setyawan, F. H. (2016). Meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini melalui model pembelajaran audio visual berbasis android. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 3(2), 92–98. <https://doi.org/https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v3i2.3490>
- Sudjana, N. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, dan Penelitian Pendidikan)* (3rd ed.). Alfabeta.
- Suratno. (2005). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Uno, H. B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya - Analisis di Bidang Pendidikan*. Alfabeta.
- Yien, J.-M., Hung, C.-M., Hwang, G.-J., & Lin, Y.-C. (2011). A game-based learning approach to improving students' learning achievements in a nutrition course. *Article in Turkish Online Journal of Educational Technology*, 10(2). <https://www.researchgate.net/publication/283749761>