



PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SD NEGERI SE- KECAMATAN SIRAH PULAU PADANG

Rensi Apriyanti¹, Syarwani Ahmad², Pahlawan³

^{1,2,3} Universitas PGRI Palembang, Indonesia

Email: rensiapriyanti@gmail.com



DOI: <https://doi.org/10.34125/jmp.v11i2.1586>

Sections Info

Article history:

Submitted: 27 January 2026

Final Revised: 11 February 2026

Accepted: 16 March 2026

Published: 30 April 2026

Keywords:

Educational Play Tools,
Learning Motivation,
Learning Outcomes



ABSTRACT

This investigation is grounded in the need for creative and engaging instructional media to enhance learning quality at the primary school level. A quantitative method with a descriptive-correlational design was employed. The research population consisted of all teachers working in public elementary schools within the district, and the sample was selected using a cluster random sampling technique centered on Cluster 6. This cluster includes six schools with a total of 69 participating teachers. Data were collected through a questionnaire using a five-point Likert scale, designed to assess three variables: educational play tools (X_1), teachers' learning motivation (X_2), and students' learning outcomes (Y). Each variable comprised 30 items. The data were analyzed using Pearson Product-Moment correlation and multiple regression, processed with SPSS version 26. The findings indicate that (1) educational play tools contribute positively and significantly to students' learning outcomes ($r = 0.564$; sig. $0.000 < 0.05$, suggesting a moderate-to-strong correlation), (2) teachers' learning motivation shows a positive but statistically insignificant relationship with students' learning outcomes ($r = 0.208$; sig. $0.086 > 0.05$, indicating a weak and non-significant effect), and (3) both variables jointly exert a positive and significant influence on students' learning outcomes ($R = 0.601$; sig. $0.000 < 0.05$, reflecting a strong combined effect).

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan mutu hasil belajar di sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif korelasional. Populasi penelitian ini adalah seluruh guru SDN se-Kecamatan Sirah Pulau Padang, sedangkan sampel ditentukan dengan teknik cluster random sampling yang berfokus pada Gugus 6, meliputi 6 sekolah dasar dengan jumlah responden sebanyak 69 orang guru. Instrumen penelitian berupa angket dengan skala Likert lima tingkat untuk mengukur tiga variabel, yaitu alat permainan edukatif (X_1), motivasi belajar guru (X_2), dan hasil belajar siswa (Y), masing-masing terdiri atas 30 butir pernyataan. Data dianalisis menggunakan teknik korelasi Pearson Product Moment dan regresi berganda dengan bantuan program SPSS versi 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) terdapat pengaruh positif dan signifikan antara alat permainan edukatif terhadap hasil belajar siswa ($r=0,564$; sig. $0,000<0,05$ artinya bersifat positif, signifikan, dan berada pada kategori sedang menuju kuat), (2) motivasi belajar guru berpengaruh positif namun tidak signifikan terhadap hasil belajar siswa ($r = 0,208$; sig. $0,086>0,05$ bersifat positif tetapi lemah, serta tidak signifikan), dan (3) secara simultan, APE dan motivasi belajar memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa ($R = 0,601$; sig. $0,000 < 0,05$ artinya positif dan kuat).

Kata kunci: Alat Permainan Edukatif, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Guru memegang peranan penting dalam sebuah proses pembelajaran, karena ditangan nyalah ia akan mengarahkan, membimbing, serta menilai siswanya. Maka tidak aneh jika guru merupakan garda terdepan dalam pendidikan. Sejalan dengan uraian di atas Ho Chi Minh (dalam Surya, 2015, hlm. 3) mengungkapkan bahwa tanpa guru tidak ada pendidikan, dan jika tanpa pendidikan tidak ada perkembangan ekonomi dan sosial. Ungkapan dari beliau menyiratkan bahwa guru memang pantas berada di garda terdepan pendidikan.

Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan individu untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman. Dengan demikian belajar dapat membawa perubahan bagi si pelaku, baik perubahan pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Skinner berpandangan bahwa belajar adalah suatu perilaku. Oleh karena itu, ia mengungkapkan pentingnya program pembelajaran (Dimiyati, 2010:9).

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa menurut M. Dalyono (dalam sari, 2018, hlm. 3) yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal, diantaranya kesehatan siswa, kepandaian, minat dan bakat, motif, serta gaya belajar. Sedangkan, masyarakat, sekolah, dan keluarga merupakan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar.

Freud berpendapat bahwa bermain sangat penting bagi pertumbuhan emosional anak-anak dan dapat membantu mereka memecahkan masalah. Selain itu, Piaget berpendapat bahwa bermain adalah hobi yang menyenangkan bagi orang-orang dan biasanya sering dilakukan. Kemudian, menurut Vygotsky, bermain secara langsung berkontribusi pada pertumbuhan kognitif anak (Khadijah & Armanila, 2017). Dan Bermain adalah sesuatu yang dilakukan anak-anak secara sukarela, bebas dari tekanan dan tuntutan dari luar, dan anak-anak suka melakukannya sekaligus baik untuk tahap perkembangan mereka. Dari masa kanak-kanak hingga usia tua, bermain merupakan bagian integral dari kehidupan manusia. Perilaku bermain pada awalnya dianggap tidak efektif, tetapi seiring berjalannya waktu, kegiatan bermain mulai digunakan dalam penciptaan pengukuran, penggunaan bermain sebagai stimulasi dalam belajar, dan pengembangan pengukuran.

Pendidikan dasar memegang peranan penting dalam membentuk pondasi intelektual dan karakter peserta didik. Salah satu tantangan di Sekolah Dasar adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan namun tetap efektif. Permainan edukatif sebagai metode pembelajaran dinilai mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, Salah satu solusi inovatif yang mulai banyak diterapkan adalah penggunaan alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kontekstual.

Penggunaan media pembelajaran berupa alat permainan edukatif dan motivasi belajar siswa secara tidak langsung memiliki kaitan yang erat, karena dengan alat permainan edukatif dan keterampilan guru dalam menggunakannya dapat memberikan pengalaman yang menarik bagi siswa sehingga menimbulkan motivasi belajar yang tinggi dari dalam diri siswa yang berimbas pada hasil belajar yang baik.

Seorang guru yang mampu memberikan motivasi kepada siswa dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif. Untuk itu, sangat penting bagi guru untuk memilih metode dan media pembelajaran yang tepat. Kemudian hubungannya dengan kegiatan belajar, yang penting bagaimana menciptakan kondisi atau suatu proses yang mengarahkan siswa itu melakukan aktivitas belajar, dalam hal ini peran guru sangat penting. Bagaimana guru melakukan usaha-usaha untuk dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar dapat menumbuhkan dan memberikan motivasi agar anak didiknya

melakukan aktivitas belajar.

Di SDN se-Kecamatan Sirah Pulau Padang, terdapat kebutuhan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang belum mencapai target optimal. Berdasarkan pengamatan awal, penggunaan alat permainan edukatif masih terbatas, dan tingkat motivasi belajar siswa bervariasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh alat permainan edukatif dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa di sekolah-sekolah dasar dalam kecamatan tersebut.

Selain itu, motivasi belajar merupakan faktor internal yang sangat menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif, tekun, dan tidak mudah menyerah. Maryana (2023) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif Wordwall mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 14 Banda Aceh secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat menjadi stimulus penting dalam membangkitkan semangat belajar siswa.

Namun, masih banyak guru yang belum memanfaatkan alat permainan edukatif secara optimal dalam proses pembelajaran. Padahal, kombinasi antara media pembelajaran yang menarik dan motivasi belajar yang tinggi dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Tokarieva et al. (2019) juga menekankan bahwa permainan edukatif mampu menumbuhkan rasa senang dan keterlibatan emosional siswa dalam belajar, yang pada akhirnya meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Penelitian ini secara spesifik akan mengambil fokus pada Sekolah Dasar Negeri (SDN) Se- Kecamatan SP. Padang. Sebagai unit pendidikan dasar, SDN memiliki peran fundamental dalam meletakkan dasar-dasar pengetahuan, keterampilan, dan karakter siswa. Memahami bagaimana pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) yang ada di SDN Se- Kecamatan SP. Padang dan tingkat motivasi belajar siswa di sana berkontribusi terhadap hasil belajar mereka menjadi penting untuk upaya peningkatan kualitas pendidikan di tingkat dasar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Menurut Waruwu et al. (2025) Dalam kajian literatur terbaru, mereka menyatakan bahwa metode penelitian kuantitatif memainkan peran penting dalam menghasilkan data objektif dan dapat diukur, serta digunakan untuk mengidentifikasi hubungan antar variabel dan menguji hipotesis secara statistik.

Menurut Creswel.,(2022), penelitian kuantitatif adalah pendekatan sistematis untuk menguji teori dengan mengukur hubungan antar variabel menggunakan data numerik dan analisis. Digunakan jenis penelitian korelasional karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih, atau hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menjelaskan pengaruh pemanfaatan

Alat Permainan Edukatif (APE) dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa yang diambil menggunakan angket dengan skala likert. Pendekatan korelasional digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh antara variabel bebas (pengaruh Alat Permainan Edukatif dan motivasi belajar) yang diberi symbol X, terhadap variabel terikat (hasil belajar) yang diberi symbol Y.

Populasi dalam penelitian ini adalah guru-guru di Sekolah Dasar Negeri (SDN) se-Kecamatan SP. Padang yang berjumlah 28 SD yang dibagi menjadi 6 Gugus. Arikunto

(2010:112) yang mengemukakan bahwa jika subjeknya kurang dari 100 orang sebaiknya diambil semuanya, jika subjeknya besar atau lebih dari 100 orang dapat diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih. Berdasarkan pendapat ini, maka seluruh populasi di dalam penelitian ini dijadikan sampel penelitian. Dengan demikian jumlah sampel dalam penelitian ini adalah seluruh guru di Gugus 6 di Kecamatan Sirih Pulau Padang yang berjumlah 69 orang.

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan ada empat yaitu observasi, wawancara, kuesioner atau angket dan dokumentasi. Untuk teknik analisis data terdapat 3 dalam penelitian ini, yaitu menggunakan Uji Prasyarat Analisis terdapat uji normalitas data, uji linearitas dan uji multikolinearita, selanjutnya Uji Regresi Linear Sederhana, dan Uji Regresi Linear Berganda. Terakhir terdapat pengujian hipotesis merupakan dasar dalam menentukan keputusan akhir terhadap dugaan sementara (hipotesis) yang telah dirumuskan sebelumnya. Melalui proses pengujian ini, peneliti dapat mengetahui apakah variabel bebas (independen) seperti Alat Permainan Edukatif dan Motivasi Belajar benar-benar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat (dependen), yaitu Hasil Belajar Siswa. Kriteria pengujian hipotesisnya adalah Uji Parsial (Uji t) dan Uji Simultan (Uji F).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Regresi Linear Berganda, koefisien Determinasi

Variabel Alat Permainan Edukatif (X1) dan Motivasi Belajar (X2) Terhadap Variabel Hasil Belajar Siswa (Y)

1) Metode Pengujian

Tabel 1. Metode Pengujian Variabel Alat Permainan Edukatif (X1) dan Motivasi Belajar (X2) Terhadap Variabel Hasil Belajar Siswa (Y)

Variables Entered/Removed ^a			
Mode	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Alat Permainan Edukatif, Motivasi Belajar ^b	.	Enter
a. Dependent Variable: Hasil Belajar Siswa			
b. All requested variables entered.			

Sumber : SPSS 26 tahun 2025

Pada Tabel Variables Entered/Removed menunjukkan bahwa dalam Model 1, variabel Alat Permainan Edukatif dan Motivasi Belajar dimasukkan sebagai variabel bebas (independen), sementara Hasil Belajar Siswa menjadi variabel terikat (dependen). Tidak ada variabel yang dihapus dari model, sehingga seluruh variabel yang direncanakan digunakan dalam analisis regresi.

Model ini menggunakan metode Enter, yang berarti kedua variabel independen dimasukkan secara bersamaan tanpa proses seleksi otomatis. Dengan demikian, setiap variabel bebas diuji kontribusinya terhadap perubahan atau variasi yang terjadi pada variabel terikat, yaitu Hasil Belajar Siswa.

Hasil ini menegaskan bahwa peneliti ingin melihat pengaruh gabungan (simultan) antara Alat Permainan Edukatif dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. Penggunaan metode Enter memperlihatkan bahwa tidak ada variabel yang dieliminasi dari model karena seluruhnya dianggap memiliki potensi pengaruh terhadap hasil belajar. Melalui model ini, akan diketahui sejauh mana Alat Permainan Edukatif dan

Motivasi Belajar secara bersama-sama maupun secara parsial dapat menjelaskan variasi yang terjadi pada Hasil Belajar Siswa.

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa model regresi dibentuk dengan memasukkan variabel Alat Permainan Edukatif (X_1) dan Motivasi Belajar (X_2) sebagai faktor yang berpotensi memengaruhi Hasil Belajar Siswa (Y). Tidak ada variabel yang dihapus, menandakan bahwa kedua variabel independen tersebut relevan dan layak diuji dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

2) Koefisien Determinasi dan Korelasi

Tabel 2. Koefisien Determinasi dan Korelasi Variabel Alat Permainan Edukatif (X_1) dan Motivasi Belajar (X_2) Terhadap Variabel Hasil Belajar Siswa (Y)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.604 ^a	.365	.346	6.297
a. Predictors: (Constant), Alat Permainan Edukatif, Motivasi Belajar				

Sumber : diolah SPSS 26 Tahun 2025

Hasil analisis regresi pada tabel Model Summary menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi berganda (R) sebesar 0,604, menandakan adanya hubungan positif yang cukup kuat antara variabel Alat Permainan Edukatif dan Motivasi Belajar secara bersama-sama terhadap Hasil Belajar Siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa semakin baik penggunaan alat permainan edukatif dan semakin tinggi motivasi belajar siswa, maka hasil belajar siswa cenderung meningkat.

Koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,365 mengandung arti bahwa 36,5% perubahan pada hasil belajar siswa dapat dijelaskan oleh variabel Alat Permainan Edukatif dan Motivasi Belajar. Sementara itu, 63,5% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model, seperti metode pembelajaran, dukungan lingkungan, kemampuan akademik, atau faktor internal siswa lainnya.

Nilai Adjusted R Square sebesar 0,346 menunjukkan bahwa setelah dilakukan penyesuaian terhadap jumlah variabel, model tetap mampu menjelaskan sekitar 34,6% variasi hasil belajar siswa. Adapun nilai Standard Error of the Estimate sebesar 6,297 menggambarkan tingkat kesalahan prediksi dalam model regresi, yang masih berada dalam batas wajar untuk penelitian sosial pendidikan.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa Alat Permainan Edukatif dan Motivasi Belajar berpengaruh positif dan cukup kuat terhadap Hasil Belajar Siswa, dengan kontribusi sebesar 36,5%. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan dalam penerapan alat permainan edukatif dan motivasi belajar dapat menjadi faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

3) Persamaan Regresi Berganda

Tabel 3. Persamaan Regresi Berganda Variabel Alat Permainan Edukatif (X1) dan Motivasi Belajar (X2) Terhadap Variabel Hasil Belajar Siswa (Y)

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	5.878	21.067		.279	.781
Motivasi Belajar	.293	.133	.217	2.210	.031
Alat Permainan Edukatif	.660	.114	.567	5.780	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar Siswa

Sumber : SPSS 26 Tahun 2025

Hasil uji regresi berganda pada tabel *Coefficients* menunjukkan bahwa model persamaan regresi yang terbentuk adalah:

$$Y = a + b_1X_2 + b_2X_1$$

$$Y = 5.878 + 0.293X_2 + 0.660X_1$$

Persamaan ini mengindikasikan bahwa baik variabel Alat Permainan Edukatif maupun Motivasi Belajar berpengaruh positif terhadap Hasil Belajar Siswa. Artinya, setiap peningkatan pada kedua variabel tersebut akan diikuti oleh peningkatan hasil belajar siswa.

Nilai konstanta (a) sebesar 5,878 menunjukkan bahwa apabila variabel Alat Permainan Edukatif dan Motivasi Belajar bernilai nol, maka Hasil Belajar Siswa masih memiliki nilai dasar sebesar 5,878 satuan.

Koefisien regresi untuk variabel Alat Permainan Edukatif (X_1) sebesar 0,660 dengan nilai t hitung = 5,780 dan Sig. = 0,000, yang berarti berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan dalam penggunaan alat permainan edukatif akan meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 0,660 satuan, dengan asumsi variabel lain tetap.

Koefisien regresi untuk variabel Motivasi Belajar (X_2) sebesar 0,293 dengan nilai t hitung = 2,210 dan Sig. = 0,031, yang berarti berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, semakin tinggi motivasi belajar yang dimiliki siswa, maka hasil belajarnya juga akan meningkat. Nilai koefisien regresi untuk Alat Permainan Edukatif (X_1) sebesar 0,660 dengan nilai signifikansi 0,000 (< 0,05) menunjukkan bahwa variabel ini berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini berarti bahwa penggunaan alat permainan edukatif secara efektif dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Nilai t hitung untuk Alat Permainan Edukatif (5,780) lebih besar dibandingkan dengan Motivasi Belajar (2,210), menunjukkan bahwa pengaruh Alat Permainan Edukatif lebih dominan terhadap hasil belajar dibandingkan motivasi belajar. Kedua variabel bersama-sama memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan prestasi akademik siswa.

Berdasarkan hasil analisis regresi, dapat disimpulkan bahwa Alat Permainan Edukatif dan Motivasi Belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap Hasil Belajar

Siswa. Penggunaan alat permainan edukatif yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sementara motivasi belajar yang tinggi mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, kedua faktor ini memiliki peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Pengujian Hipotesis

Uji Signifikan Farsial (Uji t)

1. Signifikan Farsial (Uji t) Variabel Alat Permainan Edukatif (X1) Terhadap Variabel Hasil Belajar Siswa (Y)

Untuk melihat hasil Uji Signifikan Farsial (Uji t) variable Alat Permainan Edukatif (X1) Terhadap Variabel Hasil Belajar Siswa (Y) dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4. Uji Signifikan Farsial (Uji t) variable Alat Permainan Edukatif (X1) Terhadap Variabel Hasil Belajar Siswa (Y)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	40.859	14.304		2.856	.006
	Alat Permainan Edukatif	.657	.117	.564	5.589	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar Siswa

Sumber : SPSS 26 Tahun 2025

Berdasarkan hasil analisis regresi sederhana pada tabel *Coefficients*, diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y=40.859+0.657X$$

Dari persamaan tersebut, diketahui bahwa nilai konstanta sebesar 40.859 menunjukkan bahwa apabila variabel Alat Permainan Edukatif (X) tidak digunakan atau bernilai nol, maka Hasil Belajar Siswa (Y) masih berada pada angka sebesar 40.859. Sementara itu, nilai koefisien regresi sebesar 0.657 mengindikasikan bahwa setiap peningkatan satu satuan dalam penggunaan alat permainan edukatif akan meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 0.657 satuan, dengan asumsi variabel lain dianggap tetap.

Hasil uji *t* menunjukkan nilai *t* hitung sebesar 5.589 dengan nilai signifikansi 0.000, yang lebih kecil dari 0.05. Hal ini berarti terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Alat Permainan Edukatif terhadap Hasil Belajar Siswa. Dengan kata lain, semakin baik dan intensif penggunaan alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran, maka hasil belajar siswa juga cenderung meningkat.

Nilai koefisien Beta sebesar 0.564 memperkuat hasil tersebut dengan menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel bersifat positif dan memiliki kekuatan hubungan yang cukup tinggi. Temuan ini membuktikan bahwa media pembelajaran yang bersifat edukatif dan interaktif dapat membantu siswa memahami

materi pelajaran secara lebih mudah dan menyenangkan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mendukung teori bahwa penggunaan alat permainan edukatif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, menumbuhkan motivasi belajar, serta berkontribusi langsung terhadap peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, penerapan alat permainan edukatif layak dijadikan salah satu strategi pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan.

2. Uji Signifikan Parsial (Uji t) Variabel Motivasi Belajar (X2) Terhadap Variabel Hasil Belajar Siswa (Y)

Untuk mengetahui hasil Uji t pada variabel Motivasi Belajar (X2) terhadap Variabel Hasil belajar (Y) dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5. Uji t variabel Motivasi Belajar (X2) terhadap Variabel Hasil belajar (Y)

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	120.681	.007		18301.349	.000
	Unstandardized Residual	1.000	.001	1.000	1171.950	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber : SPSS 26 Tahun 2025

Berdasarkan hasil analisis regresi, diperoleh nilai konstanta sebesar 120.681 dan koefisien regresi untuk Unstandardized Residual sebesar 1.000 dengan nilai t hitung = 1171.950 dan nilai signifikansi (Sig) = 0.000. Nilai signifikansi yang jauh lebih kecil dari 0.05 menunjukkan bahwa model regresi yang digunakan sangat signifikan secara statistik.

Koefisien regresi positif (1.000) menandakan adanya hubungan searah antara residual yang tidak tersandar dengan hasil belajar siswa. Dengan kata lain, perubahan pada nilai residual diikuti oleh perubahan searah pada hasil belajar. Nilai konstanta (120.681) menunjukkan bahwa ketika variabel bebas bernilai nol, hasil belajar siswa berada pada tingkat dasar sebesar 120.681.

Secara keseluruhan, hasil ini membuktikan bahwa model regresi yang dibangun memiliki kemampuan yang kuat dalam menjelaskan variasi hasil belajar siswa. Artinya, faktor-faktor yang dianalisis dalam penelitian ini memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa.

3. Uji Signifikan Stimulan (Uji F) Variabel Alat Permainan Edukatif (X1) dan Motivasi Belajar (X2) Terhadap Hasil Belajar Siswa (Y)

Ghozali (2016) menyatakan bahwa: "Uji F digunakan untuk mengetahui apakah semua variabel independen dalam model regresi secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen." Dengan kata lain, jika nilai signifikansi (Sig.) < 0.05, maka model regresi secara keseluruhan dianggap layak digunakan untuk memprediksi variabel dependen

Untuk melihat hasil Uji signifikan stimulan (Uji F) antara Variabel Alat Permainan Edukatif (X1) dan Motivasi Belajar (X2) terhadap hasil Belajar (Y) dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 6. Uji Signifikan Stimulan (Uji F) Variabel Alat Permainan Edukatif (X1) dan Motivasi Belajar (X2) Terhadap Hasil Belajar Siswa (Y)

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1310.394	2	655.197	15.386	.000 ^b
	Residual	2810.592	66	42.585		
	Total	4120.986	68			
a. Dependent Variable: Hasil Belajar						
b. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar, Alat Permainan Edukatif						

Sumber : SPSS 26 Tahun 2025

Berdasarkan hasil analisis ANOVA, diketahui bahwa model regresi yang melibatkan dua variabel bebas, yaitu Motivasi Belajar dan Alat Permainan Edukatif, memberikan pengaruh yang signifikan terhadap Hasil Belajar.

Hal ini ditunjukkan oleh nilai F hitung sebesar 15.386 dan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0.000, yang jauh lebih kecil dari batas kritis 0.05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa secara simultan, kedua variabel bebas tersebut mampu menjelaskan variasi dalam hasil belajar siswa secara bermakna.

Model ini memiliki jumlah total variasi (Total Sum of Squares) sebesar 4120.986, dengan kontribusi dari regresi sebesar 1310.394 dan residual sebesar 2810.592, menunjukkan bahwa sebagian besar variasi hasil belajar dapat dijelaskan oleh model.

Berdasarkan hasil uji ANOVA, dapat disimpulkan bahwa model regresi yang terdiri dari variabel Motivasi Belajar dan Alat Permainan Edukatif secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap Hasil Belajar. Model ini layak digunakan untuk analisis lebih lanjut.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif (APE) dan motivasi belajar memiliki hubungan yang erat dengan peningkatan hasil belajar siswa di SDN se-Kecamatan SP. Padang. Ketika temuan ini dikaitkan dengan penelitian sebelumnya, terlihat adanya pola konsisten bahwa kedua variabel tersebut merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran yang efektif.

Temuan penelitian ini yang menegaskan pengaruh APE terhadap hasil belajar sejalan dengan berbagai kajian terdahulu. Penelitian Sari (2020) misalnya, melaporkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis permainan edukatif menunjukkan tingkat pemahaman materi yang lebih tinggi dan lebih cepat dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. APE dianggap membantu siswa menghubungkan konsep abstrak menjadi lebih konkret melalui kegiatan yang dapat disentuh dan dimainkan. Keselarasan hasil ini memperlihatkan bahwa dalam konteks SDN se-Kecamatan SP. Padang, media pembelajaran yang interaktif memang memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga berdampak pada pencapaian belajar yang lebih baik.

Selain itu, penelitian Hastuti dan Rahayu (2019) juga menekankan bahwa APE memberikan ruang bagi siswa untuk belajar sambil bereksplorasi. Dalam penelitian tersebut, siswa lebih fokus dan menunjukkan minat lebih tinggi ketika guru menggunakan media permainan yang relevan dengan topik pembelajaran. Situasi yang serupa terlihat dalam penelitian ini, di mana APE berperan bukan hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai stimulus yang mengaktifkan kemampuan berpikir dan kreativitas siswa.

Selain APE, variabel motivasi belajar juga terbukti memberikan kontribusi signifikan terhadap hasil belajar. Temuan ini memperkuat teori motivasi belajar yang dikemukakan Uno (2016) bahwa siswa dengan dorongan belajar yang kuat cenderung memiliki rasa ingin tahu yang lebih tinggi, lebih teliti dalam menyelesaikan tugas, serta lebih tahan menghadapi kesulitan belajar. Dalam penelitian ini, siswa yang memiliki motivasi lebih tinggi juga menunjukkan hasil belajar yang lebih baik, yang menunjukkan bahwa kesiapan mental dan kemauan kuat menjadi landasan penting bagi keberhasilan akademik.

Secara keseluruhan, keterkaitan antara hasil penelitian ini dengan kajian-kajian terdahulu menunjukkan bahwa baik APE maupun motivasi belajar merupakan faktor kunci dalam membangun pembelajaran yang efektif. Kesamaan hasil penelitian menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat, dipadukan dengan upaya menumbuhkan motivasi belajar, dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar di sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menguatkan teori dan penelitian sebelumnya, tetapi juga memberikan gambaran nyata bahwa strategi pembelajaran yang kreatif dan memotivasi sangat relevan diterapkan di SDN se-Kecamatan SP. Padang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dijabarkan pada Bab IV mengenai pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di Gugus 6 SD Negeri Kecamatan Sirah Pulau Padang Kabupaten Ogan Komering Ilir, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengaruh Alat Permainan Edukatif (X_1) terhadap Hasil Belajar Siswa (Y)

Berdasarkan hasil analisis korelasi Pearson Product Moment, variabel Alat Permainan Edukatif (X_1) menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar $r = 0,564$ dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti hubungan antara X_1 dan Y bersifat positif, signifikan, dan berada pada kategori sedang menuju kuat.

Temuan ini menegaskan bahwa semakin tinggi kualitas, intensitas, dan efektivitas penggunaan alat permainan edukatif dalam pembelajaran, maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa. Korelasi yang tergolong kuat ini mencerminkan bahwa APE tidak hanya berfungsi sebagai media visual atau alat bantu pembelajaran semata, tetapi juga sebagai sarana membangun pengalaman belajar yang bersifat konkret, menyenangkan, dan bermakna.

Secara teoretis, APE mampu mengaktifkan berbagai aspek perkembangan peserta didik, baik kognitif, afektif, maupun psikomotor. Hasil deskriptif menunjukkan bahwa APE berada pada kategori baik (85,83%), dengan indikator kreativitas-kognitif serta daya tarik dan keterlibatan anak berada pada kategori sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa APE sangat berhasil menarik perhatian siswa, meningkatkan fokus, menghidupkan rasa ingin tahu, memperkaya pengalaman eksploratif, serta membuat proses belajar terasa lebih natural dan tidak membosankan.

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa hubungan signifikan antara APE dan hasil belajar terjadi karena siswa yang terlibat aktif saat bermain sambil belajar akan lebih

mudah menyimpan informasi, menghubungkan konsep, serta menerapkan pengetahuan dalam situasi baru. Secara empiris, temuan ini sejalan dengan penelitian-penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media pembelajaran konkret dapat meningkatkan pemahaman, retensi memori, keterampilan motorik, dan motivasi belajar siswa.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Alat Permainan Edukatif (X_1) memberikan pengaruh yang kuat dan signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga media ini sangat layak dipertahankan dan dikembangkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

2. Pengaruh Motivasi Belajar (X_2) terhadap Hasil Belajar (Y)

Hasil analisis menunjukkan bahwa variabel Motivasi Belajar (X_2) memiliki koefisien korelasi $r = 0,208$ dengan nilai signifikansi $0,086 > 0,05$. Nilai ini menunjukkan bahwa hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar bersifat positif tetapi lemah, serta tidak signifikan.

Dalam konteks penelitian ini, temuan tersebut berarti bahwa peningkatan motivasi belajar tidak secara langsung menyebabkan peningkatan hasil belajar secara signifikan. Hal ini dapat terjadi karena beberapa kemungkinan:

1. Rentang skor motivasi antar siswa relatif seragam, sehingga variasinya kecil dan tidak cukup kuat untuk membentuk korelasi yang besar.
2. Hasil belajar lebih dipengaruhi faktor eksternal, seperti media pembelajaran (APE), metode mengajar guru, dan lingkungan kelas.
3. Motivasi belajar siswa sudah berada pada kategori sangat baik (86,41%), sehingga pengaruhnya cenderung stabil dan tidak terlalu variatif.

Secara teoritik, motivasi memang merupakan faktor internal penting yang menggerakkan siswa untuk belajar, berusaha, serta mencapai keberhasilan. Namun, dalam penelitian ini, motivasi tidak menjadi faktor dominan karena siswa tetap dapat memperoleh hasil belajar yang tinggi melalui dukungan media pembelajaran yang menarik dan kegiatan praktik yang kuat.

Kesimpulannya, meskipun motivasi belajar berkontribusi positif terhadap hasil belajar, pengaruhnya dalam penelitian ini bersifat lemah dan tidak signifikan secara statistik.

3. Pengaruh Alat Permainan Edukatif (X_1) dan Motivasi Belajar (X_2) secara Simultan terhadap Hasil Belajar (Y)

Analisis korelasi ganda menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi berganda (R) sebesar $0,601$, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Angka ini mengindikasikan bahwa hubungan antara X_1 dan X_2 secara bersama-sama terhadap hasil belajar berada pada kategori positif dan kuat.

Temuan ini mengandung makna bahwa ketika APE digunakan secara efektif dan siswa memiliki motivasi yang baik, maka sinergi kedua variabel tersebut menghasilkan pengaruh yang lebih optimal terhadap peningkatan hasil belajar. Artinya, hasil belajar meningkat dengan lebih baik ketika siswa tidak hanya diberikan media yang menarik, tetapi juga didukung oleh dorongan belajar dari dalam dirinya.

Kekuatan hubungan simultan yang lebih tinggi ($0,601$) dibandingkan hubungan parsial $X_2 \rightarrow Y$ ($0,208$) menunjukkan bahwa:

- Motivasi belajar memberikan pengaruh lebih besar bila dikombinasikan dengan media pembelajaran yang tepat.
- APE menjadi katalisator yang mampu mengaktifkan motivasi siswa.
- Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan menciptakan pengalaman belajar

yang memadukan faktor internal (motivasi) dan eksternal (media).

Secara teoritis, hasil ini mendukung pandangan konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran akan efektif bila terjadi interaksi antara stimulus lingkungan dan kesiapan mental siswa. Media pembelajaran seperti APE menyediakan pengalaman belajar konkret, sedangkan motivasi memfasilitasi penerimaan dan pengolahan informasi secara optimal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa secara simultan, Alat Permainan Edukatif dan Motivasi Belajar memberikan pengaruh positif yang kuat dan signifikan terhadap hasil belajar siswa, sehingga keduanya perlu dikombinasikan secara konsisten dalam kegiatan pembelajaran.

REFERENSI

- Anisa, N. 2020. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII di MTS Negeri 3 Seluma Kecamatan Ilir Talo Kabupaten Seluma [Skripsi]. Bengkulu (ID). IAIN Bengkulu.
- Arifin, Z. 2014. *Konsep dan Model Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aritonang, T. K. 2008. Minat dan Motivasi dalam Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*. 10(7): 11-21.
- Asyhar, R. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Atmaja, P. P. 2012. *Psikologi Pendidikan dalam Perpektif Baru*. Yogyakarta: ArRuzz Media.
- Besral. 2010. *Pengolahan dan Analisis Data-1 Menggunakan SPSS*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Desmaniar, Ina dkk. 2020. Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Antar Pribadi Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Cahaya Pendidikan*, 6(2). 79-93
- Dewantara, M. R., & Putri, K. R. (2019). Pengaruh media manipulatif terhadap peningkatan pemahaman konsep pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, 5(2), 102-115.
- Dimiyati & Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ferdinand, A. 2014. *Metode Penelitian Manajemen, Pedoman Penelitian untuk Penulisan Skripsi Tesis dan Disertasi Ilmu Manajemen*. 2014. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Hurlock, E. B. (1999). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (Edisi kelima)*. Jakarta: Erlangga.
- Iskandar. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: GP Press group. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Panduan Penilaian untuk Sekolah Dasar*. [Internet]. Tersedia pada <https://www.msyarifah.my.id/downloadpanduan-penilaian-untuk-sekolahdasar-sd-edisi-revisi/>
- Kusnadi, T. (2018). Faktor internal siswa sebagai penentu keberhasilan belajar di sekolah dasar. *Edukasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 55-68.
- Montessori, M. (2009). *The Montessori Method: Scientific Pedagogy as Applied to Child Education*. New York: Barnes & Noble Publishing.
- Munir. 2010. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Mustofa, B. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Parama Ilmu.
- Ningsih, A. A. (2020). *Eksplorasi penggunaan permainan edukatif untuk meningkatkan ketertarikan*

- siswa dalam pembelajaran. Jurnal Pendidikan Kreatif*, 6(1), 21–34.
- Novalinda, E. 2017. Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Siswa Kelas X Jurusan Akuntansi Semester Ganjil SMK PGRI 5 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, Dan Ilmu Sosial*. 11(2). 115.
- Novianti, C. 2020. Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *SPEJ (Science and Physic Education Journal)*. 3(2). 57-75
- Nuha, U. 2016. *Ragam Metodologi & Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 Alinea 4*. [Internet]. Tersedia pada <http://luk.tsipil.ugm.ac.id/atur/UUD1945.pdf>
- Pratama, F. 2019. pengaruh motivasi belajar IPA terhadap hasil belajar di sekolah dasar. *Edukatif: jurnal ilmu pendidikan* 1(3): 280-286.
- Primasari, D. A. G. 2020. Developing Instructional Media of Curriculum 2013 Based on Information and Communication Technology. *Education Journal*. 3(2). 24-34.

Copyright holder:

© Author

First publication right:

Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:

CC-BY-SA