

Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi dalam Meningkatkan Minat Belajar IPA di Kelas IV SDN 115 Lanosi Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur

Febriani Ehrick¹, Mardi Takwim², Bungawati³.

¹²³Institut Agama Islam Negeri Palopo, Indonesia.

¹febrianiehrick212@gmail.com, ²marditakwim@iainpalopo.ac.id,

³bungawati@iainpalopo.ac.id

Abstrak

Skripsi ini membahas mengenai penelitian pemanfaatan media pembelajaran berbasis *game* edukasi dalam meningkatkan minat belajar IPA siswa kelas 4 SDN 115 Lanosi Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran aktivitas minat belajar IPA pada siswa dan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa SDN 115 Lanosi Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur melalui media pembelajaran berbasis *game* edukasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pada siklus I mendapatkan persentase sebesar 40,62% (kurang), pertemuan II sebesar 43,75% (kurang) dan pertemuan III sebesar 59,37% (cukup). Persentase nilai rata-rata siklus I sebesar 41,91% (cukup). Pada siklus II gambaran aktivitas belajar siswa pertemuan I mendapatkan persentase sebesar 68,75% (baik), pertemuan II sebesar 87,5% (baik) dan pertemuan III SEBESAR 100% (sangat baik). Adapun persentase meningkatnya minat belajar IPA siswa pada siklus I mendapatkan persentase sebesar 50,95% (sangat rendah) dan nilai rata-rata siklus II sebesar 91% (sangat baik). Berdasarkan hasil persentase aktivitas belajar dan peningkatan minat belajar IPA siswa menggunakan media pembelajaran berbasis *game* edukasi dapat disimpulkan bahwa siswa mengalami peningkatan minat belajar IPA menggunakan media pembelajaran berbasis *game* edukasi.

Kata Kunci: Minat Belajar, Media Pembelajaran *game* edukasi.

Pendahuluan

Minat belajar IPA pada siswa SD merupakan faktor penting dalam pengembangan kemampuan ilmiah mereka di masa depan. Namun, banyak siswa yang kehilangan minat dalam mempelajari IPA seiring dengan peningkatan usia dan tingkat kelas. Beberapa faktor yang memengaruhi minat belajar IPA meliputi metode pengajaran yang kurang menarik, kurangnya interaksi siswa dengan materi pelajaran, dan keterbatasan sumber daya yang membatasi pengalaman praktis dalam mempelajari IPA. Melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif sebagai alat untuk menarik minat belajar siswa, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan efektif.

Media adalah alat yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan proses informasi, sedangkan peranan media dalam pembelajaran yaitu (1) sebagai penyalur pesan dari pengirim ke penerima; (2) sebagai alat yang membantu

<https://p3i.my.id/index.php/refleksi>

peserta didik untuk menjelaskan sesuatu yang disampaikan oleh pendidik; (3) sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam menjalin hubungan yang baik selama proses pembelajaran berlangsung; dan (4) sebagai salah satu metode untuk mengatasi kebosanan peserta didik selama proses pembelajaran (Ihwa et al., 2023; Mawaddah et al., 2021; Mayasari et al., 2021; Wijayanti et al., 2021). Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Sehingga penggunaan media memiliki pengaruh dalam keberhasilan proses belajar mengajar di kelas.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga merupakan upaya yang sesuai dengan perkembangan zaman dan minat siswa terhadap media digital. Melalui penggunaan *game* edukasi, siswa dapat terlibat dalam pengalaman pembelajaran yang interaktif, menantang, dan menyenangkan (Hidayati & Budiarti, 2022; Juhaeni et al., 2024). *Game* edukasi dapat memberikan simulasi, skenario, dan tantangan yang memungkinkan siswa untuk menerapkan konsep-konsep IPA dalam situasi nyata. Selain itu, *game* edukasi juga dapat memberikan umpan balik langsung, penghargaan, dan reward yang meningkatkan motivasi belajar siswa.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan media pembelajaran inovatif dan interaktif, khususnya *game* edukasi, dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat sekolah dasar. Dengan memperhatikan faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar IPA, penelitian ini bertujuan untuk menyediakan bukti empiris tentang bagaimana pendekatan yang berbasis media dapat mempengaruhi keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPA. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk memperkuat minat belajar siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran IPA, sehingga dapat memberikan dampak positif pada pengembangan kemampuan ilmiah mereka di masa depan.

Penelitian ini memiliki relevansi yang signifikan karena menjawab kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan minat belajar IPA siswa di tingkat sekolah dasar. Minat belajar yang tinggi terhadap IPA tidak hanya penting untuk pencapaian akademis siswa saat ini, tetapi juga membentuk dasar yang kuat untuk pengembangan kemampuan ilmiah mereka di masa depan. Dengan memperkuat minat belajar IPA melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai, diharapkan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik, dinamis, dan relevan bagi siswa, yang pada gilirannya akan membantu mereka mengembangkan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan dalam menjawab tantangan ilmiah dan teknologi yang kompleks di era modern ini. Oleh karena itu, penelitian ini memperkuat argumen untuk investasi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang berbasis teknologi dan memperkuat kesadaran akan pentingnya memperhatikan minat belajar siswa dalam merancang pengalaman pembelajaran yang bermakna dan berdampak.

Dalam konteks penelitian ini, teori-teori pembelajaran yang relevan seperti teori motivasi, konstruktivisme, dan teori pemrosesan informasi memiliki kontribusi yang penting. Pertama, dalam teori motivasi khususnya teori self-determination menyoroti pentingnya motivasi intrinsik dalam meningkatkan minat belajar siswa (Defriansyah et al., 2023; Dima et al., 2023; Priyoaji, 2023). Penelitian ini dapat merujuk pada teori ini untuk memahami bagaimana penggunaan media pembelajaran inovatif dan interaktif dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam pembelajaran IPA. Ketersediaan *game* edukasi yang menarik dan relevan

dengan konten IPA dapat memicu keinginan belajar yang lebih dalam dan berkelanjutan, yang pada gilirannya meningkatkan minat belajar siswa.

Kedua, teori konstruktivisme, seperti yang dikemukakan oleh Vygotsky (1978), menekankan peran penting interaksi sosial dan pembelajaran kolaboratif dalam proses pembelajaran (Basari & Siew, 2022; Dewi & Fauziati, 2021; Manu, 2023; Pranyata, 2023). Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti game edukasi, dapat memfasilitasi interaksi sosial antara siswa, memungkinkan mereka untuk berdiskusi, berkolaborasi, dan berbagi pemahaman tentang konsep-konsep IPA. Dengan demikian, penelitian ini dapat mengambil pandangan konstruktivis tentang pembelajaran yang diperkuat oleh interaksi sosial untuk mendukung efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Terakhir, teori pemrosesan informasi menyoroti pentingnya penyampaian informasi yang efektif dan pemrosesan yang mendalam untuk mencapai pembelajaran yang berarti (Alfaizi et al., 2023; Janawi, 2019; Utami et al., 2023). Melalui penggunaan media pembelajaran inovatif, seperti game edukasi, informasi tentang konsep-konsep IPA dapat disampaikan dengan cara yang menarik dan memikat, sehingga memfasilitasi pemrosesan yang lebih efektif oleh siswa. Selain itu, fitur-fitur dalam game edukasi, seperti umpan balik langsung dan tantangan adaptif, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperdalam pemahaman mereka tentang materi pelajaran. Dengan merujuk pada teori-teori tersebut, penelitian ini dapat memperkuat dasar konseptualnya dan menyediakan pemahaman yang lebih komprehensif tentang bagaimana penggunaan media pembelajaran inovatif dapat mempengaruhi minat belajar siswa dalam konteks pembelajaran IPA di sekolah dasar.

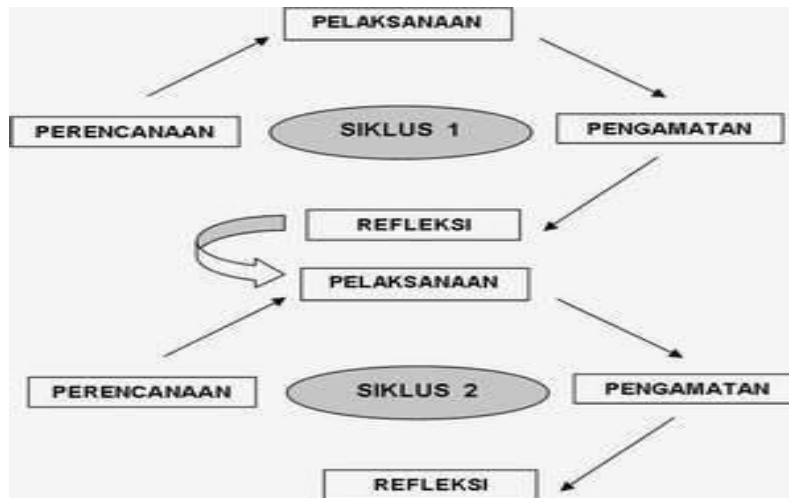
Metode

Pendekatan dalam penelitian ini meliputi pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini akan menghasilkan data deskriptif kualitatif berupa argumen-argumen mengenai penelitian melalui hasil observasi, perkembangan belajar dan hasil belajar siswa melalui mengajar dan tes sehingga menghasilkan angka-angka yang dapat ditarik kesimpulan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yaitu suatu penelitian yang dilakukan untuk memecahkan suatu masalah pembelajaran didalam kelas.

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 115 Lanosi dan sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 115 Lanosi. Jumlah siswa pada kelas IV 15 siswa terdiri dari 8 laki-laki dan 7 perempuan. Penelitian ini akan dilakukan mulai dari bulan September sampai bulan oktober tahun 2023 dengan lamanya tindakan kurang lebih 2 bulan. Lokasi penelitian adalah lokasi peneliti akan mendapatkan data dan informasi seputar penelitian. Adapun lokasi penelitian ini yaitu di SDN 115 Lanosi Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur.

Teknik pengumpulan data terdiri atas wawancara, lembar observasi, dokumentasi, dan kuesioner minat belajar. Wawancara digunakan untuk mendapatkan data terkait kondisi awal minat belajar IPA siswa, untuk mengetahui seperti apa karakter dan kebutuhan belajar siswa. Observasi digunakan untuk melihat aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan guru dengan siswa. Dokumentasi digunakan sebagai bahan perencanaan, semua hal yang mendukung pembelajaran disiapkan, seperti RPP, materi, media, dan alat evaluasi. Tes digunakan untuk mengukur peningkatan minat dari Siklus I sampai Siklus II.

Adapun siklus penelitian tindakan kelas yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu siklus PTK menurut John Elliot. Model siklus tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Siklus PTK menurut John Elliot.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan pembelajaran. Lembar observasi pembelajaran (pemanfaatan media pembelajaran berbasis *game* edukasi) yang digunakan untuk melakukan pengamatan selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

Adapun kisi-kisi observasi aktivitas belajar tepat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Kisi-Kisi Observasi Aktivitas Belajar Siswa.

No.	Aspek	Indikator	Deskripsi
1.	Partisipasi	1. Frekuensi interaksi dengan game edukasi.	1. Mengukur berapa kali siswa berinteraksi dengan game edukasi dalam satu sesi pembelajaran.
		2. Durasi interaksi.	2. Mengukur berapa lama waktu yang dihabiskan siswa untuk bermain atau menggunakan game edukasi selama satu sesi pembelajaran.
		3. Keterlibatan aktif.	3. Mengamati sejauh mana siswa terlibat secara aktif dalam aktivitas yang disajikan dalam game edukasi, misalnya menjawab pertanyaan, menyelesaikan tugas, atau berpartisipasi dalam tantangan yang diberikan.
2.	Motivasi belajar	1. Perubahan dalam sikap siswa.	1. dalam sikap siswa terhadap mata pelajaran IPA setelah menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi.
		2. Peningkatan minat	2. Tingkat minat siswa belajar

belajar .	IPA yang meningkatkan setelah menggunakan game edukasi.
3. Perubahan menjadi lebih tekun.	3. Perubahan dalam tingkat ketekunan siswa dalam menghadapi materi IPA setelah menggunakan media pembelajaran berbasis game.

Mengukur minat belajar siswa dapat dilakukan dengan menggunakan indeks atau skor minat belajar. Indeks ini menggambarkan tingkat minat belajar siswa berdasarkan data yang diperoleh dari instrumen pengukuran, seperti angket, skala Likert, atau pertanyaan wawancara. Berikut adalah salah satu contoh rumus sederhana untuk menghitung indeks minat belajar siswa:

Rumus Indeks Minat Belajar Siswa:

$$\text{Minat belajar} = \frac{\text{jumlah total pertanyaan}}{\text{jumlah skor positif}} \times 100$$

Keterangan:

1. Minat Belajar: Indeks minat belajar siswa yang dihitung dalam bentuk persentase.
2. Jumlah Skor Positif: Jumlah skor yang diperoleh dari pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan minat belajar siswa dan merujuk pada jawaban-jawaban yang positif atau mendukung minat belajar.
3. Jumlah Total Pertanyaan: Jumlah keseluruhan pertanyaan yang termasuk dalam instrumen pengukuran minat belajar

Indikator Keberhasilan

Tabel 2. Skala persentase aktivitas guru dan siswa.

Persentase	Keterangan
0-20%	Sangat Kurang Baik
21%-40%	Kurang
41%-60%	Cukup
61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat baik

Berdasarkan tabel 2, skala persentase guru dan siswa dapat dijelaskan bahwa ketika siswa mendapatkan pada nilai 20% berarti siswa dikatakan sangat kurang dalam proses pembelajaran tetapi ketika siswa sudah mencapai presentase 80%-100% berarti sudah masuk dikategori sangat baik atau bisa dikatakan sudah berhasil dalam proses pembelajaran, begitupun dengan aktivitas mengajar guru.

Tabel 3. Skala persentase angket minat belajar.

Persentase	Keterangan
45%	Sangat Kurang
46%-55%	kurang
56%-65%	Cukup
66%-79%	Baik
80%-100	Sangat Baik

Hasil

Gambaran Minat Belajar IPA Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi

Siklus 1

1. Aktivitas Guru

Tabel 4. Lembar Hasil Aktivitas Guru Siklus I.

No.	Langkah-langkah Pembelajaran	Penilaian		
		Pert. I	Pert. II	Pert. III
1.	Guru membentuk kelompok belajar terdiri dari 4-5 peserta.	2	2	3
2.	Guru menghitung 1-2 untuk memulai pengerjaan permainan <i>puzzle</i> pada setiap kelompok.	1	2	3
3.	Setiap ketua kelompok maju untuk mengambil amplop yang berisikan permainan <i>puzzle</i>	2	2	3
4.	Semua peserta kelompok bekerja sama dalam menyelesaikan permainan <i>puzzle</i> .	1	2	2
5.	Guru memberikan waktu untuk menyelesaikan permainan <i>puzzle</i> .	1	3	3
6.	Setelah waktu habis semua peserta mengangkat tangannya..	2	2	2
7.	Guru menyebutkan nomor kelompok untuk menunjukkan hasil kerja kelompoknya. Dan di lanjut oleh kelompok selanjutnya.	3	1	2
8.	Guru menyimpulkan materi pembelajaran	3	3	3
Jumlah		15	17	23
Presentase		(46,87%)	(53,12%)	(71,87%)
Rata – rata /Kategori		57,28% (kategori cukup)		

Berdasarkan tabel hasil aktivitas guru pada siklus I pertemuan I diperoleh nilai 46,87% dengan kategori cukup, pertemuan II diperoleh nilai 53,12% dengan kategori cukup, pertemuan III diperoleh nilai 71,87% dengan kategori baik. Jika dijumlahkan keseluruhan dari siklus I aktivitas guru pertemuan I hingga pertemuan III, maka nilai rata-rata siklus I adalah 57,28% dengan kategori cukup dan akan dilanjutkan pada siklus II.

2. Aktivitas Siswa

Tabel 5. Lembar Hasil Aktivitas Siswa Siklus I.

No.	Langkah-langkah Pembelajaran	Penilaian		
		Pert. I	Pert. II	Pert. III
1.	Siswa aktif melakukan interaksi dengan <i>game</i> edukasi (<i>puzzle</i>).	2	2	3
2.	Siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran yang disajikan dalam <i>game</i> edukasi (<i>puzzle</i>).	2	2	2
3.	Siswa terlibat aktif dengan <i>game</i> edukasi sepanjang durasi sesi pembelajaran.	2	2	2
4.	Siswa berpartisipasi dalam diskusi setelah menggunakan <i>game</i> edukasi (<i>puzzle</i>).	2	2	2
5.	Siswa menunjukkan perubahan positif dalam sikap mereka terhadap mata pembelajaran IPA setelah menggunakan media pembelajaran berbasis <i>game</i> edukasi (<i>puzzle</i>).	1	2	2
6.	Siswa lebih tekun dalam menjalani tantangan atau aktivitas pembelajaran dalam <i>game</i> edukasi (<i>puzzle</i>).	2	2	2
7.	Siswa menunjukkan tingkat partisipasi yang baik dalam dalam <i>game</i> edukasi (<i>puzzle</i>).	1	1	3
8.	Siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar mereka setelah menggunakan <i>game</i> edukasi (<i>puzzle</i>).	1	1	3
Jumlah		13	14	19
Presentase		(40,62%)	(43,75%)	(59,37%)
Rata – rata / Kategori		41,91% (kategori cukup)		

Berdasarkan tabel hasil aktivitas siswa pada siklus I pertemuan I diperoleh nilai 40,62% dengan kategori cukup, pertemuan II diperoleh nilai 43,75% dengan kategori cukup, pertemuan III diperoleh nilai 59,37% dengan kategori baik. Jika dijumlahkan keseluruhan dari siklus I aktivitas guru pertemuan I hingga pertemuan III, maka nilai rata-rata siklus I adalah 41,91 dengan kategori cukup dan akan dilanjutkan pada siklus II. Oleh karena itu, perlu dilakukan langkah-langkah perbaikan dan pengembangan lebih lanjut dalam siklus II untuk meningkatkan aktivitas siswa dan mencapai hasil pembelajaran yang lebih optimal.

Siklus II

1. Aktivitas Guru

Tabel 6. Lembar Hasil Aktivitas Guru Siklus II.

No.	Langkah-langkah Pembelajaran	Penilaian		
		Pert. I	Pert. II	Pert. III
1.	Guru membentuk kelompok belajar terdiri dari 4-5 peserta.	3	4	4
2.	Guru menghitung 1-2 untuk memulai pengerjaan permainan <i>puzzle</i> pada setiap kelompok.	3	4	4
3.	Setiap ketua kelompok maju untuk mengambil amplop yang berisikan permainan <i>puzzle</i>	3	3	4
4.	Semua peserta kelompok bekerja sama dalam menyelesaikan permainan <i>puzzle</i> .	3	3	4
5.	Guru memberikan waktu untuk menyelesaikan permainan <i>puzzle</i> .	3	3	3
6.	Setelah waktu habis semua peserta mengangkat tangannya..	3	4	4
7.	Guru menyebutkan nomor kelompok untuk menunjukkan hasil kerja kelompoknya. Dan di lanjut oleh kelompok selanjutnya.	3	4	4
8.	Guru menyimpulkan materi pembelajaran	3	4	4
Jumlah		24	29	31
Presentase		(75%)	(90,62%)	(96,87%)
Rata – rata / Kategori		87,49% (kategori cukup)		

Berdasarkan tabel hasil aktivitas guru pada siklus I pertemuan I diperoleh nilai 75% dengan kategori baik, pertemuan II diperoleh nilai 90,62% dengan kategori sangat baik, pertemuan III diperoleh nilai 96,49% dengan kategori sangat baik. Jika dijumlahkan keseluruhan dari siklus I aktivitas guru pertemuan I hingga pertemuan III, maka nilai rata-rata siklus I adalah 87,49% dengan kategori sangat baik dan akan dilanjutkan pada siklus II. Sehingga hasil yang diperoleh telah meningkat di siklus II sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditetapkan.

2. Aktivitas Siswa

Tabel 7. Lembar Hasil Aktivitas Siswa Siklus II.

No.	Langkah-langkah Pembelajaran	Penilaian		
		Pert. I	Pert. II	Pert. III
1.	Siswa aktif melakukan interaksi dengan <i>game</i> edukasi (<i>puzzle</i>).	2	3	4
2.	Siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran yang disajikan dalam <i>game</i> edukasi (<i>puzzle</i>).	3	4	4
3.	Siswa terlibat aktif dengan <i>game</i> edukasi sepanjang durasi sesi pembelajaran.	3	4	4
4.	Siswa berpartisipasi dalam diskusi setelah menggunakan <i>game</i> edukasi (<i>puzzle</i>).	3	4	4
5.	Siswa menunjukkan perubahan positif dalam sikap mereka terhadap mata pembelajaran IPA setelah menggunakan media pembelajran berbasis <i>game</i> edukasi (<i>puzzle</i>).	3	3	4
6.	Siswa lebih tekun dalam menjalani tantangan atau aktivitas pembelajaran dalam <i>game</i> edukasi (<i>puzzle</i>).	3	3	4
7.	Siswa menunjukkan tingkat partisipasi yang baik dalam dalam <i>game</i> edukasi (<i>puzzle</i>).	3	3	4
8.	Siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar mereka setelah menggunakan <i>game</i> edukasi (<i>puzzle</i>).	2	4	4
Jumlah		22	28	32
Presentase		(68,75%)	(87,5%)	(100%)
Rata – rata / Kategori		85,41% (sangat baik)		

Berdasarkan tabel hasil aktivitas siswa pada siklus I pertemuan I diperoleh nilai 68,75% dengan kategori cukup, pertemuan II diperoleh nilai 87,5% dengan kategori cukup, pertemuan III diperoleh nilai 100% dengan kategori baik. Jika dijumlahkan keseluruhan dari siklus I aktivitas guru pertemuan I hingga pertemuan III, maka nilai rata-rata siklus I adalah 85,41 dengan kategori sangat baik. Sehingga telah meningkat di siklus II maka siklus pun dihentikan.

Peningkatan Minat Belajar IPA Siswa Menggunakan Media Berbasis Game Edukasi

Siklus I

Tabel 8. Data Hasil Angket Minat Belajar Siswa.

No.	Inisial Nama	Siklus 1	Kategori
1.	NAA	54	Kurang
2.	FJR	44	Kurang
3.	ALY	49	Kurang
4.	RIF	52	Kurang
5.	AIS	45	Kurang
6.	FYT	49	Kurang
7.	FTR	55	Kurang
8.	RAI	49	Kurang
9.	NAJ	50	Kurang
10.	ARI	53	Kurang
11.	ALP	50	Kurang
12.	KHE	49	Kurang
13.	AKI	51	Kurang
14.	ALF	51	Kurang
15.	ARH	54	Kurang
16.	MG	54	Kurang
17.	MIR	53	Kurang
18.	MS	48	Kurang
19.	MIC	55	Kurang
20.	MJA	51	Kurang
21.	PAH	52	Kurang
22.	ZAI	53	Kurang
Presentasi keseluruhan		50,95%	Sangat rendah

Tabel tersebut menunjukkan bahwa hasil angket siswa kelas IV di SDN 115 Lanosi Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *game* edukasi (*Puzzle*) pada siklus I masih terdapat siswa dengan kategori rendahnya minat belajar. Dengan demikian dapat diketahui bahwa rata-rata perolehan hasil angket siswa pada siklus 1 sebesar 50,95% kategori sangat rendah. Selanjutnya peneliti akan melanjutkan pada siklus II.

Tabel 9. Kategori Angket Minat Belajar.

Skor presentasi	Frekuensi	Kategori
45%	2	Sangat kurang
46% - 55%	20	Kurang
56% - 65%	-	Cukup
66% - 79%	-	Baik
80% - 100%	-	Sangat Baik
Jumlah	22	

Tabel 9, menunjukkan bahwa 20 siswa masuk dalam Kurang, terdapat 2 siswa masuk dalam kategori sangat kurang, tidak terdapat siswa yang masuk dalam kategori cukup, baik, sangat baik pada siklus 1. Hasil angket peningkatan minat

belajar menggunakan media pembelajaran berbasis *game* edukasi (*puzzle* belum maksimal dan akan dilanjutkan pada siklus ke-II).

Siklus II

Tabel 10. Data Hasil Angket Minat Belajar Siswa.

No.	Inisial Nama	Siklus 1	Kategori
1.	NAA	89	Sangat baik
2.	FJR	98	Sangat baik
3.	ALY	83	Sangat baik
4.	RIF	89	Sangat baik
5.	AIS	100	Sangat baik
6.	FYT	87	Sangat baik
7.	FTR	100	Sangat baik
8.	RAI	87	Sangat baik
9.	NAJ	89	Sangat baik
10.	ARI	93	Sangat baik
11.	ALP	90	Sangat baik
12.	KHE	100	Sangat baik
13.	AKI	91	Sangat baik
14.	ALF	94	Sangat baik
15.	ARH	89	Sangat baik
16.	MG	88	Sangat baik
17.	MIR	94	Sangat baik
18.	MS	90	Sangat baik
19.	MIC	88	Sangat baik
20.	MJA	85	Sangat baik
21.	PAH	92	Sangat baik
22.	ZAI	94	Sangat baik
Presentasi keseluruhan		91%	Sangat baik

Tabel tersebut menunjukkan bahwa hasil angket siswa kelas IV SDN 115 Lanosi Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *game* edukasi pada siklus II telah menunjukkan peningkatan minat belajar siswa. Dengan demikian dapat diketahui bahwa rata-rata perolehan hasil angket siswa pada siklus II sebesar 91% dengan kategori sangat baik. Peneliti telah berhasil meningkatkan minat belajar siswa dan tidak melanjutkan lagi pada siklus berikutnya. Berikut ini disajikan perolehan nilai berdasarkan kategori yang digunakan peneliti.

Tabel 11. Kategori Angket Minat Belajar.

Skor presentasi	Frekuensi	Kategori
45%	-	Sangat kurang
46% - 55%	-	Kurang
56% - 65%	-	Cukup
66% - 79%	-	Baik
80% - 100%	22	Sangat Baik
Jumlah	22	

Tabel 11, menunjukkan bahwa 22 siswa telah berhasil mencapai kategori sangat baik pada siklus II. Dengan meningkatnya minat belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis *game* edukasi, maka tidak lagi dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Pembahasan

Gambaran Minat Belajar IPA pada Siswa SDN 115 Lanosi Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur

Prasiklus

Kegiatan prasiklus bertujuan untuk mengevaluasi tingkat konsentrasi siswa saat proses pembelajaran sebelum mereka menerima tindakan. Selama proses pembelajaran berlangsung yang di pandu oleh guru sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam konsentrasi, bahkan ada yang terlihat sibuk berbicara dengan teman lainnya dalam proses pembelajaran, ada yang sibuk mengganggu temannya, bahkan ada siswa yang keluar masuk kelas. situasi ini berdampak negatif pada minat belajar siswa. Tampak siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, kurang memperhatikan pembelajaran yang dijelaskan oleh guru sulit dalam berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Siklus I

Siklus pertama terdiri dari 4 tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

1. Perencanaan

Tahap dari siklus pertama bertujuan untuk mempersiapkan yang bertujuan untuk mempersiapkan semua yang akan dilakukan untuk pelaksanaan penelitian:

- Peneliti bersama dengan guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- Peneliti menyiapkan instrument penelitian, seperti instrument lembar aktivitas guru, lembar aktivitas siswa dan angket
- Peneliti mempersiapkan sumber belajar dan bahan materi pembelajaran.

2. Pelaksanaan (*acting*)

Pelaksanaan tindakan dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan pada hari Rabu, 29 November 2023, pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis, 30 November 2023 dan pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Jum'at, 01 Desember 2023 setiap pertemuan memunyai alokasi waktu 2x35 menit.

3. Pengamatan

Tahap pengamatan dilakukan secara bersama-sama selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam tahap ini, peneliti dibantu oleh seorang pengamat untuk mengamati kegiatan pembelajaran Rantai makanan dengan bantuan media pembelajaran berbasis *game* edukasi. Observasi dilakukan dengan mengisi lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya dan mencatat semua hal yang penting dan terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Aspek yang dievaluasi meliputi pengamatan aktivitas guru saat mengajar serta partisipasi siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran

berbasis *game* edukasi. Peran media pembelajaran sangat signifikan dalam penyampaian materi karena media dapat memengaruhi tingkat pemahaman siswa.

4. Refleksi

Setelah pelaksanaan siklus 1 yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, selanjutnya dilakukan refleksi untuk mengevaluasi seluruh tahapan pada siklus I. berdasarkan hasil observasi dengan menggunakan lembar instrumen keaktifan siswa dengan hasil nilai rata-rata persentase sebesar 47%, yang masih masuk dalam kategori cukup. Sedangkan observasi keaktifan guru dalam kelas belum maksimal sebab beberapa indikator belum terlaksana. Sedangkan hasil angket pada siklus 1 dengan nilai rata-rata perolehan hasil angket siswa pada siklus 1 sebesar 50,95% kategori sangat rendah.

Peningkatan Minat Belajar IPA Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi

Siklus I

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi pada siklus I, terlihat bahwa baik kegiatan guru maupun siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran masih memiliki kekurangan. Kegiatan yang dilakukan oleh guru belum mencapai tingkat persentase yang diharapkan, kurangnya penguasaan situasi di dalam kelas, serta minimnya dorongan semangat yang diberikan kepada siswa. Sementara itu, partisipasi siswa juga belum optimal, mereka belum aktif menanggapi materi yang disampaikan, kurang mampu mengajukan pertanyaan jika ada hal yang tidak dimengerti, cenderung lebih asyik bercerita bersama teman sebangkunya, dan cenderung lebih pasif ketika diberi kesempatan untuk bertanya. dan kurangnya perhatian terhadap arahan guru selama proses pembelajaran, yang mengakibatkan kesulitan dalam membuat kesimpulan dari materi yang dipelajari.

Siklus II

Peningkatan minat belajar siswa pada siklus II yang diukur menggunakan angket belajar pada siklus II dari 22 siswa menunjukkan bahwa 22 orang siswa telah berhasil mencapai kategori sangat baik dengan presentasi 91% dengan kategori sangat baik. jika di dibandingkan dengan siklus I terdapat peningkatan pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut memberikan gambaran bahwa terjadi peningkatan minat belajar IPA siswa setelah diterapkan media pembelajaran game edukasi. Hasil ini tidak terlepas dari beberapa teori dan hasil penelitian sebelumnya yang membahas tentang peningkatan minat dan hasil belajar IPA di sekolah dasar.

Penelitian dalam bidang psikologi pendidikan menyoroti pentingnya motivasi dalam proses pembelajaran. Teori self-determination menjelaskan bahwa motivasi intrinsik, yang berasal dari keinginan internal untuk melakukan tindakan karena kepuasan yang diperoleh dari tindakan itu sendiri, merupakan faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Lusiana, 2023; Nurfaizi, 2022). Siklus II dalam pengamatan tersebut menunjukkan peningkatan minat belajar siswa, yang mungkin tercermin dari peningkatan motivasi intrinsik mereka. Terdapat penelitian menunjukkan bahwa lingkungan yang mendukung kebutuhan dasar psikologis siswa, seperti rasa kompetensi, keterkaitan, dan otonomi, dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa (Hisbullah et al., 2022; Mukhoiyaroh, 2022). Oleh karena itu, dalam konteks pembelajaran, penting bagi guru untuk menciptakan lingkungan yang mendukung dan memfasilitasi perkembangan motivasi intrinsik siswa agar minat belajar mereka dapat meningkat.

Selain itu, penelitian juga menyoroti pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Teori konstruktivisme sosial yang dikembangkan oleh Vygotsky (1978) menekankan peran kolaborasi dan diskusi dalam proses pembelajaran. Hasil observasi yang mencatat bahwa siswa cenderung lebih asyik bercerita bersama teman sebangkunya dapat dilihat sebagai peluang untuk mengintegrasikan pendekatan kolaboratif dalam pembelajaran. Menurut teori Vygotsky, diskusi antar siswa tidak hanya memperluas pemahaman mereka tetapi juga memfasilitasi pembelajaran melalui proses sosial dan pertukaran ide. Oleh karena itu, dalam konteks pengembangan pembelajaran, penting bagi guru untuk memanfaatkan interaksi sosial antar siswa sebagai strategi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

Implikasi dari penelitian ini sangat relevan dalam konteks pengembangan praktik pembelajaran yang lebih efektif. Pertama-tama, guru dapat menggunakan temuan dari siklus II ini sebagai landasan untuk mengidentifikasi area-area di mana mereka perlu meningkatkan kualitas interaksi dan dukungan mereka terhadap siswa. Misalnya, mereka dapat fokus pada strategi untuk meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran, baik melalui pemberian dorongan yang lebih positif maupun dengan memanfaatkan kolaborasi antar siswa sebagai sarana untuk memperdalam pemahaman.

Selanjutnya, penelitian ini menyoroti pentingnya refleksi dan iterasi dalam proses pembelajaran. Guru dapat menggunakan siklus-siklus pengamatan ini sebagai kesempatan untuk terus-menerus memperbaiki praktik pembelajaran mereka. Dengan terus menganalisis dan merespons hasil observasi, guru dapat secara proaktif menyesuaikan strategi pembelajaran mereka sesuai dengan kebutuhan dan respons siswa. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan wawasan tentang kondisi pembelajaran saat ini, tetapi juga memberikan arahan yang berharga bagi pengembangan masa depan dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Keterbatasan penelitian ini perlu diakui untuk memahami konteks lebih lanjut dari temuan yang diperoleh. Salah satu keterbatasan yang mungkin muncul adalah generalisasi hasil penelitian ini. Pengamatan dan temuan yang diperoleh mungkin sangat tergantung pada konteks spesifik di mana penelitian dilakukan, seperti karakteristik siswa, gaya mengajar guru, atau kondisi lingkungan belajar. Oleh karena itu, perlu diingat bahwa temuan penelitian ini mungkin tidak secara langsung dapat diterapkan secara universal tanpa mempertimbangkan perbedaan kontekstual antara berbagai situasi pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian ini tetap memberikan kontribusi yang berharga dalam memahami dinamika pembelajaran dan memberikan landasan untuk refleksi dan pengembangan praktik pembelajaran yang lebih baik di masa depan.

Simpulan

Pelaksanaan penelitian pada proses pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi dalam meningkatkan minat belajar IPA siswa kelas IV SDN 115 Lanosi Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur dilaksanakan 6 kali pertemuan pembelajaran dalam 2 siklus.

1. Data yang diperoleh, terlihat bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *game* edukasi mengalami peningkatan signifikan dari siklus I, dengan rata-rata sebesar 47% (cukup), menjadi 85% (sangat baik) pada siklus II. Oleh karena itu, tidak ada kebutuhan untuk melanjutkan ke siklus selanjutnya karena pencapaian yang sudah sangat baik. Sementara itu, aktivitas guru juga mengalami peningkatan yang cukup

signifikan, dari rata-rata 56% (cukup) pada siklus I menjadi 87% (sangat baik) pada siklus II.

2. Meningkatnya minat belajar siswa dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis *game* edukasi dalam peningkatan minat belajar IPA siswa kelas IV SDN 115 Lanosi Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur terlihat jelas dari data hasil angket minat belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Hasil angket minat belajar siswa pada siklus 1 mencapai 50,95% (sangat rendah) dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan persentase sebesar 91% (sangat baik).

Temuan penting dari penelitian ini adalah adanya peningkatan minat belajar siswa pada siklus II, yang diukur melalui angket belajar, serta peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi strategi perbaikan yang dilakukan oleh guru dan respon yang diberikan terhadap hasil observasi siklus I dapat berdampak positif pada interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menyoroti bahwa upaya yang dilakukan dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa, melalui lingkungan pembelajaran yang mendukung dan interaksi sosial yang diperkuat, dapat memainkan peran kunci dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Dengan demikian, temuan ini memberikan wawasan berharga bagi pengembangan praktik pembelajaran yang lebih efektif dan memperkuat argumen untuk mendukung pendekatan yang berfokus pada pembangunan motivasi intrinsik siswa serta pemanfaatan interaksi sosial dalam konteks pembelajaran yang lebih luas.

Referensi

- Alfaizi, F. F., Airohmah, Y., & Anbiya, B. F. (2023). Analisis Konsep, Teori Teknologi Informasi Dan Implikasinya Dalam Pengembangan Teknologi Pembelajaran PAI Di Indonesia: Sistematis Literatur Riwiew. *Jurnal Sosial Teknologi*, 3(11), Article 11. <https://doi.org/10.59188/journalsostech.v3i11.985>
- Basari, J., & Siew, N. M. (2022). Kerangka Pemupukan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi dalam Pengajaran dan Pembelajaran Matematik Tambahan. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 7(3), Article 3. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v7i3.1348>
- Defriansyah, D., Sari, D. P., & Puspitasari, R. (2023). Motivasi dan Keterlibatan dalam Lingkungan Belajar Digital: Wawasan dari Psikologi Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3). <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/407>
- Dewi, L., & Fauziati, E. (2021). Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar dalam Pandangan Teori Konstruktivisme Vygotsky. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1207>
- Dima, A., Kleden, M. A., & Atti, A. (2023). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Siswa Menggunakan Metode Structural Equation Modeling (SEM). *Statistika*, 23(2), Article 2. <https://doi.org/10.29313/statistika.v23i2.2642>
- Hidayati, T., & Budiarti, E. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TK Anak Bangsa. *Al-Abyadh*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.46781/al-abyadh.v5i1.502>

- Hisbullah, H., Nadirah, S., Aniati, A., & Rahman, A. (2022). Construction And Validity Of The Hypnoteaching-Based Learning Model: A Development Study In Elementary Schools. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(03), Article 03. <https://doi.org/10.30868/ei.v11i03.4796>
- Ihwa, A., Salmilah, & Hisbullah. (2023). Penggunaan Metode Membaca SAS (Struktural Analitik Sintetik) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Konsepsi*, 11(4), 517–528.
- Janawi, J. (2019). Memahami Karakteristik Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran. *Tarbawy : Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.32923/tarbawy.v6i2.1236>
- Juhaeni, J., Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin, S. (2024). Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah | Journal of Instructional and Development Researches. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(2), 58–66. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225>
- Lusiana, P. (2023, August 2). *Pengaruh Locus of Control dan Motivasi Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Universitas Lampung [Skripsi]*. FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS. <https://doi.org/10/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf>
- Manu, G. A. (2023). Memahami Pendidikan Secara Komprehensif-Integratif Melalui Tokoh Romo Mangun. *Tut Wuri Handayani : Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 2(4), Article 4. <https://doi.org/10.59086/jkip.v2i4.372>
- Mawaddah, A. W. A., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), Article 5. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>
- Mukhoiyaroh, M. (2022). *Academic persistence: Kajian psikologi lintas budaya [Teaching Resource]*. <http://repository.uinsa.ac.id/id/eprint/2681/>
- Nurfaizi, M. I. (2022). *Pengaruh Etika Kerja Islami Dan Kepemimpinan Transformasional Terhadap Job Performance Dimediasi Motivasi Intirnsik [Thesis, Universitas Islam Indonesia]*. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/39627>
- Pranyata, Y. I. P. (2023). Kajian Teori Konstruktivis Sosial dan Scaffolding dalam Pembelajaran Matematika. *JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), Article 2.
- Priyoaji, K. S. (2023). Gifted Underachiever: Analisis Self-Determination Theory. *JURNAL ILMIAH EDUNOMIKA*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.29040/jie.v8i1.11327>
- Utami, S., Santoso, G., Prihatin, F., & Suwardono. (2023). Peningkatan Prestasi literasi Siswa dalam Menyampaikan Pendapat dengan Bernalar Kritis, Komunikasi, Logis, dan Argumentatif di Kelas 6. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 2(4), Article 4. <https://doi.org/10.9000/jpt.v2i4.618>
- Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainudin, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.470>