

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA

M Hadi Fauzi¹, Ejen Jenal Mutaqin², Ajang Rusmana³, De Budi Irwan Taofik⁴

¹SDN 2 Lengkongjaya, Garut

^{2,4}Institut Pendidikan Indonesia, Garut

³Dinas Pendidikan Kabupaten Garut

E-mail: hadifauzi26@gmail.com

Submitted : 03-09-2022

Received : 03-09-2022

Revised : 03-12-2022

Accepted : 07-12-2022

Published : 20-12-2022

Abstract: *This study uses a quantitative approach. The research method used by the researcher is True Experimental Design with Posttest Only Control Design. In this design, the subjects were divided into two groups who received posttest treatment. The sample of this study was 20 students in class VB as the experimental class and 20 students in class VA as the control class. The results that can be seen from the research on the influence of educational game learning media on students' interest in learning science at SDN 2 Lengkongjaya are (1) the application of game learning media education was carried out well and effectively, (2) the interest in learning in the control class and the experimental class had a significant difference in interest (3) the influence of educational game learning media on students' interest in learning science. It can be seen from the results of hypothesis testing by comparing the results of t_0 2.50 greater than t_{table} 5% level 2.09 and 1% level 2.86, it can be concluded that the null hypothesis is rejected which means the alternative hypothesis is accepted with $2.09 < 2.50 > 2.86$*
Educational Game Learning Media, Interest in Learning.

Keywords:

Abstrak: Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif Metode penelitian yang dipakai peneliti yaitu True Eksperimental Design dengan jenis Posttest Only Control Design. Dalam rancangan ini memilih subjek menjadi dua kelompok yang mendapatkan perlakuan posttest. Sampel penelitian ini adalah 20 siswa kelas VB sebagai kelas eksperimen dan 20 siswa kelas VA sebagai kelas kontrol Hasil yang dapat dilihat dari penelitian pengaruh media pembelajaran game edukasi terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA di SDN 2 Lengkongjaya ini adalah (1) penerapan media pembelajaran game edukasi terlaksana dengan baik dan efektif, (2) minat belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki perbedaan minat yang cukup signifikan (3) adanya pengaruh media pembelajaran game edukasi terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA. Dapat dilihat dari hasil uji hipotesis dengan membandingkan hasil t_0 2,50 lebih besar dari t_{tabel} taraf 5% 2,09 dan taraf 1% 2,86, dapat disimpulkan bahwa hipotesis nihil ditolak yang berarti hipotesis alternatif diterima dengan $2,09 < 2,50 > 2,86$.

Kata Kunci :

Media Pembelajaran Game Edukasi, Minat Belajar

PENDAHULUAN

IPA adalah ilmu yang mempunyai peran yang sangat besar dalam pendidikan karena secara langsung dapat diterapkan dalam lingkungan masyarakat. Sujana (2014) mengungkapkan bahwa pentingnya mata pelajaran IPA diberikan pada siswa karena dengan mempelajari IPA dapat memahami bagaimana seseorang dapat berinteraksi dengan lingkungan serta dapat memahami bagaimana alam semesta bekerja hingga cara dapat bertahan hidup dan dapat meningkatkan kehidupan manusia jika dipelajari dengan benar. Pembelajaran IPA bermanfaat untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan kesadaran mengenai berbagai jenis lingkungan alam dan lingkungan buatan dalam hubungannya dengan pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari bagi manusia.

Fitriani (2019) mengungkapkan bahwa pembelajaran IPA di SD masih berpusat pada pendidik. Dalam proses pembelajaran pendidik jarang melibatkan siswa dalam melakukan percobaan maupun menggunakan media ataupun alat peraga lainnya. Kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran di kelas membuat proses pembelajaran menjadi pasif. Selanjutnya model pengajaran masih terpusat pada guru serta aktivitas pembelajaran yang dilakukan di kelas condong monoton, dan kurang bervariasi, sehingga membuat siswa cepat bosan. Kemampuan pemahaman peserta didik juga berbeda-beda terhadap pembelajaran yang diberikan. Kemampuan peserta didik yang beragam berakibat pada berbeda-bedanya hasil yang didapatkan siswa. Sehingga perlunya pengembangan media pembelajaran yang memfasilitasi kemampuan pemahaman secara konsep/materi.

Alat bantu pendidikan atau juga disebut media pembelajaran dapat memberikan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa yang terjadi di lingkungannya. Media pembelajaran juga dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat mempermudah dan meningkatkan proses belajar dan hasil belajar siswa (Arsyad, 2014).

Di dalam permainan tersebut, masing-masing konten para pemain saling berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan dalam permainan untuk mencapai tujuan tertentu (Sadiman, dkk. 2014). Pada fase pendidikan anak sekolah, siswa lebih tertarik pada permainan yang mudah dimainkan dan di mana warna-warna cerah dan gambar animasi yang menarik perhatian.

Dengan adanya *Game* edukasi ini yang bertujuan untuk mengatasi masalah belajar, meningkatkan minat belajar, membantu mengembangkan kecerdasan dan meningkatkan keterampilan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah dasar (Rahman & Tresnawati, 2016). Untuk itu perlu adanya media pembelajaran yang interaktif, media pembelajaran yang menarik dan menghibur, agar *Game* edukasi ini dapat ditularkan dengan cara bermain sambil belajar.

Sejalan dengan pendapat di atas bahwa hal ini akan memudahkan siswa untuk mengingat suatu bentuk atau bacaan yang memiliki sifat dan warna yang menarik, serta memiliki bentuk yang menyenangkan dan komunikatif. Agar pembelajaran tersampaikan dengan baik di sekolah (Fatimah, Tresnawati & Ma'rup, 2017).

Seperti dalam penggunaan media berbasis komputer/android berupa *Game* edukasi ini dapat meningkatkan perhatian dan konsentrasi peserta didik terhadap pembelajaran, meningkatkan minat peserta didik untuk belajar, menyesuaikan materi dengan kemampuan belajar peserta didik dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan (Arsyad, 2014:74). Media berupa *Game* edukasi juga dapat mengakomodasi peserta didik

yang lamban menerima pelajaran karena ia lebih bisa memahami materi dengan bermain sambil belajar yang ditayangkan menggunakan efek suara dan gambar yang jelas (Arsyad, 2014:146). Keberadaan pendidik dalam proses belajar pembelajaran merupakan komponen yang memegang peran penting dan utama. Hal itu dikarenakan keberhasilan proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh faktor pendidik. Dalam hal ini, sudah tentu tugas pendidik untuk mengusahakan terwujudnya minat belajar peserta didik serta hasil belajar yang optimal dalam ranah pemahaman yang matang dari peserta didik melalui media pembelajaran yang tepat.

Menurut Lestari (2018) minat belajar sangat dibutuhkan untuk terciptanya pembelajaran efektif. Peserta didik yang pada awalnya tidak mampu menguasai materi akan berusaha mengejar ketertinggalannya jika dalam diri peserta didik terbentuk minat belajar tinggi untuk turut aktif dalam setiap proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki minat terhadap satu pelajaran maka akan bersungguh-sungguh dalam belajar karena ada daya tarik baginya. Oleh karena itu, pendidik perlu membangkitkan minat belajar peserta didik agar pembelajaran yang diberikan mudah dipahami. Dari uraian diatas bahwa minat belajar adalah ketaatan untuk membentuk keinginan dan usaha dalam meningkatkan kualitas diri dengan bersungguh-sungguh di setiap proses pembelajaran.

Dunia anak adalah bermain dan saat ini terjadi perubahan dimana anak-anak lebih cenderung menggunakan *smartphone* untuk bermain. Di mana mereka lebih berminat melihat video *youtube* dan juga *Game*, ada beberapa penelitian yang menganalisis efek kecanduan perangkat ini. Ketika anak-anak yang menyukai *game* dengan media *smartphone* sebenarnya dapat dimanfaatkan untuk penggunaan *smartphone*, dalam hal ini android sebagai media pembelajaran yang berupa *Game* edukasi, materi pembelajaran ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar bermanfaat bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. Pendidikan ini menekankan pada pemberian pengalaman langsung dan kegiatan praktis untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar. Secara ilmiah pendidikan ini diarahkan untuk mencari tahu dan berbuat sehingga dapat membantu pengalaman siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar secara tidak langsung mendapatkan minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Game* edukasi.

Berdasarkan hasil wawancara saya dengan guru kelas V SDN 2 Lengkongjaya bahwa minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPA dengan proses pembelajaran di kelas yang masih bersifat konvensional, monoton dan pemanfaatan media pembelajaran baik visual maupun audio visual kurang diterapkan dengan minat terhadap pembelajaran IPA dari 20 siswa, 12 siswa yang kurang meminati pembelajaran IPA. Dari permasalahan tersebut timbulnya masalah yaitu kurangnya minat belajar peserta didik di SDN 2 Lengkongjaya . Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti menawarkan solusi dengan pengembangan media pembelajaran yang menyesuaikan dengan kemampuan pemahaman secara konsep/materi dengan harapan tersedianya pembelajaran yang valid, reliable, praktis dan dapat memfasilitasi kemampuan pemahaman suatu materi secara sistematis.

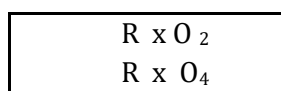
Melihat permasalahan atau problematika yang terjadi di SDN 2 Lengkongjaya , peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SD tersebut dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar belajar peserta didik dengan penggunaan media pembelajaran baru yaitu *Game* edukasi yang bernama *Game Mengenal Bagian - Bagian Tumbuhan*.

METODE

Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen yang berusaha mencari pengaruh penerapan media gambar terhadap minat belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian data dan penelitian lapangan. Dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap subyek penelitian dan mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan penelitian baik dari lembaga, guru dan peserta didik akan dijadikan data dalam penelitian untuk menjawab permasalahan dari fokus penelitian ini.

Metode penelitian yang dipakai peneliti yaitu *True Eksperimental Design* dengan jenis *Posttest Only Control Design*. Dalam rancangan ini memilih subjek menjadi dua kelompok yang mendapatkan perlakuan *posttest*. Dengan demikian hasil perlakuan dapat lebih akurat, karena dapat membandingkan antara kelas kontrol dan eksperimen diberikan perlakuan.

Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3. 1 True Experimental Design Posttest Only Control Design

Keterangan :

- X : Media Pembelajaran Game Edukasi
- O₂ : *Posttest* kelompok kelas Eksperimen
- O₄ : *Posttest* kelompok kelas kontrol

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Melihat hasil penelitian pada penghitungan analisis data angket minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi bagian-bagian tumbuhan, maka hasil yang diperoleh yaitu adanya pengaruh yang signifikan antara penerapan media pembelajaran *game* edukasi terhadap minat belajar siswa kelas V, selanjutnya akan dibahas sebagai berikut:

A. Penerapan Media Pembelajaran Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA di SDN 2 Lengkongjaya

Yaumi (2018) media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia, dan web. Peralatan tersebut harus dirancang dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Peralatan tersebut harus dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang berisi pesan-pesan pembelajaran agar peserta didik dapat mengkonstruksi pengetahuan dengan efektif dan efisien. Selain itu, interaksi antara pendidik dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik yang lain, serta antara pendidik, peserta didik dengan sumber belajar dapat terbangun dengan baik.

Permainan edukatif (*Game* edukasi) merupakan permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir, meningkatkan konsentrasi serta melatih memecahkan masalah yang dialami peserta didik nantinya baik di lingkungan sekolah, keluarga maupun masyarakat IPA. Media ini membantu mengembangkan pengetahuan dalam hal teknologi, memperjelas konsep materi ajar, mendorong siswa lebih aktif dan komunikatif dalam

kegiatan belajar siswa lebih lanjut. Media pembelajaran *game* edukasi ini yang digunakan untuk mengkomunikasikan pengetahuan dan informasi kepada siswa pada umumnya bersifat lebih inovatif daripada sebuah media pembelajaran yang lainnya.

Dalam hal ini untuk mengetahui minat belajar siswa selama proses belajar mengajar di kelas, dengan guru menerapkan media *game* edukasi di kelas V B, alokasi waktu yang disediakan satu kali pertemuan yaitu 2x30 menit. Berdasarkan hasil penelitian diatas dalam pembahasan ini siswa diminta untuk mengamati dan memainkan media pembelajaran *game* edukasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran IPA yang telah disediakan dan diterapkan oleh peneliti.

Setelah diterapkannya media pembelajaran *game* edukasi ini di kelas V B dan dibandingkan dengan kelas V A yang tidak diberikan perlakuan media tersebut. Siswa kelas V B lebih mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru, siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran ketika menggunakan media pembelajaran *game* edukasi ini dibandingkan dengan kelas V A yang hanya diberikan pembelajaran konvensional dengan antusias yang kurang dan monoton selama proses pembelajaran.

B. Hasil Minat Belajar Siswa Kelas VA (Kelas Kontrol) dan Kelas VB

(Kelas Eksperimen) Pada Mata Pelajaran IPA di SDN 2 Lengkonjaya

Minat Belajar adalah suatu aktivitas yang berlangsung dalam interaksi siswa aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap. Kondisi kejiwaan sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar yang artinya bahwa minat sebagai bentuk aspek kejiwaan dapat menimbulkan daya tarik tersendiri untuk memperhatikan suatu objek. Penelitian psikologi menunjukkan bahwa kurangnya minat belajar siswa dapat mengakibatkan kurangnya rasa tertarik terhadap suatu bidang tertentu. (Slameto, 2013).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, minat belajar di kelas kontrol masih kurang pada mata pelajaran IPA, dibuktikan melalui hasil angket minat belajar siswa kelas kontrol yang didapatkan yaitu pada golongan tinggi terdapat 3 orang siswa (15%), yang tergolong sedang terdapat 15 orang siswa (75%), dan yang tergolong rendah sebanyak 2 orang siswa (10%). Sedangkan hasil minat belajar siswa pada kelas eksperimen terdapat perbedaan dari kategori tinggi ada 5 orang siswa dengan nilai 83 ke atas (25 %), kategori sedang terdapat 12 orang siswa dengan nilai 65 sampai 83 (60 %), dan dengan kategori rendah terdapat 3 orang siswa dengan nilai 65 ke bawah (15 %).

Dengan demikian media pembelajaran *game* edukasi ini sangat berguna untuk membantu para pembelajar. Dengan menggunakan media pembelajaran *game* edukasi yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu para pembelajar untuk mempercepat pemahaman siswa dalam penerimaan pesan-pesan pembelajaran yang disajikan, dan aspek-aspek kejiwaan seperti pengamatan, tanggapan, daya ingatan, emosi, berpikir, fantasi, intelegensi dan sebagainya dapat dibangun karena media pembelajaran memiliki stimulus yang lebih kuat.

Menurut Ramli (2012: 2-3) fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga. *Pertama*, membantu guru dalam bidang tugasnya. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam proses mengajar. Analisis teknologi pendidikan menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat secara efektif menyampaikan pesan-pesan

pembelajaran yang disajikan, sehingga efisien dalam penggunaan waktu dan meringankan beban guru yang bersangkutan. *Kedua*, membantu para pembelajar. Dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu para pembelajar untuk mempercepat pemahaman siswa dalam penerimaan pesan-pesan pembelajaran yang disajikan, dan aspek-aspek kejiwaan seperti pengamatan, tanggapan, daya ingatan, emosi, berpikir, fantasi, intelegensi dan sebagainya dapat dibangun karena media pembelajaran memiliki stimulus yang lebih kuat. *Ketiga*, memperbaiki proses belajar mengajar. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan berdaya guna, akan meningkatkan hasil pembelajaran. Hal ini dikarenakan berbagai macam media pembelajaran akan digunakan secara tepat sesuai dengan kebutuhan materi yang diajarkan. Sehingga penyampaian pesan pembelajaran efektif dan hasil pembelajaran sesuai dengan tujuan.

Berdasarkan hal tersebut maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran memberikan fungsi penting dalam pendidikan. Media pembelajaran sejatinya sudah menjadi bagian yang dapat memberikan pengalaman yang bermakna pada proses pembelajaran. Secara umum media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu komunikasi dalam proses pembelajaran.

C. Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi di Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA di SDN 2 Lengkongjaya.

Fungsi dari media pembelajaran itu sendiri menurut Ramli (2012) membantu guru dalam bidang tugasnya. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam proses mengajar. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan berdaya guna, akan meningkatkan hasil pembelajaran. Hal ini dikarenakan berbagai macam komponen yang ada dalam media pembelajaran *game* edukasi ini digunakan secara tepat sesuai dengan kebutuhan materi yang diajarkan. Sehingga penyampaian pesan pembelajaran efektif dan hasil pembelajaran sesuai dengan tujuan.

Manfaat media pembelajaran bagi pendidik yaitu memberikan pedoman bagi pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan sistematis serta membantu dalam penyajian materi yang menarik sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu manfaat media pembelajaran bagi peserta didik yaitu dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik sehingga peserta didik dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh pendidik dengan baik dalam situasi belajar yang menyenangkan dan peserta didik memahami pelajaran dengan mudah.

Berdasarkan hasil analisis data berupa deskripsi data masing-masing variabel maupun pengujian hipotesis, maka ada beberapa hal yang perlu diinterpretasikan mengenai pengaruh penerapan media gambar terhadap minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA di SDN 2 Lengkongjaya.

Pada hasil penelitian dengan menyebar angket kepada responden untuk mengumpulkan data yang kemudian melakukan analisis data dengan menggunakan rumus uji "t" maka dapat diketahui hasil dari nilai angket kelas kontrol dan kelas eksperimen pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN 2 Lengkongjaya. Untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran *game* edukasi pada penelitian ini dengan hipotesis alternatif dan

hipotesis nihil yaitu ada tidaknya pengaruh media pembelajaran *game* edukasi terhadap minat belajar siswa kelas V di SDN 2 Lengkongjaya. Apabila t_o yang diperoleh lebih besar daripada t_{tabel} maka hipotesis nihil ditolak yang artinya hipotesis alternatif diterima.

Hipotesis yang diajukan peneliti yaitu sebagai berikut:

1. H_a : adanya pengaruh signifikan media pembelajaran *game* edukasi terhadap minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA di SDN 2 Lengkongjaya. Dijelaskan jika t_o lebih besar atau sama dengan t_t maka hipotesis nihil ditolak yang dan hipotesis alternatif diterima atau disetujui. Artinya antara variabel X dan Variabel Y yang diteliti memiliki perbedaan yang signifikan.
2. H_o : Tidak adanya pengaruh media pembelajaran *game* edukasi terhadap minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA di SDN 2 Lengkongjaya.. Dijelaskan jika t_o lebih kecil daripada t_t maka hipotesis nihil diterima dan hipotesis alternatif ditolak. Artinya antara variabel X dan variabel Y tidak memiliki perbedaan yang signifikan.

Berdasarkan hasil penelitian di atas pada uji "t" yang telah diperoleh data dengan $t_o = 2,50$, yang artinya selisih derajat perbedaan dari dua sampel yang diambil adalah 2,50. Karena t_o lebih besar dari t_{tabel} maka hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif diterima artinya adanya perbedaan signifikan minat belajar siswa kelas kontrol dan eksperimen kelas VA dan VB pada mata pelajaran IPA dengan materi bagian-bagian tumbuhan di SDN 2 Lengkongjaya

Dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *game* edukasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA menunjukkan hasil yang signifikan. Pada taraf signifikan 5% membuktikan bahwa adanya pengaruh media pembelajaran *game* edukasi berhasil meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN 2 Lengkongjaya, dapat dilihat dengan t_o $2,09 < 2,50 > 2,86$. Dalam hal ini dapat dilihat pada hasil nilai angket siswa yang berbeda dari kelas eksperimen yang lebih besar minat belajarnya dengan menerapkan media pembelajaran *game* edukasi dalam proses belajar mengajarnya dibandingkan dengan kelas kontrol. Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *game* edukasi dapat digunakan sebagai alternatif dalam pelaksanaan proses belajar mengajar di dalam kelas.

PENUTUP

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, hasil yang penulis temukan sesuai dengan rumusan masalah yang dikemukakan pada bab pertama, berikut akan dikemukakan beberapa kesimpulan dari hasil penelitian:

1. Penelitian ini dilakukan tanggal 1 Juni 2022 dengan menerapkan media pembelajaran yaitu berupa *game* edukasi pada mata pelajaran IPA. Penerapan media pembelajaran *game* edukasi dalam proses belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik dan efektif. Setelah pembelajaran selesai maka peneliti mulai menyebarkan angket kepada responden sebanyak 20 butir pernyataan yang sesuai dengan materi yang telah dipelajari.
2. Minat belajar siswa pada kelas kontrol sebelum diterapkan media *game* edukasi pada mata pelajaran IPA di kelas VA setelah pembelajaran selesai dan penyebaran angket kepada siswa yang termasuk dalam kategori tinggi 3 orang, dengan nilai angket 75 keatas, kategori sedang 15 orang dengan nilai angket 59 sampai 75 dan kategori rendah 2 orang siswa dengan nilai 59 kebawah.

3. Minat belajar siswa pada kelas eksperimen VB pada mata pelajaran IPA setelah diterapkan media *game* edukasi dapat diketahui bahwa 5 orang siswa mendapatkan nilai 83 ke atas dengan kategori tinggi, 12 orang siswa mendapat nilai kategori sedang dengan nilai 65 – 83 dan 3 orang kategori rendah dengan nilai 65 kebawah. Dapat dijelaskan bahwa saat proses pembelajaran berlangsung siswa bersemangat untuk belajar, banyak siswa lebih aktif mengeksplor dan memahami materi saat menggunakan media *game* edukasi.

Dari hasil penelitian dan kesimpulan oleh peneliti, maka peneliti memberikan saran kepada guru di SDN 2 Lengkongjaya diharapkan dapat menerapkan media pembelajaran yang lebih bervariasi dalam pembelajaran IPA. Dalam hal ini penerapan media pembelajaran *game* edukasi pada pembelajaran IPA dapat dikatakan efisien untuk diterapkan di dalam kelas dan sangat cocok untuk meningkatkan minat belajar siswa agar aktif dan bersemangat dalam proses belajar mengajarnya. Guru sebagai perantara ilmu sebaiknya mampu mengaplikasikan media pembelajaran baik visual maupun audio visual dan menjadikan media pembelajaran ini sebagai alat bantu yang benar-benar membantu siswa dalam memahami materi. Tidak hanya mampu mengaplikasikan, guru juga harus bisa mengembangkan media pembelajaran yang sudah ada, maka dari itu guru dituntut menjadi kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Faisal (2015), kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Fatimah, D. D. S., Tresnawati, D., & Ma'rup, C. S. (2017). Perancangan Game Puzzle Untuk Pembelajaran Menggunakan Metodologi Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 14(2), 281-287.
- Faisal Abdullah, (2015). *Bakat Dan Kreativitas*. Palembang: Noerfikri.
- Faridah, A. U. N., Nugraha, W. S., Mutaqin, E. J., & Soraya, D. D. Penggunaan Media Pembelajaran Flashcard Dalam Mata Pelajaran IPA SD Kelas III. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 5, No. 2, pp. 593-601).
- Fitriani, A. (2019). Pengaruh Model Brain Based Learning Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 9(1), 6-9.
- Lestari, I. (2015). Pengaruh waktu belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Formatif: jurnal ilmiah pendidikan MIPA*, 3(2).
- Mutaqin, E. J., Nurjamaludin, M., & Alfiyanti, N. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA POP-UP BOOK TERHADAP MINAT BELAJAR IPA (Studi Eksperimen terhadap Siswa kelas V SDN 1 Cibunar). *caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2), 73-81.
- Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan game edukasi pengenalan nama hewan dan habitatnya dalam 3 bahasa sebagai media pembelajaran berbasis multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 184-190.
- Ramli, M. (2015). Rancangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 5(2).
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- S. Sadiman, A. dkk. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana, Atep. 2014. *Dasar-Dasar IPA: Konsep dan Aplikasinya*. Bandung: UPI Press.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.