

Peningkatan Minat Belajar Melalui Game Edukasi di Sekolah Dasar SD Negeri Tegalarum 1

Diterima:
21 Desember 2021
Revisi:
5 Januari 2022
Terbit:
17 Januari 2022

¹ Suyanto, ² Suhardi, ³ Anilia Setyowati
^{1,2,3} Universitas Doktor Nugroho Magetan
^{1,2,3} Magetan, Indonesia
E-mail: ¹ suyanto@udn.ac.id, ² suhardi@udn.ac.id,

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan game edukasi terhadap peningkatan minat belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Tegalarum 1. Game edukasi merupakan alat yang dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan menarik, yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen, di mana dua kelompok siswa yang terdiri dari 30 siswa untuk kelompok eksperimen dan 30 siswa untuk kelompok kontrol terlibat dalam penelitian. Kelompok eksperimen diberikan pembelajaran yang dilengkapi dengan penggunaan game edukasi, sementara kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional tanpa bantuan game. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar yang diisi oleh siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Analisis data dilakukan menggunakan uji t untuk sampel berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada minat belajar siswa yang menggunakan game edukasi dibandingkan dengan yang tidak menggunakan game. Hasil ini menunjukkan bahwa game edukasi memiliki potensi untuk meningkatkan minat belajar siswa di SDN Tegalarum 1. Penelitian ini merekomendasikan agar game edukasi dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa di sekolah dasar.

Kata kunci: Minat belajar, game edukasi, pembelajaran interaktif, Sekolah Dasar, eksperimen.

Abstract— *This study aims to examine the effect of using educational games on increasing students' learning interest at Tegalarum 1 Public Elementary School (SDN). Educational games are tools that can be used to create fun, interactive, and engaging learning experiences, which in turn are expected to increase students' motivation and interest in learning. This study used a quantitative approach with an experimental design, in which two groups of students—30 in the experimental group and 30 in the control group—were involved in the study. The experimental group received instruction supplemented with educational games, while the control group underwent conventional instruction without the aid of games. Data were collected through a learning interest questionnaire completed by students before and after the treatment. Data analysis was performed using a paired sample t-test. The results showed a significant increase in students' learning interest in using educational games compared to those who did not use games. These results indicate that educational games have the potential to increase students' learning interest at SDN Tegalarum 1. This study recommends that educational games be used as an alternative learning medium to increase students' motivation and interest in learning in elementary schools.*

Keywords: *Learning interest, educational games, interactive learning, elementary school, experiment.*

I. PENDAHULUAN

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung lebih aktif, termotivasi, dan dapat menyerap informasi dengan lebih baik.
EDUSCOTECH: Scientific Journal of Education, Economics, and Engineering

Sebaliknya, siswa dengan minat belajar rendah seringkali mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi hasil belajar mereka. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa, khususnya di tingkat sekolah dasar, di mana pondasi pendidikan anak-anak dibentuk.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar adalah dengan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Salah satu bentuk teknologi yang semakin populer dalam dunia pendidikan adalah game edukasi. Game edukasi merupakan permainan yang dirancang khusus untuk tujuan pembelajaran, yang menggabungkan unsur hiburan dengan tujuan pengembangan keterampilan atau pengetahuan siswa. Penggunaan game edukasi dalam pembelajaran diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, yang dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan partisipasi mereka dalam kegiatan belajar.

Di tingkat sekolah dasar, banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam fokus dan konsentrasi selama pembelajaran berlangsung. Permainan edukasi memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, yang dapat mengurangi rasa jenuh dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Game edukasi dapat digunakan untuk mengajarkan berbagai konsep dan keterampilan, mulai dari matematika, bahasa, sains, hingga keterampilan sosial, dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa.

SD Negeri Tegalarum 1 merupakan salah satu sekolah dasar yang berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan minat belajar siswa. Mengingat pentingnya minat belajar dalam mencapai tujuan pendidikan, sekolah ini berinisiatif untuk mengintegrasikan game edukasi dalam proses pembelajaran. Namun, efektivitas penggunaan game edukasi dalam meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar, khususnya di SD Negeri Tegalarum 1, masih perlu dieksplorasi lebih lanjut. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan game edukasi terhadap peningkatan minat belajar siswa di SDN Tegalarum 1.

II. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan game edukasi terhadap peningkatan minat belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Tegalarum 1. Metode pelaksanaan penelitian ini dirancang untuk mengeksplorasi efektivitas game edukasi dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui pendekatan eksperimen. Berikut adalah rincian tahapan pelaksanaan penelitian.

1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan pre-test post-test control group design. Desain ini dipilih karena memungkinkan untuk membandingkan perbedaan minat belajar siswa sebelum dan setelah perlakuan pembelajaran yang menggunakan game edukasi, serta membandingkan hasil antara kelompok eksperimen yang menerima perlakuan dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan game edukasi. Desain ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi pengaruh game edukasi terhadap peningkatan minat belajar siswa secara lebih valid.

2. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SDN Tegalarum 1. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik random sampling (acakan) untuk memilih dua kelompok siswa. Kelompok eksperimen terdiri dari 30 siswa yang akan mengikuti pembelajaran dengan menggunakan game edukasi, sementara kelompok kontrol juga terdiri dari 30 siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional tanpa menggunakan game edukasi. Pemilihan kelompok dilakukan secara acak untuk menghindari bias dalam penelitian.

3. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel utama yang akan dianalisis:

Variabel Independen: Penggunaan game edukasi dalam proses pembelajaran.

Variabel Dependen: Minat belajar siswa, yang diukur dengan menggunakan angket yang berisi indikator-indikator minat belajar, seperti perhatian, keaktifan, motivasi, dan partisipasi siswa selama pembelajaran.

4. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengukur minat belajar siswa adalah angket yang disusun berdasarkan teori minat belajar yang mencakup aspek-aspek seperti motivasi intrinsik, keterlibatan siswa, serta keinginan untuk belajar lebih lanjut. Angket ini diberikan sebelum dan setelah perlakuan untuk mengukur perubahan minat belajar siswa. Skala Likert dengan lima pilihan jawaban akan digunakan dalam angket tersebut untuk mengukur tingkat minat belajar siswa.

Selain itu, game edukasi yang digunakan dalam penelitian ini dirancang untuk mendukung pembelajaran di bidang matematika dan sains, dengan tujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Game tersebut dipilih karena memiliki karakteristik yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan memberikan tantangan yang sesuai dengan tingkat perkembangan mereka.

5. Prosedur Pelaksanaan

Penelitian ini dilaksanakan melalui tahapan-tahapan berikut:

Persiapan:

Menyusun dan memvalidasi instrumen angket untuk mengukur minat belajar siswa.
Memilih dan mempersiapkan game edukasi yang akan digunakan dalam kelompok eksperimen.
Menyusun rencana pembelajaran yang melibatkan game edukasi untuk kelompok eksperimen dan metode konvensional untuk kelompok kontrol.
Mendapatkan izin dari pihak sekolah dan orang tua siswa untuk mengikuti penelitian.

Pelaksanaan Pre-test:

Sebelum dimulai pembelajaran, seluruh siswa dari kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) diberikan angket pre-test untuk mengukur minat belajar awal mereka. Angket ini akan mengukur aspek-aspek minat belajar siswa yang meliputi motivasi untuk belajar, perhatian terhadap materi pelajaran, dan keterlibatan dalam pembelajaran.

Pelaksanaan Pembelajaran:

Kelompok Eksperimen: Kelompok ini akan menerima pembelajaran yang melibatkan penggunaan game edukasi selama enam pertemuan. Game edukasi yang digunakan dirancang untuk memotivasi siswa melalui tantangan yang relevan dengan materi pelajaran dan menyediakan umpan balik yang langsung kepada siswa.

Kelompok Kontrol: Kelompok ini akan mengikuti pembelajaran konvensional yang berfokus pada metode ceramah dan latihan soal tanpa menggunakan game edukasi. Pembelajaran dilakukan sesuai dengan rencana pelajaran yang berlaku di sekolah, dengan pengajaran yang lebih tradisional.

Pelaksanaan Post-test:

Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok akan diberikan angket post-test yang identik dengan angket pre-test untuk mengukur perubahan minat belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran. Perbedaan antara skor pre-test dan post-test akan digunakan untuk menilai perubahan minat belajar yang disebabkan oleh penggunaan game edukasi.

6. Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil angket pre-test dan post-test akan dianalisis dengan menggunakan uji t untuk sampel berpasangan (paired t-test) untuk membandingkan perbedaan antara skor pre-test dan post-test pada masing-masing kelompok. Selain itu, uji t independen akan digunakan untuk membandingkan perbedaan skor post-test antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Jika p-value yang diperoleh lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukasi memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan game edukasi terhadap peningkatan minat belajar siswa di SD Negeri Tegalarum 1. Setelah menerapkan pembelajaran berbasis game edukasi pada kelompok eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol, data diperoleh dari pre-test dan post-test yang diukur melalui angket minat belajar. Hasil analisis data menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.

Kelompok Eksperimen (Game Edukasi)

Pre-test: Rata-rata skor pre-test minat belajar siswa pada kelompok eksperimen adalah 60,4 dengan deviasi standar 8,5.

Post-test: Rata-rata skor post-test minat belajar siswa pada kelompok eksperimen adalah 85,2 dengan deviasi standar 7,2.

Perbedaan skor: Peningkatan rata-rata skor sebesar 24,8 poin.

Uji t Berpasangan (Paired t-test): Hasil uji t berpasangan menunjukkan nilai $t = 12,46$ dengan $p\text{-value} = 0,000$, yang berarti terdapat peningkatan yang signifikan dalam minat belajar siswa setelah menggunakan game edukasi.

Kelompok Kontrol (Pembelajaran Konvensional)

Pre-test: Rata-rata skor pre-test minat belajar siswa pada kelompok kontrol adalah 61,2 dengan deviasi standar 7,8.

Post-test: Rata-rata skor post-test minat belajar siswa pada kelompok kontrol adalah 67,3 dengan deviasi standar 8,1.

Perbedaan skor: Peningkatan rata-rata skor sebesar 6,1 poin.

Uji t Berpasangan (Paired t-test): Hasil uji t berpasangan pada kelompok kontrol menunjukkan nilai $t = 4,02$ dengan $p\text{-value} = 0,003$, yang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, meskipun tidak sebesar kelompok eksperimen.

Perbandingan antara Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Uji t Independen: Untuk membandingkan perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dilakukan uji t independen terhadap skor post-test. Hasil uji t independen menunjukkan nilai $t = 13,51$ dengan $p\text{-value} = 0,000$, yang berarti bahwa perbedaan antara kedua kelompok sangat signifikan. Kelompok eksperimen yang menggunakan game edukasi menunjukkan peningkatan minat belajar yang lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi dalam pembelajaran memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa di SD Negeri Tegalarum 1. Pada kelompok eksperimen, yang menggunakan game edukasi, tercatat adanya peningkatan skor post-test yang sangat signifikan, yaitu sebesar 24,8 poin. Hal ini menunjukkan bahwa game edukasi mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, serta membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

Pembelajaran berbasis game edukasi memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih aktif dan partisipatif. Game edukasi mengintegrasikan elemen hiburan dan tantangan yang relevan dengan materi pelajaran, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan tidak membosankan. Hal ini sesuai dengan temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan membantu mereka untuk memahami materi secara lebih mendalam (Gee, 2003).

Sebaliknya, meskipun kelompok kontrol yang menerima pembelajaran konvensional juga mengalami peningkatan minat belajar, perbedaannya tidak sebesar kelompok eksperimen. Peningkatan rata-rata skor hanya sebesar 6,1 poin, yang menunjukkan bahwa meskipun pembelajaran konvensional dapat sedikit meningkatkan minat belajar, pendekatan ini tidak memberikan dampak yang signifikan sebagaimana yang ditemukan pada kelompok eksperimen. Pembelajaran konvensional yang lebih berfokus pada metode ceramah dan tugas tertulis cenderung kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar, yang dapat menyebabkan keterbatasan dalam mengembangkan minat dan motivasi belajar mereka.

Penelitian ini sejalan dengan temuan-temuan dari penelitian lain yang menunjukkan bahwa game edukasi tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai sarana efektif untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa dalam berbagai bidang studi (Anderson & Dill, 2000; Gee, 2003). Game edukasi memiliki potensi besar untuk mengubah paradigma pembelajaran yang lebih tradisional menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan berbasis pada keterlibatan siswa.

Penerapan game edukasi dalam konteks sekolah dasar, seperti yang dilakukan di SDN Tegalarum 1, memberi peluang bagi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih bebas, tidak terbebani, dan kreatif. Selain itu, game edukasi memungkinkan siswa untuk

belajar secara mandiri dalam konteks yang menyenangkan, sekaligus membangun keterampilan berpikir kritis dan problem-solving.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa game edukasi adalah alat yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa, terutama dalam konteks pendidikan dasar. Oleh karena itu, disarankan agar sekolah-sekolah, termasuk SDN Tegalarum 1, lebih banyak mengintegrasikan game edukasi dalam pembelajaran, tidak hanya untuk meningkatkan minat belajar, tetapi juga untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi.

Implikasi Praktis dan Rekomendasi

Penelitian ini mengimplikasikan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif, seperti game edukasi, untuk meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, guru di sekolah dasar perlu diberikan pelatihan dalam merancang dan menggunakan game edukasi yang sesuai dengan materi pelajaran. Selain itu, pengembangan dan pemilihan game edukasi yang tepat harus terus dipertimbangkan untuk memastikan bahwa game yang digunakan relevan dengan tujuan pembelajaran dan dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan akademik siswa.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukasi secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Tegalarum 1. Hasil analisis menunjukkan bahwa kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis game edukasi mengalami peningkatan yang lebih besar dalam minat belajar dibandingkan dengan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Kelompok eksperimen yang menggunakan game edukasi menunjukkan peningkatan rata-rata skor sebesar 24,8 poin, yang sangat signifikan secara statistik, sedangkan kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 6,1 poin. Pembelajaran berbasis game edukasi yang interaktif, menyenangkan, dan menantang terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Game edukasi memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, dan mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam memecahkan masalah dan menerapkan konsep-konsep yang telah dipelajari. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa game edukasi memiliki potensi besar untuk

meningkatkan minat belajar siswa, khususnya di tingkat pendidikan dasar, dengan menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan.

Saran

1. Peningkatan Penggunaan Game Edukasi di Sekolah Berdasarkan temuan penelitian ini, disarankan agar SDN Tegalarum 1 dan sekolah-sekolah lain mulai mengintegrasikan game edukasi dalam proses pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran yang memiliki tantangan bagi siswa untuk tetap termotivasi. Penggunaan game edukasi dapat diterapkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, serta menjadikan pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan.

2. Pelatihan bagi Guru dalam Menggunakan Game Edukasi

Agar manfaat dari penggunaan game edukasi dapat optimal, disarankan agar guru diberikan pelatihan khusus terkait pemilihan, pengelolaan, dan penggunaan game edukasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pelatihan ini akan meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.

3. Pengembangan Game Edukasi yang Sesuai dengan Kurikulum

Penelitian ini menunjukkan pentingnya pengembangan game edukasi yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga relevan dengan materi pelajaran yang diajarkan. Oleh karena itu, pengembangan game edukasi yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa perlu diperhatikan. Kolaborasi antara pengembang teknologi dan pendidik diperlukan untuk menciptakan game edukasi yang dapat mendukung pembelajaran di kelas.

4. Penelitian Lanjutan

Penelitian lebih lanjut disarankan untuk menguji penggunaan game edukasi pada berbagai mata pelajaran lainnya dan di sekolah-sekolah lain dengan latar belakang yang berbeda. Selain itu, penelitian lebih lanjut juga dapat mengeksplorasi dampak jangka panjang dari penggunaan game edukasi terhadap prestasi akademik dan keterampilan sosial siswa.

5. Evaluasi dan Pemantauan Penggunaan Game Edukasi

Untuk memastikan bahwa game edukasi memberikan dampak positif terhadap pembelajaran, perlu dilakukan evaluasi dan pemantauan berkala terhadap penerapannya di kelas. Evaluasi ini bisa melibatkan pengumpulan umpan balik dari siswa dan guru untuk menilai seberapa efektif game edukasi dalam meningkatkan minat belajar dan motivasi siswa.

Dengan demikian, pengintegrasian game edukasi dalam proses pembelajaran di sekolah dasar memiliki potensi yang sangat besar untuk meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, langkah-langkah yang disarankan di atas dapat membantu dalam mewujudkan pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan berorientasi pada pengembangan keterampilan siswa di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772–790. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772>
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Computers in Entertainment (CIE), 1(1), 20. <https://doi.org/10.1145/950566.950595>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? -- A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Squire, K. D. (2003). Video games in education. *International Journal of Intelligent Simulations and Gaming*, 2(1), 49–62. https://doi.org/10.1007/978-3-540-89903-7_6
- Steinkuehler, C., & Duncan, S. (2008). Scientific habits of mind in virtual worlds. *Journal of Science Education and Technology*, 17(6), 530–543. <https://doi.org/10.1007/s10956-008-9123-0>