



Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan

Volume 6 Nomor 1 Bulan Februari Tahun 2024 Halaman 426 - 431

<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>

Peningkatan Minat Siswa Kelas 5 SD Berbantuan Media Gim Edukasi pada Materi Ciri Khusus Hewan

Sri Fajar Istriyanti¹✉, Ana Fitrotun Nisa²

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta, Indonesia^{1,2}

e-mail : srifajaristriyanti@guru.sd.belajar.id¹, ana.fitrotun@ustjogja.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini berjudul peningkatan minat siswa kelas 5 SD berbantuan media gim edukasi pada materi ciri khusus hewan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas media Gim Edukasi dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 5 SD Negeri Balekambang. Penelitian ini dilakukan karena hasil evaluasi yang dilakukan guru pada Muatan Pelajaran Matematika Materi Ciri Khusus Hewan, dengan hasil 22 peserta didik (78.5%) mendapatkan nilai di bawah KKM, sementara sisanya 6 peserta didik (11.5%) mencapai nilai KKM. Bahkan nilai rata-rata kelasnya hanya mencapai 58,42 sedangkan nilai KKM sendiri adalah 75. Metode yang digunakan adalah penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat *treatment* pada subjek yang diselidiki. Berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata minat belajar siswa kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol yaitu nilai rata-rata minat belajar kelas kontrol sebesar 85,04 sedangkan kelas eksperimen sebesar 90,27 yang berarti terdapat selisih sebesar 5,23. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan minat belajar ciri khusus hewan siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran berbantuan media *Gim Edukasi* efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 5 SD Negeri Balekambang pada ciri khusus hewan.

Kata kunci: Gim edukasi, minat belajar.

Abstract

This research is entitled increasing the interest of 5th grade elementary school students with the help of educational game media regarding the special characteristics of animals. The aim of this research is to determine the effectiveness of educational game media in increasing interest in learning for grade 5 students at SD Negeri Balekambang. This research was carried out because of the results of the evaluation carried out by teachers on Mathematics Lesson Content on Special Characteristics of Animals, with the result that 22 students (78.5%) got a score below the KKM, while the remaining 6 students (11.5%) achieved a KKM score. In fact, the average class score only reached 58.42, while the KKM score itself was 75. The method used was experimental research, which is research intended to determine whether there are effects of treatment on the subjects being investigated. Based on the average value obtained by experimental class and control class students, it shows that there was an increase in the average value of learning interest for experimental class students compared to the control class, namely the average value of learning interest for the control class was 85.04 while the experimental class was 90.27. This means there is a difference of 5.23. This shows that there is a significant difference between the increase in interest in learning special characteristics of animals in experimental class students and control class students. The conclusion of this research is that learning assisted by educational game media is effective in increasing the interest in learning of grade 5 students at SD Negeri Balekambang in the special characteristics of animals.

Keywords: Gim edukasi, interest in learning.

Copyright (c) 2024 Sri Fajar Istriyanti, Ana Fitrotun Nisa

✉ Corresponding author :

Email : srifajaristriyanti@guru.sd.belajar.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6225>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Kelemahan pendidikan di Indonesia lebih sering terjadi karena kelemahan pada proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru-guru. Kelemahan yang dimaksud seperti sikap guru yang otoriter dalam melaksanakan pembelajaran sehingga peserta didik tidak diberi ruang berkreasi, penggunaan metode dan media pembelajaran yang kuno dan kurang menekankan *student active learning*, atau alat evaluasi yang digunakan oleh guru tidak relevan dengan tujuan pembelajaran. Kelemahan-kelemahan tersebut membuat tujuan pembelajaran yang ditetapkan oleh guru sering tidak menemui hasil yang maksimal.

Kondisi yang tidak baik memberikan dampak yang tidak baik pula. Minat peserta didik yang rendah mengakibatkan rendah pula hasil belajarnya. Hal ini tercermin dari hasil evaluasi yang dilakukan guru pada Muatan Pelajaran Matematika Materi Ciri Khusus Hewan, dengan hasil 22 peserta didik (78.5%) mendapatkan nilai di bawah KKM, sementara sisanya 6 peserta didik (11.5%) mencapai nilai KKM. Bahkan nilai rata-rata kelasnya hanya mencapai 58,42 sedangkan nilai KKM sendiri adalah 75. Setelah ditelisik lagi, hasil dari analisis instrumen yang digunakan oleh guru, ternyata masih banyak dijumpai kesalahan. Kesalahan yang paling banyak adalah indikator di dalam soal atau LKS belum sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Tentu masalah tersebut menjadi sebuah keterpurukan dalam proses pembelajaran di Kelas 5 SD Negeri Balekambang pada khususnya.

Setelah dilakukan analisis bersama teman sejawat, ternyata ditemukan beberapa penyebab dari kegagalan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Penyebab kegagalan tersebut antara lain selama ini para guru belum memperhatikan kebutuhan dan potensi peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran. Guru masih mengajar hanya sebatas melaksanakan tugasnya sebagai abdi negara saja. Jangankan sampai mengetahui potensi, bakat, dan minat peserta didiknya, para guru masih sering tidak hafal dengan karakter dan sifat masing-masing peserta didik. Keadaan tersebut diperburuk dengan gaya belajar peserta didik di kelas yang bermacam-macam, sehingga guru sering salah mengambil langkah praktis dalam pembelajaran. Selain itu kemampuan guru dalam memanfaatkan atau menciptakan sebuah media pembelajaran yang mampu mengakomodasi seluruh gaya belajar peserta didik juga masih rendah. Pada akhirnya guru sering memaksakan penggunaan media pembelajaran yang tersedia tanpa melihat karakteristik gaya belajar peserta didik. Selain media pembelajaran, media pembelajaran yang dilakukan guru juga belum kooperatif, sehingga peserta didik kesulitan mencapai kriteria yang diinginkan oleh guru.

Selain masalah media pembelajaran yang digunakan, penerapan media pembelajaran yang selama ini dilakukan oleh guru masih terkesan kuno dan monoton. Pembelajaran cenderung berpusat pada guru dan dominasi guru dalam pembelajaran masih tinggi (*teacher centered learning*). Hal tersebut dapat dilihat dari guru yang masih mengedepankan metode ceramah dan deklamasi. Ketika dilakukan refleksi dengan lembar refleksi, ternyata para guru sadar jika selama ini menjadi diktator di kelasnya dan senantiasa menuntut seluruh proses pembelajaran sesuai dengan keinginan hati seorang guru tanpa memandang potensi yang dimiliki peserta didik. Akibatnya peserta didik tidak berkembang potensi dan kreativitasnya. Keadaan tersebut juga diakui menjadi dalang yang membuat minat belajar peserta didik ketika mengikuti proses pembelajaran sangat rendah.

Minat peserta didik yang rendah terlihat dari beberapa aspek. Aspek-aspek tersebut antara lain peserta didik yang enggan ikut aktif dalam proses pembelajaran dan perhatian peserta didik terhadap proses pembelajaran tidak baik (Fajar, 2016). Peserta didik cenderung pasif dan tidak mau masuk ke dalam pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Bahkan ketika kegiatan diskusi, terlihat kerja sama antar peserta didik tidak terjalin dengan baik. lebih jauh lagi, terpuruknya proses pembelajaran dapat dilihat dari keterampilan berbicara peserta didik sangat rendah. Hal ini tercermin dari kualitas berbicara peserta didik ketika presentasi hasil diskusi yang ala kadarnya terkesan tekstual dan tidak berkembang sesuai harapan. Temuan-temuan masalah tersebut yang digunakan peneliti untuk mencari obat (formula) yang tepat guna menyelesaikan masalah yang terjadi.

Sugiyono (2019) menyatakan bahwa seorang guru yang cerdas adalah yang mampu melihat masalah sebagai sebuah potensi. Berangkat dari itu, maka guru berusaha mencari formula terbaik untuk mengatasi masalah di dalam pembelajarannya. Formula yang ditawarkan oleh guru sebagai solusi dari masalah yang ditemukan adalah penggunaan media yang sesuai dengan gaya belajar dan karakter peserta didik, serta pemanfaatan media pembelajaran yang kooperatif. Selain itu perlu adanya instrumen penilaian yang valid dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pengembangan Media Pembelajaran Bilangan Bulat Berbasis Media Gim Edukasi dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan tersebut. Media pembelajaran tersebut terintegrasi dengan Media Pembelajaran Interaktif bernama "Gim Edukasi". Pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif "Gim Edukasi". Dalam pengembangan media pembelajaran, diharapkan mampu menjadi formula untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang terjadi di Kelas 5 SD Negeri Balekambang pada Materi Ciri Khusus Hewan.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, untuk memperoleh signifikansi antar variabel yang diteliti. Penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin ketahui. Sebagaimana apa yang dikemukakan (Arikunto, 2016), bahwa penelitian merupakan penelitian yang banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Demikian juga pemahaman terhadap kesimpulan penelitian akan lebih baik apabila juga disertai tabel, grafik, bagan, gambar atau tampilan lain. Pada penelitian ini selain data berupa angka juga ada data yang berupa tabel serta informasi-informasi lain dalam bentuk deskripsi. Selain itu pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang pada dasarnya menggunakan pendekatan deduktif-induktif, artinya pendekatan yang dimulai dari suatu perangkat teori, gagasan para ahli, maupun pemahaman peneliti berdasarkan pengalamannya, kemudian dikembangkan menjadi permasalahan beserta pemecahan yang diajukan untuk memperoleh pemberian (verifikasi) dalam bentuk dukungan data empiris di lapangan. Menurut Tien (2015) riset kuantitatif merupakan metode pemecahan masalah yang terencana dan cermat, dengan desain yang terstruktur ketat, pengumpulan data secara sistematis terkontrol dan tertuju pada penyusunan teori yang disimpulkan secara induktif dalam kerangka pembuktian hipotesis secara empiris.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *quasi eksperimental design*. Menurut Sugiyono (2016) mendefinisikan bahwa penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Pendapat serupa juga dikemukakan Ibrahim (2016) yang mendefinisikan penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat *treatment* pada subjek yang diselidiki. Cara untuk mengetahuinya yaitu menbandingkan satu kelompok atau lebih kelompok eksperimen yang diberi *treatment* dengan satu kelompok pembanding yang tidak diberi *treatment*. Berdasarkan beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan penelitian *quasi eksperimental design* adalah jenis design penelitian yang memiliki kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidak dipilih secara random. Peneliti menggunakan desain *quasi eksperimental design* karena dalam penelitian ini terdapat variabel- variabel dari luar yang tidak dapat dikontrol peneliti. Peneliti dalam penelitian ini membagi dua kelompok kelas yaitu kelas eksperimen (kelas yang terkendalikan) dan kelas kontrol. Penelitian ini berhasil jika setelah dilakukan perlakuan pada kelas eksperimen nilai rata-rata minat siswa mencapai sedikitnya 80.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Balekambang. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada 28 siswa, dibagi menjadi 10 Kelas Kontrol dan 18 Kelas Eksperimen. Kelas kontrol

merupakan kelas yang berisi siswa tanpa diberi perlakuan sedangkan kelas eksperimen merupakan kelas dengan siswa yang diberi perlakuan (Diana, 2020). Hasil data penelitian disajikan dalam bentuk tabel 1 berikut:

Tabel 1. Tabel Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Variabel	Maksimum	Minimum	Rata-rata	StDeviasi	Jumlah
Minat Belajar Kontrol	86	78	85,04	16,30	10
Minat Belajar Eksperimen	74	56	60,27	9,08	18

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan (2021) bahwa minat belajar mengalami peningkatan apabila setelah dilakukan pembelajaran menggunakan *Gim Edukasi* terjadi peningkatan minat sebelum dan sesudah perlakuan. Dari Tabel 4.1 di atas dapat diketahui untuk nilai rata-rata minat belajar kelas kontrol sebelum diberi perlakuan menggunakan *Gim Edukasi* adalah sebesar 85,04 dengan standar deviasi sebesar 16,30, sedangkan untuk nilai kelas eksperimen yang sudah diberi perlakuan menggunakan metode pembelajaran media *Gim Edukasi* adalah sebesar 60,27 dengan standar deviasi 9,08. Analisis peningkatan minat belajar siswa dilakukan untuk mengetahui seberapa besar *treatment* mampu meningkatkan minat belajar siswa pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Hasil perhitungan peningkatan minat belajar siswa disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini:

Tabel 2. Peningkatan Peningkatan Minat Belajar Siswa

No	Kelas	Variabel
		Minat Belajar
1	Kontrol	85,04
2	Eksperimen	90,27
Selisih (Peningkatan)		7,22

Berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki pemahaman yang berbeda. Setelah diterapkan metode pembelajaran media *Gim Edukasi* pada kelas eksperimen, terjadi peningkatan nilai rata-rata minat belajar siswa kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol yaitu nilai rata-rata minat belajar kelas kontrol sebesar 85,04 sedangkan kelas eksperimen sebesar 90,27 yang berarti terdapat selisih sebesar 5,23. Perbedaan yang signifikan antara peningkatan minat belajar ciri khusus hewan siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol yang dilakukan oleh peneliti merupakan hasil penelitian untuk dijadikan dasar keberhasilan (Dewi, 2020).

Dengan demikian dapat disimpulkan pembelajaran menggunakan metode media *Gim Edukasi* efektif dan dapat meningkatkan peningkatan minat belajar terhadap ciri khusus hewan siswa SD Negeri Balekambang. Apabila hasil pengujian hipotesis *independent t test* kelas kontrol dan eksperimen diberi perlakuan dan dinyatakan diterima maka perlakuan yang dilakukan oleh peneliti berhasil (Maulida, 2021). Berdasarkan pendapat tersebut pada penelitian ini data hasil pengujian hipotesis *independent t test* kelas kontrol dan eksperimen diberi perlakuan melalui program SPSS dimana nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,004 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti metode media *Gim Edukasi* efektif terhadap peningkatan minat belajar siswa pada ciri khusus hewan. Hasil dari uji *Mann-Whitney U* kelas kontrol dan eksperimen diberi perlakuan melalui program SPSS dimana nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti metode media *Gim Edukasi* efektif terhadap peningkatan minat belajar pada ciri khusus hewan.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian mengenai “Efektivitas Media *Gim Edukasi* Ditinjau Dari Minat belajar Ciri khusus hewan”, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut: Dari hasil pengujian hipotesis mengenai perbedaan rata-rata minat belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan, yang berarti dengan pembelajaran berbantuan media *Gim Edukasi* efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 5 SD Negeri Balekambang pada ciri khusus hewan.

- 430 *Peningkatan Minat Siswa Kelas 5 SD Berbantuan Media Gim Edukasi pada Materi Ciri Khusus Hewan - Sri Fajar Istriyanti, Ana Fitrotun Nisa*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6225>

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Kepala SD Negeri Balekambang Kecamatan Selomerto Kabupaten Wonosobo dan seluruh staf dewan guru yang telah memberikan ruang kepada penulis untuk melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Annas, J. P. (2015). Efektivitas Media Blanded Learning Terhadap Minat dan Tingkat Pemahaman Mahasiswa Mata Kuliah Algoritma Dan Pemograman. *Jurnal Nasional Pendidikan PGRI Semarang*, 28-32.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmawan, D. (2018). *Pembelajaran Berbasis Blanded Learning*. Depok: Grafindo Persada.
- Dewi, G. (2020). Pengembangan game edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa inggris sebagai media pembelajaran siswa sd berbasis macromedia flash. *Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta*, 44-50.
- Diana, H. (2020). Game Based Learning Berbantuan Media Board Game Klaster untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 4-10.
- Fajar. (2016). Keefektifan Strategi Gim Edukasi Berbasis Community of inquiry (col) Ditinjau dari Prestasi Belajar Mahasiswa Pada Materi Kimia Analisis Kuantitatif. *Tesis Mahasiswa Universitas Negeri Semarang*, 145-146.
- Febriady, D., Pebriana, P. H., Alim, M. L., & Ananda, R. (2022). The Impact of Free Fire Online Games on Students' Social Behavior at Elementary School. *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)*, 8(2), 140–150.
- Gunawan, A. (2015). Pengaruh Blanded Learning Station-Rotation (Kooperatif Vs Kompetitif) dan Gaya Kognitif, terhadap keterampilan Intelektual Manajemen Kontruksi. *Program Studi Teknologi Pembelajaran Universitas Negeri Malang*, 85-89.
- Hafizha, D., Ananda, R., & Aprinawati, I. (2022). Analisis Pemahaman Guru Terhadap Gaya Belajar Siswa di SDN 020 Ridan Permai. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 8(1), 25–33.
- Ibrahim, A. (2016). *Metode Penelitian Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kurniawan, Y. (2021). Game Edukasi Pengenalan dan Pembelajaran Berhitung untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jamika (Jurnal Manajemen Komunikasi)*, 23-30.
- Kusumawati, M. D., Fauziddin, M., & Ananda, R. (2023). The Impact of Reward and Punishment on the Extrinsic Motivation of Elementary School Students. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(1), 183–192.
- Maulida, K. (2021). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbantuan Media Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Digilib Uinkhas*, 21-26.
- Mulyasa. (2914). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurhayati, N., Pebriana, P. H., Ananda, R., & Sumianto, S. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 9(2), 328–336.
- Ramadhan, A. (2014). Pengaruh Pembelajaran Gim Edukasi terhadap Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Edufesta*, 8-10.
- Ramadhani, A., Ananda, R., & Surya, Y. F. (2023). Penerapan Metode Snowball Throwing Berbantuan Media Papan Pengurangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 84–93.
- Sugiyono. (2016). *Penelitian Eksperimen Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Razaka Pustaka.
- Sugiyono. (2019). *Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif Dalam Pendidikan*. Jakarta: CV Kekata.

- 431 *Peningkatan Minat Siswa Kelas 5 SD Berbantuan Media Gim Edukasi pada Materi Ciri Khusus Hewan - Sri Fajar Istriyanti, Ana Fitrotun Nisa*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6225>

Sunarsi, P. I., Ananda, R., Surya, Y. F., Rizal, M. S., & Aprinawati, I. (2023). Penerapan Strategi Small Group Discussion Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 10(3), 555–568.

Tien, S. R. (2015). Pengaruh Penerapan Gim Edukasi Berbantuan Cycle 6 Fase-Problem Solving Terhadap Pemahaman Konseptual, Algoritmik dan Grafik Pada Materi Laju Reaksi. *Jurnal Biology Universitas Negeri Jakarta*, 28-30.