



Pengaruh Penggunaan Media *Game* Marbel Budaya Nusantara terhadap Minat Belajar IPAS

Luluk Romadhoni^{1✉}, Uci Ulfa Nur'afifah², Novia Rahma Rista Utami³

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Modern Ngawi, Indonesia^{1,2,3}

e-mail : lulukromadhoni645@gmail.com¹, uciulfa@stkipmodernngawi.ac.id², noviarra1411@gmail.com³

Abstrak

Minat siswa memegang peranan penting dalam pembelajaran. Apabila sumber belajar, teknik, situasi belajar, dan media tidak sesuai dengan minat siswa, maka pembelajaran menjadi tidak menarik dan tidak efektif. Penggunaan *game* edukasi "Marbel Budaya Nusantara" sebagai alat pengajaran merupakan ide bagus di masa *Super-Smart Society* karena dapat menggugah minat belajar siswa. Siswa kelas IV MI Yaspi 2 Ketanggung menjadi subjek penelitian ini, dengan tujuan untuk mengidentifikasi dampak media *game* Marbel terhadap minat belajar dalam pembelajaran IPAS. Penelitian ini menggunakan desain pre-eksperimental dengan metode *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian siswa kelas IV MI Yaspi 2 Ketanggung, dengan metode pengambilan sampel *purposive sampling*. Untuk mengumpulkan informasi, peneliti menggunakan metode non-tes dengan menyebarkan kuesioner kepada peserta didik. Dengan asumsi normalitas, tidak adanya gejala heteroskedastisitas, dan linieritas data, maka digunakan uji regresi linier sederhana dan uji T untuk analisis data. Temuan pengujian hipotesis menunjukkan pengaruh positif sebesar 56,5% dan pengujian dilakukan dengan menggunakan *SPSS* 26, dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$. Penggunaan media *game* Marbel memberikan dampak yang cukup besar terhadap minat belajar IPAS siswa.

Kata Kunci: *Game* Marbel, Minat, IPAS.

Abstract

Students' interests play a crucial role in their learning. When learning resources, techniques, circumstances, and media don't correspond with students' interests, learning becomes unengaging and ineffective. Using the educational game "Marbel Budaya Nusantara" as a teaching tool is a good idea in the Super-Smart Society period as it piques students' interest in learning. Fourth graders at MI Yaspi 2 Ketanggung will be the subjects of this study, which seeks to ascertain how the Marbel gaming medium influences their enthusiasm for scientific education. A pre-experimental design with a one-group pre- and post-test is used in this study. Fourth graders from MI Yaspi 2 Ketanggung make up the study's sample. Purposive sampling is the method employed for sampling. To gather information, researchers used a non-test method by sending out surveys to people. Assuming normality, absence of heteroscedasticity symptoms, and linearity of the data, basic linear regression tests and T-tests are used for data analysis. The hypothesis testing findings indicate a positive effect of 56.5% and that the tests are run using SPSS 26, with a significance level of $0.000 < 0.05$. The use of the Marbel game media has a substantial impact on students' motivation to study science, as a result.

Keywords: *Marbel Game, Interest, Science (IPAS)*

Copyright (c) 2024 Luluk Romadhoni, Uci Ulfa Nur'afifah, Novia Rahma Rista Utami

✉ Corresponding author :

Email : lulukromadhoni645@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6634>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Setiap orang memerlukan pendidikan yang berkualitas. Pada tataran kehidupan bermasyarakat yang selalu berkembang, pendidikan mempunyai fungsi paling krusial dalam meningkatkan kualitas sumber daya masyarakat (Ahlah & Melianah, 2020). Seperti yang dikemukakan Prasetyo (2020) kemajuan teknologi yang pesat telah mengantarkan era *Society 5.0*, yang terkadang disebut *super smart society*, yang menjadikan munculnya ide-ide baru dengan cepat. Semua hal berikut ini harus ada agar pendidikan dapat berlangsung: peserta didik, pendidik, kurikulum, ruang fisik, metode pengajaran, alat penilaian, dan media pembelajaran. Perwita dan Fujiastuti (2021) menyatakan bahwa pendidikan diharapkan dapat memberikan dukungan dan peran penting dalam menumbuhkan keterampilan berpikir kritis dan kecintaan sepanjang hayat dalam era kemajuan teknologi komunikasi dan informasi yang serba cepat ini.

IPAS dianggap sebagai mata pelajaran dasar dalam kurikulum merdeka. IPAS mengkaji tentang kehidupan sosial dalam hubungannya dengan alam lingkungannya, serta pada pokok bahasan makhluk hidup dan benda-benda yang berinteraksi dengannya (Kemendikbudristek, 2022). Mengingat manusia adalah makhluk sosial yang hidup di ruang publik, maka penting untuk mempelajari IPAS mulai dari tingkat sekolah dasar (Afandi, 2011). Masyarakat Indonesia mempunyai tanggung jawab untuk melestarikan dan melindungi warisan budaya mereka, itulah sebabnya pembelajaran tentang keanekaragaman budaya dimasukkan ke dalam materi wajib. Pakaian adat, rumah adat, senjata daerah, peralatan musik, dan masakan ciri khas daerah adalah bagian dari warisan budaya Indonesia yang kaya.

Wahyudi (dalam Aniyawati et al., 2023) menyatakan faktor yang menyebabkan kualitas pendidikan rendah dikarenakan pemanfaatan sumber belajar belum maksimal. Dalam kegiatan pembelajaran, mayoritas pengajar masih mengandalkan metode tradisional. Guru telah lama mengandalkan pendekatan konvensional dalam pengajaran, yang sebagian besar terdiri dari ceramah yang dipimpin guru, kerja kelompok kecil, dan tugas pekerjaan rumah (Djamarah, 2010). Siswa pada akhirnya menjadi mengantuk, bosan, pasif, dan mereka hanya menulis materi yang ada di buku teks. Biasanya, pendidik menggunakan metode tradisional atau ceramah alasannya karena kurangnya fasilitas pendidikan dan kurang mendukungnya alat bantu yang diperlukan (Fuadah, 2023).

Berdasarkan temuan pra-penelitian yang peneliti lakukan, guru IPAS kelas IV belum pernah menggunakan teknologi pembelajaran interaktif di kelas, dikarenakan keterbatasan sarana pembelajaran dan nilai IPAS kelas IV tergolong rendah dibawah KKM 70. Siswa tidak tertarik jika pembelajaran hanya mengandalkan cara belajar tradisional, karena materi IPAS kurang menarik, rumit, dan sulit dipahami, serta materi pembelajaran hanya bergantung pada buku teks dan lembar kerja.

Kajian tentang keanekaragaman budaya di Indonesia menjadi semakin menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran interaktif. Penelitian Fitriani Anis Fuadah pada tahun 2023 menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan *game* edukasi marbel berbasis budaya nusantara berpeluang jauh lebih besar untuk berhasil secara akademis dan hasil penelitiannya terlihat peningkatan yang nyata terhadap penerapan *game* marbel selama pembelajaran (Fuadah, 2023). Wilda Yanti juga pernah melakukan penelitian pada tahun 2019 dengan menggunakan *game* marbel belajar shalat. Terdapat pengaruh yang signifikan secara statistik sebesar 5% terhadap prestasi belajar PAI SDN 03 Bermagi Ilir atas penggunaan *game* marbel belajar shalat. Hasil penelitiannya membuktikan nilai rata-rata siswa lebih tinggi dibandingkan siswa yang belum pernah memainkan *game* marbel (Yanti, 2019).

Saat ini, dengan pesatnya kemajuan teknologi dan pengetahuan, media pembelajaran edukatif dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran. *Game* sebagai media pembelajaran yang didefinisikan oleh Bahri dan Wahdian (2021) adalah permainan yang memungkinkan pemainnya memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam format yang menarik dan menghibur. *Game* edukatif merangsang siswa untuk belajar, bertukar ide, dan mengekspresikan diri melalui ide-idenya. Penggunaan *game* sebagai alat pengajaran dapat

memberikan efek yang baik pada kemampuan siswa dalam mengingat informasi dan bahkan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan (Pratama et al., 2019).

Salah satu contoh *game* yang dapat digunakan untuk mengajarkan ilmu pengetahuan adalah marbel budaya nusantara. Penelitian ini berbeda dengan penelitian Wilda Yanti yang menggunakan *game* marbel seri belajar sholat. Pada penelitian ini *game* yang digunakan seri marbel budaya nusantara, materi yang digunakan yaitu materi IPAS yang mana materi tersebut menjadi materi baru pada kurikulum merdeka gabungan materi IPA dan IPAS. *Game* marbel budaya nusantara sebuah aplikasi dalam seri belajar dan bermain yang memungkinkan anak-anak belajar sambil bermain. Dalam *game* Marbel Budaya Nusantara menampilkan berbagai macam unsur budaya, seperti pakaian adat, rumah adat, tarian, musik, persenjataan, dan masakan daerah (Educastudio, 2020). Penggunaan *game* marbel dirasa tepat untuk menggugah minat siswa dalam belajar. Keterbaruan dari penelitian terdahulu yaitu peneliti menggunakan metode kuantitatif korelasional dengan terminologi pengaruh dan variabel dependen minat belajar serta subyek penelitian pada sekolah di pedesaan yang sebagian besar masih jarang menggunakan media pembelajaran edukatif berbasis teknologi saat pembelajaran.

Tujuan dilakukan penelitian ini untuk mengetahui dampak penggunaan media *game* marbel budaya nusantara terhadap minat belajar IPAS. Temuan dari penelitian diharapkan dapat menguji hipotesis bahwa penggunaan media *game* marbel memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Guru di harapkan dapat menggunakannya sebagai acuan untuk merancang alat pembelajaran berbasis digital untuk membangkitkan minat siswa terhadap mata pelajaran tersebut.

METODE

Penelitian ini memakai desain pra-eksperimental tipe *one group pretest-posttest*. Penelitian terdiri dari beberapa tahap. Hal ini mencakup melakukan hal-hal seperti meninjau literatur yang relevan, merumuskan hipotesis, mengidentifikasi variabel yang relevan, mengembangkan desain penelitian, dan terakhir mengumpulkan dan menganalisis data. Sampel penelitian terdiri dari siswa kelas IV MI Yaspi 2 Ketanggung. Pendekatan *purposive sampling* digunakan untuk menentukan sampel. Metode pengumpulan data penelitian menggunakan teknik non tes berupa kuesioner. Kuesioner yang digunakan oleh peneliti yaitu instrumen minat belajar siswa dan instrumen penggunaan media *game* marbel budaya nusantara.

Sebelum digunakan butir pertanyaan kuesioner sudah dibuktikan keabsahan melalui uji validitas. Selanjutnya, uji *Shapiro-Wilk* menggunakan SPSS 26 untuk memastikan normalitas data. Nilai *Sig.* lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa data terdistribusi normal. Setelah dipastikan data berdistribusi normal, maka melakukan uji heteroskedastisitas dan linearitas. Langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis dengan memakai uji uji regresi sederhana dan uji T (*paired sample t-test*) dengan bantuan Software SPSS 26. Kriteria pengambilan uji regresi linier sederhana jika nilai *sig. 2-tailed* lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Jika nilai *sig. 2-tailed* kurang dari 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Pertimbangan dalam memutuskan uji t H_0 ditolak dan H_a diterima dan nilai signifikansinya kurang 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Secara keseluruhan, data yang dikumpulkan peneliti selama penelitiannya disebut deskripsi data. Sebanyak 18 siswa kelas IV MI Yaspi 2 Ketanggung dijadikan sampel penelitian. Informasi yang dikumpulkan berasal dari respon kuesioner terhadap minat belajar siswa dan penggunaan media *game* marbel budaya nusantara. Deskripsi data yang diukur yaitu rata-rata, modus, rentang, minimum, deviasi standar, varians, dan median. Hasil perhitungannya berikut ini dipaparkan pada tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Statistik Hasil Uji Deskriptif

	Statistics		
	Pretest Minat	Media Game Marbel	Posttest Minat
Mean	69.06	80.17	92.33
Median	66.00	81.00	93.50
Mode	79	86	94
Std. Deviation	10.619	9.513	4.144
Variance	112.761	90.500	17.176
Range	39	39	16
Minimum	54	60	84
Maximum	93	99	100
Sum	1243	1443	1662

Sumber : Data Olahan Penulis (2024)

Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata hasil dari *pretest* sebesar 69,06. Rata-rata media *game* marbel adalah 80,17, sedangkan rata-rata *Posttest* adalah 92,33. Median *data pretest* sebesar 66. Nilai median *data Posttest* sebesar 93,50, sedangkan median nilai media game marbel sebesar 81,00. Rata-rata kumpulan data *pretest* 60, rata-rata media game marbel 86, dan rata-rata *posttest* 94. Standar deviasi data *pretest* sebesar 10,619. Standar deviasi media *game* marbel sebesar 9,513, sedangkan standar deviasi data *Posttest* sebesar 4,144.

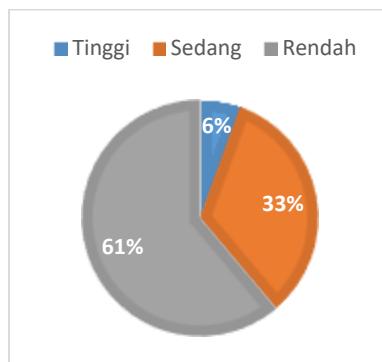
Berdasarkan rentang interval data *pretest* variabel minat belajar tersebut, berikut adalah tabel distribusi kategorinya.

Tabel 2. Kategori Nilai Minat Belajar Sebelum Treatment

Kategori	Rentan Nilai	% Rentan Nilai	Frekuensi	Presentase
Tinggi	80-93	≥86%	1	6%
Sedang	67-79	72-85%	6	33%
Rendah	54-66	<71%	11	61%

Sumber : Data Olahan Penulis (2024)

Dari data yang ada dapat disimpulkan dari 18 siswa, 1 siswa (6%) berpendapat bahwa minat belajar dalam pembelajaran IPAS tergolong tinggi, dengan nilai maksimum 93 yang dicapai oleh 1 siswa. Sebanyak 6 siswa (33%) berpendapat bahwa minat belajar IPAS sedang, sebanyak 11 siswa (61%) berpendapat bahwa minat belajar IPAS rendah. Berdasarkan tabel tersebut data ini divisualisasikan pada bentuk diagram *pie* sebagai berikut.



Gambar 1. Diagram Pie Minat Belajar Sebelum treatment

Sumber : Data Olahan Penulis (2024)

Hasil dari diagram *pie* diatas menunjukkan bahwa minat belajar IPAS tergolong rendah sebesar 61%, sedang 33%, dan tinggi 6%.

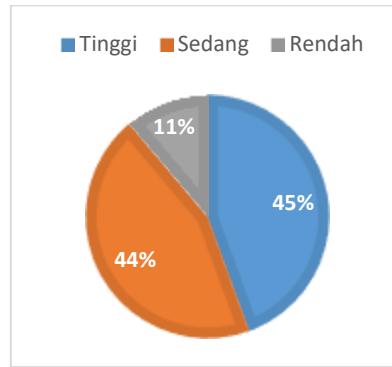
Berdasarkan rentang interval data variabel penggunaan media *game* marbel tersebut diatas, berikut adalah tabel distribusi kategorinya.

Tabel 3. Kategori Nilai Variabel Game Marbel Budaya Nusantara

Kategori	Rentang Nilai	% Rentang Nilai	frekuensi	Presentase
Tinggi	86-99	$\geq 87\%$	8	44%
Sedang	73-85	74-86%	8	44%
Rendah	60-72	<73%	2	11%

Sumber : Data Olahan Penulis (2024)

Dari data yang ada dapat dilihat bahwa 8 siswa (44%) berpendapat bahwa penggunaan media *game* marbel budaya nusantara tergolong tinggi, dengan nilai maksimum 99. Sebanyak 8 siswa (44%) berpendapat penggunaan media *game* marbel tergolong sedang dan 2 siswa (11%) berpendapat penggunaan media *game* marbel tergolong rendah. Berikut visualisasi data tersebut dalam bentuk diagram *pie*.



Gambar 2. Diagram Pie Media Game Marbel Budaya Nusantara

Sumber: Data Olahan Penulis (2024)

Hasil dari diagram *pie* diatas menunjukkan bahwa penggunaan media *game* marbel tergolong tinggi sebesar 45% ditunjukkan dengan warna biru, sedang 44% ditunjukkan dengan warna orange, dan rendah 11% ditunjukkan dengan warna abu-abu.

Berdasarkan rentang interval data *posttest* minat belajar pada tabel statistik deskriptif diatas, berikut adalah tabel distribusi kategorinya.

Tabel 4. Kategori Nilai Minat Belajar Setelah Treatment

Kategori	Rentan Nilai	% Rentan Nilai	Frekuensi	Presentase
Tinggi	94-100	$\geq 94\%$	9	50%
Sedang	89-93	89-93%	6	33%
Rendah	84-88	<88%	3	17%

Sumber : Data Olahan Penulis (2024)

Dari data tersebut sebanyak 9 siswa dengan presentase 50% berpendapat bahwa minat belajar tinggi setelah dilakukan *treatment* dengan media *game* marbel. Sebanyak 6 siswa presentase 33% berpendapat bahwa minat belajar sedang dan 3 siswa presentase 17% berpendapat minat belajar rendah setelah dilakukan *treatment*. Berdasarkan data tersebut divisualisasikan pada bentuk diagram *pie* berikut ini.



Gambar 3. Diagram Pie Minat Belajar Setelah Treatment

Sumber : Data Olahan Penulis (2024)

Hasil dari diagram *pie* menunjukkan bahwa minat belajar IPAS setelah *treatment* menggunakan media *game* marbel budaya nusantara tergolong tinggi sebesar 50% ditunjukkan dengan warna biru, sedang 33% ditunjukkan oleh warna orange, dan rendah 17% ditunjukkan oleh warna abu-abu.

Pengujian Analisis Prasyarat

Sebelum melakukan uji hipotesis regresi linier sederhana dan *paired sample t-test* dilakukan uji normalitas, heteroskedastisitas, dan linearitas terlebih dahulu.

Uji normalitas

Penggunaan uji normalitas untuk mengetahui kumpulan data berdistribusi secara normal atau tidak. Asumsi yang harus dipenuhi data berdistribusi normal. Hasil nilai signifikansi *pretest* terhadap minat belajar sebesar $0,225 > 0,05$, sesuai temuan uji normalitas *Shapiro-Wilk*. Maka disimpulkan data distribusi normal. Media *game* marbel menunjukkan nilai yang signifikan karena $0,873 > 0,05$, maka disimpulkan data tersebut berdistribusi normal. Nilai signifikansi *Posttest* variabel terkait pembelajaran sebesar $0,250 > 0,05$. Data menunjukkan semua berdistribusi normal.

Uji Heteroskedastisitas

Peneliti menggunakan uji *Rank Spearman* sebagai uji heteroskedastisitas. Prinsip korelasi pada uji koefisien *Rank Spearman* merupakan mengkorelasikan variabel independen dengan nilai residual *Unstandardized*. Hasil uji heteroskedastisitas dipaparkan pada tabel 6 berikut ini.

Tabel 6. Hasil Uji Heteroskedastisitas

		Correlations		Game Marbel	Unstandardized Residual
Spearman's rho	Game Marbel	Correlation Coefficient	1.000	-.020	
		Sig. (2-tailed)	-	.938	
		N	18	18	
	Unstandardized Residual	Correlation Coefficient	-.020	1.000	
		Sig. (2-tailed)	.938	-	
		N	18	18	

Sumber : Data Olahan Penulis (2024)

Terdapat hasil uji heteroskedastisitas sig *2-tailed* yang signifikan sebesar 0,938. Karena nilai sig $> 0,05$ maka disimpulkan tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.

Uji Linearitas

Untuk menentukan dua variabel berhubungan secara signifikan atau tidak, dapat menerapkan uji linearitas. Di bawah ini dipaparkan pada tabel 7 hasil uji linearitas.

Tabel 7. Hasil Uji Linearitas

Hasil Uji Linearitas	
Deviation from linearity	0,839 > 0,05
Signifikansi	0,035 < 0,05
Pengaruh	Linier
Model	Linear

Sumber : Data Olahan Penulis (2024)

Temuan uji linearitas menunjukkan bahwa variabel independen dengan variabel dependen mempunyai tingkat signifikansi $0,035 < 0,05$ dan *deviation from linearity* sebesar $0,839 > 0,05$. Ditemukan hubungan yang linier antara kedua variabel.

Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan untuk mencari kebenaran terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media game marbel budaya nusantara terhadap minat belajar IPAS. Dua jenis pengujian hipotesis yang digunakan yaitu uji regresi linier sederhana dan uji t *paired sample t-test*.

Uji Regresi Linier Sederhana

Dengan menggunakan pendekatan uji regresi sederhana dapat menentukan sejauh mana penggunaan *game* marbel terhadap peningkatan minat belajar IPAS. Di bawah ini pada tabel 8 dipaparkan hasil uji regresi model *summary*.

Tabel 8. Hasil Uji Regresi Summary

Hasil Uji Regresi Summary	
R-squared	0,565
Adjusted R-squared	0,565
F	10,000
p-value	0,000
Df Residual	10
Df Model	1
Total Df	11
Mean square residual	0,000
Mean square model	0,000
Standard error	0,000
Observation	12

Sumber : Data Olahan Penulis (2024)

Adjusted *R-squared* sebesar 0,565 menunjukkan variabel X berpengaruh terhadap variabel Y dengan tingkat signifikansi berpengaruh sebesar 56,5%.

Dalam uji regresi linier sederhana yang dijadikan sebagai hasil analisis adalah uji t. Di bawah ini dipaparkan pada tabel 9 dan 10 hasil uji regresi linier sederhana.

Tabel 9. Hasil Regresi Linier

Hasil Regresi Linier	
Beta	0,565
t Statistic	10,000
p-value	0,000
Df	1
Residual	10
Model	1
Observation	12

Sumber : Olahan Data Peneliti

Hasil nilai $F_{\text{hitung}} = 23,097 > F_{\text{tabel}} = 4,494$, tingkat signifikansi $0,00 < 0,05$ hal ini diketahui dari data tersebut. Disimpulkan Variabel X berpengaruh signifikan terhadap variabel Y.

Tabel 10. Persamaan Arah Regresi

Persamaan Arah Regresi	
Y = 63,013 + 0,350 X	

Sumber : Data Olahan Penulis (2024)

Karena konstanta nilai (a) adalah 63,013 dan koefisien nilai regresi (b) adalah 0,350, dapat menyatakan persamaan regresi yaitu $Y = 63,013 + 0,350 X$. Variabel X mempunyai pengaruh arah positif terhadap variabel Y, jika nilai koefisien regresinya positif.

Nilai sig yang dihitung adalah sebesar 0,00, lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil diperoleh $t_{\text{hitung}} = 4,806 > t_{\text{tabel}} = 2,120$. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa variabel X berpengaruh terhadap variabel Y.

Uji T (*Paired Sample T test*)

Penggunaan uji Paired Sample T test memiliki tujuan untuk menentukan apakah penggunaan game marbel memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS secara signifikan. Tabel 11 berikut ini menunjukkan hasil uji t paired sample t test.

Tabel 11. Hasil Uji Paired Sample T test

Hasil Uji Paired Sample T test	
$t_{\text{hitung}} = 6,589 > t_{\text{tabel}} = 2,120$	

Sumber : Data Olahan Penulis (2024)

Acuan untuk membuat keputusan *uji Paired Sample T test* H_0 ditolak dan H_a diterima apabila nilai signifikansi 2-tailed kurang dari 0,05. Penerimaan H_0 dan penolakan H_a apabila nilai Sig 2-tailed lebih besar dari 0,05. Menerima H_0 dan menolak H_a apabila t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} . Menolak H_0 dan menerima H_a apabila $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$. Menurut tabel hasil uji Paired Sample T-test, tingkat signifikansi 2-tailed adalah 0,00 kurang dari 0,05 dan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , yaitu $6,589 > 2,120$.

Menurut temuan tersebut *uji T paired sample t test* menghasilkan Sig. 2-tailed sebesar 0,00 yaitu kurang dari 0,05 sehingga menyebabkan penolakan H_0 dan penerimaan H_a . Hal ini menunjukkan bahwa media game marbel budaya nusantara mempunyai dampak yang cukup besar dalam meningkatkan minat terhadap IPAS kelas IV MI Yaspi 2 Ketanggung.

Pembahasan

Media Pembelajaran Game Edukasi Marbel Budaya Nusantara

Kemajuan teknologi menjadi salah satu cara untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik adalah penggunaan game edukasi, hal tersebut mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik

(Mujaharah & Rachmawati, 2019). Menurut Najuah et al., (2022) *game* edukasi merupakan alat pendidikan yang ampuh karena menyediakan cara yang segar dan menarik untuk mendidik dan belajar. Ketika siswa memainkan permainan edukatif yang dirancang untuk membantu mereka belajar, mereka mendapatkan pengalaman berharga yang melengkapi apa yang mereka pelajari di kelas (Wibawanto, 2020).

Game marbel budaya nusantara adalah serangkaian *permainan interaktif* yang menampilkan beragam ciri budaya lokal. Indonesia merupakan tempat tinggal bagi orang-orang dari berbagai etnis dan latar belakang budaya, masing-masing memiliki tradisi dan cara hidup yang unik. Menurut Burki et al., (2023), beragamnya praktik budaya di wilayah Indonesia terlihat dari banyaknya permasalahan sosial dan praktis yang dihadapi negara ini.

Tujuan media pembelajaran adalah membantu siswa belajar dengan cara menarik perhatiannya, menggugah minatnya, merangsang ide dan emosinya, dan pada akhirnya mengarahkan mereka pada hasil belajar yang diinginkan (Sapriyah, 2019). Siswa dapat mempelajari kekayaan budaya Indonesia melalui media permainan instruksional seperti marbel budaya nusantara. Penggunaan media dengan tujuan untuk menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran guna menumbuhkan kecintaan belajar dan dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran IPAS.

Minat untuk belajar

Minat dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang memusatkan perhatian, emosi, perasaan, kecenderungan, hati, atau keinginannya pada hal lain selain dirinya (Achru, 2019). Belajar merupakan bentuk perubahan perilaku relatif yang bersifat permanen dan bertahan lama, serta merupakan hasil interaksi individu dengan lingkungannya yang membentuk proses belajar (Irham & Ardy, 2016). Banyak sekali faktor pengaruh hasil dan prestasi belajar, salah satunya minat belajar. Minat menjadi faktor penentu pada tercapainya tujuan pembelajaran, dengan adanya partisipan atau minat dalam diri siswa memudahkan pengajar mengarahkan dan membimbing siswanya (Besare, 2020).

Pengaruh Penggunaan Media Game Marbel Budaya Indonesia Terhadap Minat Belajar

Hasil analisis data diperoleh persamaan regresi variabel dependen atas variabel independen yaitu $Y = 63,013 + 0,350 \cdot F_{hitung} = 23,097 > F_{tabel} = 4,494$ dengan tingkat signifikansi $0,00 < 0,05$ dan dari tabel koefisien diperoleh nilai signifikansi $0,00 < 0,05$, nilai t_{hitung} sebesar $4,806 > t_{tabel}$ sebesar $2,120$. Artinya hipotesis H_0 ditolak dan hipotesis H_a diterima. Nilai signifikansi *2-tailed* sebesar 0,00 seperti terlihat pada tabel hasil *uji Paired Sample T test* diatas, yang lebih kecil dari 0,05 dan terlihat $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,589 > 2,120$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Antusiasme siswa dalam belajar mempunyai dampak yang positif dan signifikan, seperti yang tertuang dalam kesimpulan. Kejadian ini menyoroti pentingnya melibatkan media digital dalam era *super-smart society* seperti saat ini.

Kegiatan pembelajaran sangat bergantung pada semangat peserta, menurut Wina Sanjaya anak yang kurang berprestasi di sekolah bukanlah orang bodoh, mereka hanya kurang peduli untuk berusaha belajar (Rahman, 2021). Memperkenalkan permainan edukasi ke dalam kelas mempunyai potensi untuk merevolusi cara siswa belajar dengan menjadikannya lebih menarik, interaktif, dan menghibur. Baik pengaruh internal maupun eksternal berdampak pada minat belajar siswa. Sikap, motivasi belajar, keterampilan, dan minat semuanya merupakan aspek internal. Faktor eksternal, sebaliknya, mencakup hal-hal seperti lingkungan kelas, metode pengajaran, alam, dan dinamika rumah tangga (Nashihah, 2020).

Penerapan media *Game* marbel budaya nusantara yaitu menggunakan *game* berbasis android kemudian diproyeksikan ke laptop untuk ditampilkan pada LCD proyektor. Ada total enam pilihan menu untuk bermain dan enam pilihan menu untuk bermain. seperti tampilan menu pakaian adat, rumah adat, tarian adat, senjata daerah, peralatan musik, dan tradisi kuliner. Untuk membangkitkan minat siswa dalam mempelajari kekayaan budaya Indonesia, para pendidik dapat menggunakan media permainan edukatif

sebagai sarana penyampaian konten. Menurut Najuah et al., (2022), *game* edukasi dijadikan salah satu cara yang bagus untuk mengedukasi siswa tentang hal-hal baru dan memperluas wawasan mereka melalui media yang menarik dan unik.

Nilai angket perlakuan *pretest* dan *posttest* siswa menunjukkan bahwa menggunakan media pembelajaran *game* edukasi berbasis digital yang menarik ke dalam kelas dapat membangkitkan minat belajar siswa. Pada awalnya nilai rata-rata *pretest* kuesioner minat belajar adalah 69,06. Dari kategori persentase nilai kuesioner sebelum dilakukan *treatment* hanya 6% siswa yang mempunyai minat tinggi, 33% siswa berminat sedang dan 61% siswa mempunyai minat rendah terhadap pembelajaran IPAS. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata skor *Posttest* sebesar 92,33 setelah dilakukan *treatment* menggunakan media *game* marbel budaya nusantara dengan kategori 9 siswa memiliki minat tinggi persentase 50%, 6 siswa kategori minat sedang persentase 33%, dan 3 siswa kategori minat rendah dengan persentase 17%. Para siswa sangat menikmati saat menggunakan aplikasi *game* untuk mempelajari hal-hal baru. Oleh karena itu, memasukkan media *game* edukasi berpotensi membangkitkan minat belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan di kelas IV MI Yaspi 2 Ketanggung menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi marbel budaya nusantara sebagai media berpengaruh meningkatkan minat terhadap pembelajaran IPAS di kelas secara signifikan. Penelitian yang dilakukan pada tahun 2021 oleh Maria Herlinda, Muhammad Harliawan, dan Muhammad Ismaili dengan judul "Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Pendidikan Jasmani Siswa SMP Frater Makassar". Analisis uji regresi menghasilkan hasil nilai R sebesar 0,649, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Menurut Herlinda et al., (2021), minat belajar siswa di SMP Frater Makassar mengalami kenaikan secara signifikan setelah penggunaan *game online*.

Temuan penelitian tahun 2024 berjudul "Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Kelas V SDN 4 Banda Aceh" oleh Dhea Fatmawati, Mislinawati, dan Fuzi. Di MI Yaspi 2 Ketanggung juga mempunyai kaitan yang sama. Metode pengujian analisis menggunakan regresi linier sederhana. Menurut temuan, minat siswa terhadap *game online* memiliki dampak besar terhadap prestasi akademik mereka. Hal tersebut sesuai dengan hasil koefisien bernilai positif yaitu 0,890 dan signifikansi 0,028 kurang dari 0,05, maka H_0 dapat ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu, bermain *game online* berpengaruh baik terhadap minat belajar siswa (Fatmawaty et al., 2024).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media *game* edukasi seperti *game* marbel budaya nusantara untuk meningkatkan minat terhadap pembelajaran IPAS kelas IV MI Yaspi 2 Ketanggung memberikan dampak positif dan signifikan. Permasalahan ini menuntut perhatian terhadap perlunya para pendidik untuk lebih inovatif dalam penggunaan materi pembelajaran agar dapat menarik minat peserta didik dalam pembelajaran dan membuat mereka tetap terlibat sepanjang proses pembelajaran. Hasil uji regresi linier sederhana diperoleh tingkat signifikansi 0,00 berdasarkan data lapangan yang telah diolah sebelumnya, menunjukkan bahwa 56,5% penggunaan *game* marbel budaya nusantara mempunyai pengaruh yang positif terhadap minat mereka terhadap pembelajaran IPAS. Berdasarkan hasil uji *paired sample t test*, nilai signifikansi yang diperoleh $0,00 < 0,05$, maka menolak H_0 dan menerima H_a . Meskipun minat siswa terhadap IPAS rendah sebelum dilakukan *treatment*, namun kini minat siswa meningkat sebagai akibat dari efek positif *treatment* terhadap pengalaman belajar IPAS. Siswa menjadi lebih semangat dan antusias mengikuti proses belajar saat pelajaran berlangsung.

- 2209 Pengaruh Penggunaan Media Game Marbel Budaya Nusantara terhadap Minat Belajar IPAS - Luluk Romadhoni, Uci Ulfa Nur'afifah, Novia Rahma Rista Utami
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6634>

DAFTAR PUSTAKA

- Achru, A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah*, 3(2), 205–215.
- Afandi, R. (2011). Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Pedagogia*, 1(1), 85–98.
- Ahlah, S., & Melianah. (2020). Membangun Karakter Siswa Melalui Literasi Digital Dalam Menghadapi Pendidikan Abad 21 Era Society 5.0. *Jurnal: Universitas PGRI Palembang, 2020: Seminar Nasional Pendidikan 10 Januari 2020*, 806.
- Aniyawati, R. S., Mursidik, E. M., & Prasasti, P. A. (2023). Efektivitas Game Edukasi Marbel Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(September), 2326–2335.
- Bahri, S., & Wahdian, A. (2021). Penguatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Melalui Game Edukasi Icando di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 23–41. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i2.15078>
- Besare, D. S. (2020). Hubungan Minat Dengan Aktivitas Belajar Siswa. *Jinotep: Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*, 7(1), 18–25. <https://doi.org/10.17977/um031v7i12020p018>
- Burki, E. N., Anggraini, F., Ruci, M., & Marini, A. (2023). Menumbuhkan Karakter Cinta Budaya Siswa SD Melalui Video Games Marbel Budaya Nusantara. *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 455–460. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Djamarah. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Educastudio. (2020). *Marbel Budaya Nusantara*. <Https://Educastudio.Com>.
- Fatmawaty, D., Mislinawati, & Fauzi. (2024). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Di SD Negeri 4 Banda Aceh. *Elementary Educational Research*, 9(1), 1–7. <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pgsd/index%0AFebruari>
- Fuadah, F. A. (2023). Penerapan Game Edukasi Marbel Budaya Nusantara Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Materi Keragaman Budaya Di Indonesia. *Berajah*, 3, 227–238. <https://doi.org/https://doi.org/10.47353/bj.v3i1.220>
- Herlinda, M., Harliawan, M., & Ismail, M. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Penjas Siswa SMP Frater Makassar. *Tadulako Journal Sport Sciences and Physical Education*, Juni, 70–79. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/PJKR/index>
- Irham, M., & Ardy, N. (2016). *Psikologi pendidikan (teori dan aplikasi dalam proses pembelajaran)*. Yogyakarta: Ar-ruzz media.
- Kemendikbudristek. (2022). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Kemendikbudristek.
- Muhajarah, K., & Rachmawati, F. (2019). Game Edukasi Berbasis Android: Urgensi Penggunaan , Pengembangan dan Penguji. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(2), 29–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/justek.vXiy.3733>
- Najuah, Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). *Game Edukasi Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Nashihah, U. H. (2020). *Manajemen pembelajaran matematika dalam meningkatkan minat belajar siswa sd unggulan muslimat nu kabupaten kudus*. 8, 94–111.
- Perwita, I. D., & Fujiastuti, A. (2021). Media Pembelajaran Puisi Berbasis Powtoon Di Era Society 5.0. *Proceeding Umsurabaya*, 156–167.
- Prasetyo, Z. K. (2020). Pengembangan Kompetensi Tenaga Pendidik Dalam Era Super Smart Society 5.0. *Universitas Negeri Yogyakarta*, 5.
- Pratama, L. D., Bahauddin, A., & Lestari, W. (2019). Game Edukasi : Apakah Membuat Belajar Lebih Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Vol 6 No 3 Juni 2024
p-ISSN 2656-8063 e-ISSN 2656-8071

2210 Pengaruh Penggunaan Media Game Marbel Budaya Nusantara terhadap Minat Belajar IPAS - Luluk Romadhoni, Uci Ulfa Nur'afifah, Novia Rahma Rista Utami
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6634>

Menarik ? At-Ta Lim Jurnal Pendidikan, 5 No. 1, 39–50. <https://doi.org/10.36835/attalim.v5i1.64>

Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, November*, 289–302.

Sapriyah. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 470–477.

Wibawanto, W. (2020). *Game edukasi RPG (role playing game)*. Semarang: LPPM UNNES.

Yanti, W. (2019). *Pengaruh Bermain Game Marbel Belajar Shalat Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar Negeri 03 Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang*. Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri.