

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMES
EDUKATIF DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA
PEMBELAJARAN IPAS**

Kiki Aulia¹, Satriawati², A.Alfiani Damayanti³, Muh. Khaedar⁴

¹PGSD FKIP, Universitas Megarezky

²PGSD FKIP, Universitas Megarezky

³PGSD FKIP, Universitas Megarezky

⁴PGSD FKIP, Universitas Megarezky

¹ kikiaaulia021103@gmail.com

² satriawati.01@gmail.com

³ alfiyanidamayanti17@gmail.com

⁴ khaedar.muh32@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using educational games-based learning media on the learning interest of fourth-grade students in the Science and Social Studies (IPAS) subject at UPT SPF SD Inpres Manggala, Makassar City. This research was motivated by the low interest of students in learning IPAS, which was demonstrated through a lack of attention, interest, involvement, and enthusiasm during the learning process. The learning process, which was still dominated by conventional methods, caused some students to feel bored and less active. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental research type and a Nonequivalent Control Group Design. The population in this study consisted of all fourth-grade students at UPT SPF SD Inpres Manggala, Makassar City, totaling 75 students. The research sample consisted of 36 students, including 18 students from class IV A as the experimental class and 18 students from class IV B as the control class, who were selected using the purposive sampling technique. Data collection techniques were carried out through learning interest questionnaires, observation of teacher and student activities, and documentation. Data analysis was performed using descriptive and inferential analysis through normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing using the t-test through the SPSS program. The results showed that the use of educational games-based learning media had a positive and significant effect on increasing students' learning interest in IPAS learning. This can be seen from the increase in students' learning interest scores in the experimental class after being given treatment, where the average post-test score reached 45.150. The hypothesis test results showed a significance value (Sig.) of 0.001. Since the significance value is smaller than 0.05 ($0.001 < 0.05$), H_1 is accepted and H_0 is rejected. These results prove that there is a significant influence of using educational games-based learning media on the learning interest of fourth-grade students in the IPAS subject. Thus, the use of educational games-based learning media is declared effective in increasing students' learning interest at UPT SPF SD Inpres Manggala.

Keywords: Learning Media, Educational Games, Learning Interest, IPAS

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis games edukatif terhadap minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di UPT SPF SD Inpres Manggala Kota Makassar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS yang ditunjukkan melalui kurangnya perhatian, ketertarikan, keterlibatan, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional menyebabkan sebagian siswa merasa bosan dan kurang aktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen dan desain Nonequivalent Control Group Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Manggala Kota Makassar yang berjumlah 75 siswa. Sampel penelitian berjumlah 36 siswa yang terdiri atas 18 siswa kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan 18 siswa kelas IV B sebagai kelas kontrol yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket minat belajar, observasi aktivitas guru dan siswa, serta dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan analisis deskriptif dan inferensial melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji t melalui program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis games edukatif berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan skor minat belajar siswa pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan dengan nilai rata-rata (posttest) mencapai 45,150. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,001 (p. 7). Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,001 < 0,05$), maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hasil tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis games edukatif terhadap minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis games edukatif dinyatakan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa di UPT SPF SD Inpres Manggala

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Permainan Edukasi, Minat Belajar, IPAS.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah pranata sosial yang bersifat fundamental, sistematis, dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran yang kondusif. Melalui internalisasi nilai-nilai pedagogis, aktivitas pendidikan diarahkan secara sadar untuk memfasilitasi peserta didik dalam melejitkan segenap

potensi dirinya, baik pada dimensi spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, maupun keterampilan praktis yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Ujud dkk., 2023).

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk dasar pemahaman sains yang kritis dan sistematis.

Pembelajaran secara umum didefinisikan sebagai proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Dalam konteks pendidikan IPAS, tujuan pembelajaran adalah untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap ilmiah siswa sehingga mereka mampu memahami fenomena alam secara objektif dan sistematis (Amalia et al., 2024).

Pendidikan merupakan proses mengubah sikap dan perilaku melalui pengajaran dan latihan sebagai upaya untuk mematangkan manusia. Di Indonesia, banyak sekolah menyediakan berbagai fasilitas bagi siswa untuk memanfaatkan teknologi dalam mengembangkan potensi mereka. salah satu metode pendidikan terbaik di era globalisasi adalah pengenalan ilmu pengetahuan dan teknologi ke dalam pendidikan dan pengembangannya sejak dini, karena proses pembelajaran yang mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa. Pendidikan harus dapat memfasilitasi pertumbuhan kemampuan dan bakat siswa sebagai persiapan untuk menghadapi kemajuan yang cepat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi (Satriawati et al., 2021).

Meskipun muatan filosofis dari mata pelajaran IPAS sangat strategis bagi perkembangan kognitif dan afektif siswa, efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran tersebut sangat ditentukan oleh faktor internal siswa, salah satunya adalah minat belajar. Minat belajar merupakan kecenderungan jiwa yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas atau materi pelajaran secara terus-menerus, yang disertai dengan rasa senang dan ketertarikan yang kuat. Dari perspektif psikologi pendidikan, minat belajar bertindak sebagai motor penggerak atau motivator intrinsik yang mengarahkan perhatian siswa secara spontan terhadap stimulus pembelajaran. Ketika seorang siswa memiliki minat belajar yang tinggi, ia akan menunjukkan keterlibatan aktif, antusiasme yang konsisten, serta daya konsentrasi yang bertahan lebih lama tanpa adanya unsur paksaan eksternal. Sebaliknya, ketiadaan minat belajar akan memicu timbulnya resistensi emosional berupa rasa malas, acuh tak acuh, dan kejenuhan mental, yang pada akhirnya akan menghambat penyerapan informasi serta menurunkan kualitas hasil belajar secara signifikan.

Akar penyebab dari rendahnya minat belajar siswa tidak terlepas dari determinasi faktor eksternal, khususnya metode pengajaran yang diterapkan oleh guru kelas. Proses instruksional di dalam kelas terpantau masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*). Guru cenderung mengandalkan metode ceramah secara verbalistik dan menjadikan buku teks satu-satunya sumber belajar yang kaku (Nikmah & Retnanto, 2024).

upaya untuk merestrukturisasi model penyampaian materi melalui pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, dinamis, dan berbasis teknologi interaktif mutlak diperlukan (Siringoringo & Alfaridzi, 2024). Salah satu alternatif solusi teknologi instruksional yang dinilai sangat relevan dengan karakteristik perkembangan anak generasi alfa saat ini adalah penerapan media pembelajaran berbasis games edukatif. Games edukatif merupakan perangkat lunak permainan digital yang dirancang secara khusus untuk menyampaikan muatan edukasi tanpa menghilangkan unsur hiburan (*edutainment*). Integrasi elemen game ke dalam konten pembelajaran

IPAS—seperti visualisasi grafis yang kaya warna, efek audio yang dinamis, animasi bergerak, sistem tantangan berlevel, alur kompetisi yang sehat, serta pemberian penghargaan (*reward*) instan berupa skor atau lencana digital—mampu memberikan stimulasi kognitif dan sensorik yang sangat kuat bagi anak sekolah dasar (Prasetyo, 2023).

Melalui media pembelajaran berbasis games edukatif, iklim pembelajaran konvensional yang kaku dapat diubah menjadi lingkungan multimedia interaktif yang menantang. Siswa ditempatkan sebagai subjek aktif yang harus memecahkan masalah atau misi tertentu untuk memahami sebuah konsep ilmiah, sehingga perhatian dan keterlibatan aktif mereka dapat dipertahankan sepanjang sesi pembelajaran. Berdasarkan pemaparan latar belakang yang komprehensif tersebut, fokus masalah dalam penelitian eksperimen ini diarahkan untuk menguji secara empiris mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis games edukatif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan di UPT SPF SD

Inpres Manggala, ditemukan bahwa Penyebab rendahnya minat belajar siswa kurangnya minat belajar pada siswa. Banyak siswa merasa bahwa kegiatan belajar hanya sekadar kewajiban, bukan kebutuhan atau sesuatu yang menyenangkan. Selain itu, model pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif sehingga membuat siswa merasa bosan dan sulit berkonsentrasi.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Jaenab, (2021) menunjukkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Selain membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, penggunaan game edukasi juga mampu meningkatkan minat belajar siswa karena adanya unsur tantangan dan interaksi dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis games edukatif terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan kontribusi bagi guru, sekolah, dan pihak terkait dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta minat

belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen. Penelitian quasi eksperimen merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap subjek penelitian tanpa melakukan pengacakan secara penuh terhadap kelompok penelitian (Sugiyono & Lestari, 2021). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis games edukatif terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Desain penelitian yang digunakan adalah desain Nonequivalent Control Group Design. Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis games edukatif terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Dalam desain ini terdapat dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis games edukatif dan kelas kontrol yang tidak

diberikan perlakuan. Kedua kelompok diberikan pretest dan posttest untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Penelitian dilaksanakan di UPT SPF SD Inpres Manggala Kota Makassar pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Manggala yang berjumlah 75 siswa. Sampel penelitian berjumlah 36 siswa yang terdiri atas kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol, dimana masing-masing kelas berjumlah 18 siswa. Pemilihan sampel dilakukan menggunakan teknik purposive sampling dengan mempertimbangkan kondisi kelas yang memiliki karakteristik yang relatif sama.

variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis games edukatif (X), sedangkan variabel terikat adalah minat belajar siswa (Y). Media pembelajaran berbasis games edukatif diartikan sebagai media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif untuk

membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih menarik dan menyenangkan. Minat belajar siswa merupakan rasa ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran IPAS yang ditunjukkan melalui antusiasme, perhatian, serta keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket, observasi, dan dokumentasi. Angket digunakan untuk memperoleh data mengenai minat belajar siswa dengan menggunakan skala Likert lima pilihan jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Teknik observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung penelitian berupa data siswa dan proses pelaksanaan pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket kepada responden, observasi, dan dokumentasi. Angket digunakan untuk

memperoleh data mengenai minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran berbasis games edukatif. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung penelitian. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan bantuan aplikasi *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) versi 30. Teknik analisis data meliputi analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan kondisi minat belajar siswa berdasarkan nilai rata-rata, nilai minimum, nilai maksimum, dan standar deviasi.

Sementara itu, analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji One Sample Kolmogorov-Smirnov dengan kriteria data berdistribusi normal apabila nilai signifikansi $> 0,05$. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians data

dengan ketentuan nilai signifikansi $> 0,05$ menunjukkan data homogen. Setelah uji prasyarat terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji independent sample t-test untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis games edukatif terhadap minat belajar siswa.

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji independent sample t-test untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis games edukatif terhadap minat belajar siswa. Kriteria pengujian hipotesis ditentukan berdasarkan nilai signifikansi, yaitu apabila nilai Sig. $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis games edukatif terhadap minat belajar siswa. Sebaliknya, apabila nilai Sig. $\geq 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang berarti tidak terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis games edukatif terhadap minat belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SD Inpres Manggala Kota Makassar. Penelitian dilakukan terhadap 36 siswa kelas IV yang terdiri

atas kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis games edukatif terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Data penelitian dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial.

1. Analisis Deskriptif

a. Aktivitas Guru

Hasil observasi aktivitas guru selama penggunaan media pembelajaran berbasis games edukatif pada pembelajaran IPAS diperoleh pada tabel berikut:

Tabel 1 Penilaian Aktivitas Guru

Pertemuan	Skor	Kategori
1	94,73	Sangat Baik
2	89,47	Sangat Baik
3	92,10	Sangat Baik
4	90,78	Sangat Baik
Rata Rata	91,77	Sangat Baik

Sumber: Data Primer

Berdasarkan hasil observasi kegiatan aktivitas guru pada tabel di atas, dapat dilihat skor pada kegiatan pelaksanaan penggunaan media pembelajaran berbasis games edukatif dalam meningkatkan minat belajar pada pembelajaran IPAS pada pertemuan pertama memperoleh skor 94,73 dengan kategori sangat baik, pertemuan kedua memperoleh skor 89,47 dengan kategori sangat baik,

pertemuan ketiga memperoleh skor 92,10 dengan kategori sangat baik, dan pertemuan keempat memperoleh skor 90,78 dengan kategori sangat baik.

b. Aktivitas Siswa

Hasil observasi aktivitas guru selama penggunaan media pembelajaran berbasis games edukatif pada pembelajaran IPAS diperoleh pada tabel berikut:

Tabel 2 Penilaian Aktivitas Siswa

Pertemuan	Skor	Kategori
1	79,16	Baik
2	84,72	Sangat Baik
3	86,11	Sangat Baik
4	91,66	Sangat Baik
Rata Rata	89,91	Sangat Baik

Sumber: Data Primer

Berdasarkan hasil observasi kegiatan aktivitas siswa yang terdapat pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa skor aktivitas belajar siswa pada pertemuan pertama memperoleh nilai 79,16 dengan kategori baik. Pada pertemuan kedua mengalami peningkatan menjadi 84,72 dengan kategori sangat baik. Pada pertemuan ketiga kembali mengalami peningkatan dengan skor 86,11 pada kategori sangat baik, dan pada pertemuan keempat meningkat menjadi 91,66 dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, aktivitas

siswa pada setiap pertemuan mengalami peningkatan selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, diperoleh nilai rata-rata aktivitas siswa sebesar 89,91 dengan kategori sangat baik.

c. Hasil Belajar

Data minat belajar siswa diperoleh melalui penyebaran angket kepada siswa kelas IV di UPT SPF SD Inpres Manggala. Adapun distribusi frekuensi minat belajar siswa disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3 Deskriptif Statistic Pretest Kelas Eksperimen

Statistics		
Pretest Kelas Eksperimen		
N	Valid	18
	Missing	0
Mean		37.6778
Std. Error of Mean		.45031
Median		37.8000
Mode		36.50
Std. Deviation		1.91051
Variance		3.650
Range		7.40
Minimum		33.90
Maximum		41.30
Sum		678.20

Sumber: Data Primer

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa tentang deskriptif statistik pretest kelas eksperimen, Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa jumlah sampel (N) pretest kelas eksperimen sebanyak 18 siswa tanpa data yang hilang (missing = 0). Hasil analisis

menunjukkan nilai rata-rata (mean) sebesar 37,6778 dengan standar deviasi 1,91051. Nilai minimum yang diperoleh siswa sebesar 33,90 dan nilai maksimum sebesar 41,30, dengan jumlah keseluruhan nilai sebesar 678,20.

Tabel 4 Deskriptif Statistic Posttest Kelas Eksperimen

Statistics		
Posttest Kelas Eksperimen		
N	Valid	18
	Missing	0
Mean		37.6778
Std. Error of Mean		.45031
Median		37.8000
Mode		36.50
Std. Deviation		1.91051
Variance		3.650
Range		7.40
Minimum		33.90
Maximum		41.30
Sum		678.20

Sumber: Data Primer

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa jumlah sampel (N) posttest kelas eksperimen sebanyak 18 siswa tanpa data yang hilang (missing = 0). Hasil analisis menunjukkan nilai rata-rata (mean) sebesar 45,150 dengan standar deviasi 2,1338. Nilai minimum yang diperoleh siswa sebesar 42,3 dan nilai maksimum sebesar 47,9, dengan jumlah keseluruhan nilai sebesar 812,7.

Tabel 4 Deskriptif Statistic Prettest Kelas Kontrol

Statistics		
------------	--	--

Pretest Kontrol		
N	Valid	18
	Missing	0
Mean		19.100
Std. Error of Mean		.7747
Median		18.400
Mode		19.1
Std. Deviation		3.2869
Variance		10.804
Range		10.5
Minimum		14.7
Maximum		25.2
Sum		343.8

Sumber: Data Primer

Berdasarkan data di atas menunjukkan jumlah sampel (N) pretest kelas kontrol sebanyak 18 siswa tanpa data yang hilang (missing = 0). Hasil analisis menunjukkan nilai rata-rata (mean) sebesar 19,100 dengan standar deviasi 3,2869. Nilai minimum yang diperoleh siswa sebesar 14,7 dan nilai maksimum sebesar 25,2, dengan jumlah keseluruhan nilai sebesar 343,8.

Tabel 5 Deskriptif Statistic Posttest Kelas Kontrol

Statistics		
Posttest Kelas Kontrol		
N	Valid	18
	Missing	0
Mean		24.728
Std. Error of Mean		.2395
Median		24.700
Mode		24.3
Std. Deviation		1.0162
Variance		1.033
Range		4.7
Minimum		22.1
Maximum		26.8
Sum		445.1

Sumber: Data Primer

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa jumlah sampel (N) posttest kelas kontrol sebanyak 18 siswa tanpa data yang hilang (missing = 0). Hasil analisis menunjukkan nilai rata-rata (mean) sebesar 24,728 dengan standar deviasi 1,0162. Nilai minimum yang diperoleh siswa sebesar 22,1 dan nilai maksimum sebesar 26,8, dengan jumlah keseluruhan nilai sebesar 445,1.

Tabel 6 Deskripsi Frekuensi Nilai Pretest

Kelas Eksperimen			
Interval	Pretest Kelas Eksperimen		Kategori
	Frekuensi	Persen	
85-100	0	0%	Sangat Baik
70-84	4	22.2%	Baik
55-69	6	33.3%	Cukup
40-54	7	38.9%	Kurang
0-39	1	5.6%	Kurang Sekali
Jumlah	18	100%	

Sumber: Data Primer

Berdasarkan tabel deskripsi frekuensi nilai pretest kelas eksperimen, diketahui bahwa dari 18 siswa, sebagian besar berada pada kategori kurang sebanyak 7 siswa (38,9%). Selanjutnya, kategori cukup sebanyak 6 siswa (33,3%), kategori baik sebanyak 4 siswa (22,2%), dan kategori kurang sekali sebanyak 1 siswa (5,6%).

Tabel 7 Deskripsi Frekuensi Nilai Posttest

Kelas Eksperimen

Interval	Postests Kelas Eksperimen		Kategori
	Frekuensi	Persen	
85-100	14	77.8%	Sangat Baik
70-84	2	11.1%	Baik
55-69	2	11.1%	Cukup
40-54	0	0%	Kurang
0-39	0	0%	Kurang Sekali
Jumlah	18	100%	

Sumber: Data Primer

Berdasarkan tabel deskripsi frekuensi nilai posttest kelas eksperimen, diketahui bahwa dari 18 siswa, sebagian besar berada pada kategori sangat baik sebanyak 14 siswa (77,8%). Selanjutnya, kategori baik sebanyak 2 siswa (11,1%) dan kategori cukup sebanyak 2 siswa (11,1%). Sementara itu, tidak terdapat siswa pada kategori kurang maupun kurang sekali.

Tabel 8 Deskripsi Frekuensi Nilai Pretest Kelas Kontrol

Interval	Pretest Kelas Kontrol		Kategori
	Frekuensi	Persen	
85-100	0	0%	Sangat Baik
70-84	0	0%	Baik
55-69	4	22.2%	Cukup
40-54	7	38.9%	Kurang
0-39	7	38.9%	Kurang Sekali
Jumlah	18	100%	

Sumber: Data Primer

Berdasarkan tabel deskripsi frekuensi nilai pretest kelas kontrol, diketahui bahwa dari 18 siswa, sebagian besar berada pada kategori kurang dan kurang sekali masing-

masing sebanyak 7 siswa (38,9%). Sementara itu, kategori cukup sebanyak 4 siswa (22,2%), dan tidak terdapat siswa pada kategori baik maupun sangat baik.

Tabel 9 Deskripsi Frekuensi Nilai Posttest Kelas Kontrol

Interval	Postest Kelas Kontrol		Kategori
	Frekuensi	Persen	
85-100	0	0%	Sangat Baik
70-84	0	0%	Baik
55-69	16	88.9%	Cukup
40-54	1	5.6%	Kurang
0-39	1	5.60%	Kurang Sekali
Jumlah	18	100%	

Sumber: Data Primer

Berdasarkan tabel deskripsi frekuensi nilai posttest kelas kontrol, diketahui bahwa dari 18 siswa, sebagian besar berada pada kategori cukup sebanyak 16 siswa (88,9%). Sementara itu, masing-masing 1 siswa (5,6%) berada pada kategori kurang dan kurang sekali, serta tidak terdapat siswa pada kategori baik maupun sangat baik.

2. Analisis Inferensial

Hasil analisis statistik inferensial digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis games edukatif terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas

dan uji homogenitas. Setelah seluruh data memenuhi syarat analisis, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis penelitian menggunakan uji independent sample t-test.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan aplikasi SPSS versi 30. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) > 0,05.

Tabel 10 Hasil Uji Normalitas

Kategori	Statistik	Df.	Sig.
Prettest Kelas Eksperimen	.982	18	.971
Posttest Kelas Eksperimen	.934	18	.229
Prettest Kelas Kontrol	.935	18	.236
Posttest Kelas Kontrol	.939	18	.278

Berdasarkan hasil uji normalitas pada gabungan kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dianalisis menggunakan SPSS, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) pretest kelas eksperimen sebesar 0,971 dan posttest kelas eksperimen sebesar 0,229. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi pretest sebesar 0,236 dan posttest sebesar 0,278 dengan jumlah sampel masing-masing 18 siswa. Karena seluruh nilai

signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data pretest dan posttest pada kedua kelas dinyatakan berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen. Pengujian homogenitas menggunakan uji Levene dengan bantuan aplikasi SPSS versi 30. Data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi (Sig.) > 0,05. Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga data penelitian dinyatakan homogen.

Tabel 11 Hasil Uji Homogenitas

	Lavene Statistic	df1	df2	Sig.
<i>Prettest</i>	4.025	1	34	.053
<i>Posttest</i>	4.13	1	32	.525

Berdasarkan hasil uji *Test of Homogeneity of Variances* diketahui bahwa nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,053 dan *posttest* sebesar 0,525, yang keduanya lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, varians data kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan homogen sehingga memenuhi syarat untuk pengujian hipotesis.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan setelah seluruh uji prasyarat analisis terpenuhi. Uji hipotesis ini bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis games edukatif memberikan pengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-T karena digunakan untuk membandingkan hasil yang diperoleh dan menentukan ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbasis games edukatif terhadap minat belajar peserta didik.

Tabel 12 Hasil Uji Hipotesis

	t	df	Sig.
<i>Pretest</i>	20.583	34	,001
<i>Posttest</i>	39.016	34	,001

Berdasarkan hasil analisis uji-T diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 yang lebih kecil dari 0,05. Nilai uji t pada *pretest* sebesar 20,583 dan *posttest* sebesar 39,016 dengan df 34. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis games edukatif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS, sehingga H1 diterima.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis games edukatif berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif mampu meningkatkan perhatian, ketertarikan, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan juga membuat siswa lebih antusias dan tidak mudah bosan saat belajar IPAS.

Selain itu, penggunaan games edukatif membantu siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, seperti bertanya, menjawab pertanyaan, dan menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Media pembelajaran berbasis games edukatif juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih fokus dan termotivasi dalam belajar.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis games edukatif efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPAS. Dengan demikian, penggunaan media

pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *games* edukatif berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPAS. Penggunaan media pembelajaran berbasis *games* edukatif mampu meningkatkan perhatian, ketertarikan, keterlibatan, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis *games* edukatif efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia, N., Rahman, A., & Putri, S. (2024). Pembelajaran IPAS dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 45–54.

Azmi, S. A., Junaidi, J., Sripatmi, S., & Wahidaturrahmi, W. (2024).

Pengembangan media pembelajaran interaktif. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 6(1), 384–399. <https://doi.org/10.29303/jm.v6i1.7267>

Anjani, P., Permana, H., & Husein, C. S. (2025). Pelaksanaan Kurikulum Merdeka dalam meningkatkan proses pembelajaran di SMPN 1 Karawang Barat. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11, 206–214.

Aqtoina, A., Apriyani, R., Apriliatini, V., Aisyah, S., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis game terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar: Literatur review. *JUPERAN: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 155–169.

Benufinit, Y. A., & Malaikosa, A. (2024). Efektivitas penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 7(1), 147–160. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v7i1.1268>

Damayanti, A. A. (2025). Pengaruh model Children Learning in

- Science (CLIS) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III UPT SPF SD Inpres Antang I.
- Jaenab. (2021). Penggunaan game edukasi dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 112–120.
- Jusmawati, Bili, T. A., Supardi, R., & Alam, S. (2025). Pengaruh media pembelajaran audiovisual terhadap hasil belajar siswa UPT SPF SD Inpres Perumnas Antang III. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 11(1), 205–212. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v11i1.4310>.
- Khaedar, M., Samsuddin, G., & Irman, R. (2021). Peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia melalui model pembelajaran Bamboo Dancing kelas VI SD Inpres Manggala Kecamatan Manggala Kota Makassar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 9–19.
- Nikmah, N., & Retnanto, A. (2024). Pengaruh pembelajaran teacher-centered terhadap motivasi dan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 11(2), 88–97.
- Prasetyo, A. (2023). Efektivitas media pembelajaran berbasis game edukatif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 13(2), 120–129.
- Siringoringo, D., & Alfaridzi, M. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 67–76.
- Sugiyono, & Lestari, P. (2021). *Metode penelitian komunikasi: Kuantitatif, kualitatif, dan cara mudah menulis artikel pada jurnal internasional*. Alfabeta.
- Ujud, M., Rahmat, A., & Syamsuddin, S. (2023). Pendidikan sebagai sarana pengembangan potensi peserta didik dalam pembelajaran abad ke-21. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(3), 210–220.
- Satriawati, Jusmawati, J., S., & Sabilah, B. M. (2020). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Daring Terhadap Minat Belajar Mahasiswa PGSD Unimerz Pada Mata Kuliah Pendidikan Matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 5(2), 106–111.