



Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukatif Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 SDN Cakranegara

Jumriatna*, I Made Sujana, Irwan Taufiqurrahman

Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i4.1216>

Article Info

Received : September 16th, 2025

Revised : October 17th, 2025

Accepted : November 05th, 2025

*Correspondence:

Email: jumrianta@gmail.com

Abstract: Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) melalui penerapan media pembelajaran berbasis game edukatif. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus di kelas V dengan subjek sebanyak 28 siswa. Pelaksanaan setiap siklus mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, serta refleksi. Dalam pembelajaran, digunakan media game interaktif yang dibuat dengan platform seperti *Wordwall*, *Quizizz*, dan *Educaplay* guna menunjang keterlibatan siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan baik dalam minat belajar maupun hasil belajar siswa. Pada tahap awal atau pra-siklus, tingkat ketuntasan belajar dan minat siswa tergolong rendah. Pelaksanaan tindakan pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan, namun belum memenuhi standar keberhasilan klasikal yang ditetapkan. Pada siklus II dilakukan revisi terhadap desain game agar lebih menarik dan menantang, serta peningkatan efektivitas pembelajaran melalui strategi yang lebih partisipatif dan kolaboratif. Hasilnya, capaian belajar siswa mengalami lonjakan yang cukup signifikan dengan rata-rata nilai mencapai 83,1 dan tingkat ketuntasan sebesar 79%. Minat belajar siswa meningkat signifikan, dari 60% pada pra-siklus menjadi 78,07% setelah siklus II selesai dilaksanakan. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis game edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa serta layak diterapkan sebagai pendekatan inovatif dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Keywords: *Game edukatif*, minat belajar, hasil belajar, IPAS, pembelajaran inovatif

Citation: Jumriatna, J., Sujana, I. M., & Taufiqurrahman, I. (2025). Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukatif Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 SDN Cakranegara. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(4), 2175–2180. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i4.1216>

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk di dunia Pendidikan. Salah satu perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *game edukatif*. Melalui game edukatif, siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, yang secara tidak langsung

mendorong tumbuhnya motivasi belajar mereka. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menuntut pemahaman terhadap berbagai konsep, yang akan lebih mudah dipahami oleh siswa apabila disampaikan melalui metode yang interaktif dan menyenangkan. Motivasi belajar yang rendah serta capaian hasil belajar yang belum optimal menjadi tantangan utama yang berdampak langsung pada performa akademik siswa. Oleh karena itu, penting untuk mencari solusi yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar

Email: jumriatna@gmail.com

siswa, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *game edukatif*. *Game edukatif* ini sangat relevan untuk mata pelajaran seperti Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), yang memerlukan pemahaman konsep-konsep abstrak melalui pendekatan interaktif (Maulana, 2021; Setiawan & Rahmawati, 2020).

Selama pelaksanaan PPL 2 dalam program PPG Prajabatan, ditemukan bahwa siswa kelas V di SDN 5 Cakranegara memiliki tingkat minat belajar yang rendah terhadap mata pelajaran IPA. Mereka cenderung kurang aktif dan kurang tertarik untuk mempelajari konsep-konsep yang diajarkan. Hal ini mempengaruhi hasil belajar mereka. Salah satu penyebabnya adalah pendekatan pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional, yang dirasa kurang menarik bagi siswa. Oleh karena itu, fokus utama dalam penelitian ini adalah mencari solusi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *game edukatif* dalam pembelajaran mata pelajaran IPA.

Pentingnya memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran didukung oleh temuan bahwa metode konvensional sering kali gagal menarik minat siswa. Guru dapat menghadirkan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif dengan mengintegrasikan *game edukatif* ke dalam media interaktif, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Setiawan & Rahmawati, 2020). Melalui pendekatan ini, diharapkan pembelajaran tidak hanya memberikan hasil akademik yang lebih baik, tetapi juga menanamkan minat belajar yang berkelanjutan di kalangan siswa, terutama pada mata pelajaran IPA yang menuntut pemahaman mendalam terhadap konsep-konsep ilmiah. Implementasi yang tepat juga dapat memberikan manfaat bagi guru dalam meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi pendidikan (Maulana, 2021).

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dipilih karena pendekatan reflektif dan sistematisnya memungkinkan peningkatan pembelajaran secara bertahap. Melalui metode ini, peneliti sekaligus guru dapat melakukan intervensi langsung, memantau hasilnya, dan menyesuaikan strategi pembelajaran berdasarkan temuan di setiap siklus. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana masing-masing siklus mencakup dua kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah 28 siswa kelas V SDN 05 Cakranegara. Subjek penelitian dipilih

berdasarkan hasil observasi awal yang memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa menghadapi kendala berupa rendahnya minat belajar dan belum maksimalnya pencapaian hasil belajar. Oleh karena itu, guru perlu mengambil langkah peningkatan melalui penerapan variasi media pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan media berbasis *game edukatif*.

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah perencanaan. Peneliti dan guru bekerja sama menyusun perangkat pembelajaran berbasis *game edukatif*, yang mencakup Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar kerja siswa. Pada tahap ini juga dikembangkan instrumen penelitian, seperti lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, tes formatif untuk mengukur pemahaman konsep, serta angket minat siswa mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis *game edukatif*.

Tahap kedua adalah pelaksanaan, di mana guru menerapkan media pembelajaran berbasis *game edukatif* di dalam kelas. Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil dan diberikan tautan atau kode QR untuk mengakses media pembelajaran berbasis *game edukatif* melalui perangkat ponsel mereka. Selama proses berlangsung, siswa diperbolehkan memainkan *game* tersebut sebelum mengikuti evaluasi pembelajaran, agar pemahaman terhadap materi meningkat melalui pendekatan yang menyenangkan. *Game* ini dilengkapi dengan sistem skor dan peringkat yang dapat dipantau langsung oleh siswa. Setelah mereka merasa cukup puas bermain, siswa kemudian mengerjakan evaluasi pembelajaran dalam bentuk kuis. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai tingkat penguasaan materi oleh siswa serta menentukan ketuntasan belajar baik secara individu maupun klasikal, berdasarkan hasil tes kognitif yang diperoleh. Guru berperan sebagai fasilitator, membimbing siswa dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa karena mereka secara aktif terlibat dalam proses belajar dan mengajar yang menyenangkan. Setelah pelaksanaan, dilakukan observasi terhadap aktivitas siswa dan mengisi angket minat dan ketercapaian indikator pembelajaran. Selain melalui observasi, peningkatan pemahaman konsep siswa juga dianalisis menggunakan hasil tes formatif dari pra-siklus hingga pelaksanaan siklus II. Angket minat digunakan untuk mengetahui bagaimana siswa merespons model pembelajaran yang diterapkan.

Refleksi merupakan tahapan akhir yang dilakukan dengan menganalisis hasil pelaksanaan siklus pertama guna menetapkan strategi perbaikan pada siklus berikutnya. Pada siklus I, masih ditemukan rendahnya minat serta capaian belajar siswa, sehingga perbaikan pada siklus II difokuskan pada pemilihan template *game* yang lebih mudah diakses namun tetap menantang bagi siswa. Refleksi ini bertujuan untuk

mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukatif serta memastikan bahwa setiap tahapan tindakan memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik (Rahmawati 2022).

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mengkaji aspek proses pembelajaran, sementara analisis kuantitatif digunakan untuk mengevaluasi hasil tes siswa melalui perbandingan nilai rata-rata dan tingkat ketuntasan antara siklus I dan siklus II, sehingga dapat diketahui sejauh mana efektivitas tindakan yang diberikan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukatif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Dengan menggunakan pendekatan PTK yang sistematis, penelitian ini juga berfungsi sebagai model bagi guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran yang lebih inovatif dan berbasis digital.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis game edukatif dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan guru menyiapkan perangkat pembelajaran yang meliputi RPP, bahan ajar, media pembelajaran, LKPD, evaluasi melalui google form, membuat game edukatif dengan aplikasi wordwall, quisis, educaplay dan menyiapkan lembar kuesioner. Pada pelaksanaan tindakan, guru melaksanakan pembelajaran sesuai RPP yang disusun dan diakhiri dengan pemberian game edukatif dan evaluasi pembelajaran untuk mengukur tingkat penguasaan terhadap materi sekaligus mengetahui ketuntasan belajar siswa secara individu maupun klasikal dihitung dari hasil tes belajar kognitif siswa. Berikut disajikan hasil kuesioner minat siswa siklus I dan siklus II.

Tabel 2. Rekap Hasil Kuesioner Minat Belajar Siswa Siklus 1

No	Rentang Skor	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1.	81 % - 100 %	Sangat Baik	5	18%
2.	61 % - 80 %	Baik	15	54%
3.	41 % - 60 %	Cukup	8	28%
4.	21 % - 40 %	Kurang	0	0
5.	0 % - 20 %	Sangat Kurang	0	0
Jumlah			28	100%
Rerata			70,4	

Dari hasil penelitian terhadap minat belajar pada pembelajaran IPAS dengan game edukatif diketahui bahwa siswa yang memiliki minat belajar sangat baik sebanyak 5 anak (18%). Sebanyak 15 anak (54%) memiliki minat belajar yang baik, sedangkan minat siswa dengan kriteria cukup sebanyak 8 anak (28%).

Berdasarkan hasil tersebut dikatakan bahwa minat siswa meningkat dibandingkan minat belajar pada pra siklus. Sebagian besar siswa mempunyai minat yang cukup baik dengan rata-rata presentase minat pada siklus I ini adalah 70,4%.

Tabel 3. Rekap Hasil Kuesioner Minat Belajar Siswa Siklus 2

No	Rentang Skor	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1.	81 % - 100 %	Sangat Baik	12	43%
2.	61 % - 80 %	Baik	14	50%
3.	41 % - 60 %	Cukup	2	7%
4.	21 % - 40 %	Kurang	0	0
5.	0 % - 20 %	Sangat Kurang	0	0
Jumlah			28	100%
Rerata minat belajar			78,5	

Dari hasil penelitian terhadap minat belajar pada pembelajaran IPAS dengan game edukatif diketahui bahwa siswa yang memiliki minat belajar sangat baik

sebanyak 12 anak (43%). Sebanyak 14 anak (50%) memiliki minat belajar yang baik, sedangkan minat siswa dengan kriteria cukup sebanyak 2 anak (7%).

Berdasarkan hasil tersebut dikatakan bahwa minat siswa mengalami peningkatan dibandingkan minat belajar pada siklus I. Sebagian besar siswa mempunyai minat yang baik dengan rata-rata presentase minat pada siklus I ini adalah 78,5%.

Hasil belajar

Hasil belajar siswa diperoleh melalui evaluasi harian yang diberikan pada akhir sesi pembelajaran untuk menilai sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Data hasil evaluasi pada siklus I dan II disajikan untuk melihat perkembangan yang terjadi selama proses tindakan berlangsung.

Tabel 4. Hasil Evaluasi Pembelajaran Siklus 1

No	Ketuntasan Hasil Belajar	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
		Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
1	Tuntas	10	36%	16	57%
2	Belum Tuntas	18	64%	12	43%
Rata-rata		71,2		74,6	

Pada pertemuan pertama, hanya 10 siswa (36%) yang berhasil mencapai nilai ketuntasan (≥ 75), sementara 18 siswa (64%) belum mencapai batas tersebut. Nilai rata-rata kelas saat itu adalah 71,2. Di

pertemuan kedua terjadi peningkatan, dengan 16 siswa (57%) yang mencapai ketuntasan dan 12 siswa (43%) yang masih belum tuntas. Rata-rata nilai meningkat menjadi 74,6.

Tabel 5. Ketuntasan Belajar Siklus 1

No	Ketuntasan Hasil Belajar	Siklus I	
		jumlah	Presentase
1	Tuntas	13	46%
2	Belum Tuntas	15	54%
Rata - rata		72,9	

Secara keseluruhan pada siklus I, sebanyak 13 siswa (46%) dinyatakan tuntas, sedangkan 15 siswa (54%) masih belum memenuhi KKM. Rata-rata nilai pada siklus ini mencapai 72,9. Meskipun terjadi peningkatan dibandingkan pra-siklus, persentase

ketuntasan belum mencapai target klasikal sebesar 75%. Hal ini menjadi dasar untuk melanjutkan tindakan ke siklus berikutnya. Hasil belajar siswa pada siklus II disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Evaluasi Pembelajaran Siklus II

No	Ketuntasan Hasil Belajar	Siklus II	
		jumlah	Presentase
1	Tuntas	23	82%
2	Belum Tuntas	5	18%
Rata - rata		84,3	

Pelaksanaan siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pada pertemuan pertama, sebanyak 23 siswa (82%) mencapai ketuntasan, sedangkan 5 siswa (18%) belum tuntas, dengan rata-rata nilai mencapai 84,3. Di pertemuan kedua, jumlah siswa yang tuntas

bertambah menjadi 24 orang (85%), dan hanya 4 siswa (15%) yang belum mencapai nilai minimum, dengan rata-rata nilai sebesar 85. Dari dua pertemuan tersebut diperoleh rerata hasil belajar siswa pada siklus II. Dengan ketuntasan belajar sebagai berikut:

Tabel 7. Ketuntasan Belajar Siklus II

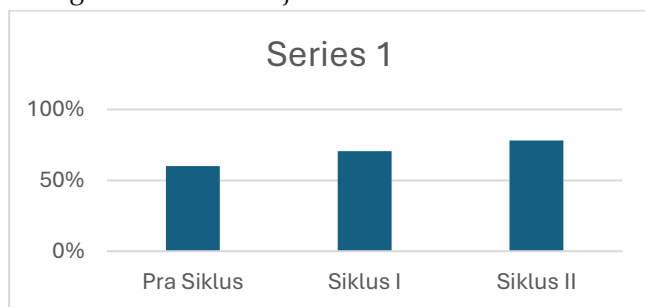
No	Ketuntasan Hasil Belajar	Siklus II	
		jumlah	Presentase
1	Tuntas	22	79%
2	Belum Tuntas	6	21%
Rata - rata		83,1	

Dari keseluruhan dua pertemuan pada siklus II, diperoleh data bahwa 22 siswa (79%) telah mencapai ketuntasan, sementara 6 siswa (21%) masih belum. Nilai rata-rata keseluruhan siklus II tercatat sebesar 83,1. Penerapan media game edukatif dalam pembelajaran IPAS terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya.

Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat serta hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa game edukatif. Kegiatan penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus pertama berlangsung pada 16 dan 26 Oktober 2020, sedangkan siklus kedua dilakukan pada 2 dan 6 November 2020. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap pelaksanaan, guru menjalankan proses pembelajaran berdasarkan RPP yang telah disusun, dengan memanfaatkan media interaktif berupa *game edukatif*. Di setiap pertemuan, siswa menerima tautan atau *barcode* untuk mengakses *game* serta lembar evaluasi pembelajaran. *Game* dibuat menggunakan aplikasi seperti *Wordwall*, *Quizizz*, dan *Educaplay*. Siswa diarahkan untuk memainkan *game* sebelum mengerjakan evaluasi, sehingga mereka dapat memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. *Game edukatif* ini dirancang dengan fitur skor dan peringkat yang dapat dilihat secara langsung oleh siswa, sehingga menumbuhkan semangat kompetitif dan motivasi untuk terus mencoba. Setelah menyelesaikan permainan, siswa melanjutkan ke tahap evaluasi berupa kuis online, yang berfungsi untuk mengukur penguasaan materi dan mengevaluasi ketuntasan belajar, baik secara individu maupun klasikal. Penyajian data hasil penelitian pada tahapan pra-siklus, siklus I, dan siklus II ditampilkan melalui diagram berikut.

Peningkatan Minat Belajar



Gambar 1. Minat Belajar Siswa

Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa terdapat peningkatan baik dari sisi minat maupun hasil belajar siswa dari pra-siklus hingga siklus II. Pada siklus I, beberapa perbaikan masih diperlukan, khususnya terkait pemilihan jenis *game* dan pengelolaan pembelajaran. Oleh karena itu, pada siklus II dilakukan revisi terhadap desain *game* agar lebih menarik dan menantang, serta peningkatan efektivitas pembelajaran melalui strategi yang lebih partisipatif dan kolaboratif. Berikut dokumentasi keterlibatan siswa dalam pembelajaran:



Gambar 2. Siswa memainkan *game edukatif*

Game edukatif terbukti mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan semangat belajar, serta membantu memahami materi dengan lebih baik. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi ketika memainkan *game*, bahkan beberapa mengulanginya untuk meraih skor tertinggi. Berdasarkan hasil kuesioner, mayoritas siswa menyatakan bahwa *game edukatif* membantu mereka memahami pelajaran. Ini sejalan dengan pendapat Novia Desta (2016) yang menyatakan bahwa *game edukatif* tidak hanya menghibur, tetapi juga memiliki tujuan pembelajaran yang jelas. Selain itu, penelitian Tomy Arifin (2015) juga menguatkan bahwa media pembelajaran berbasis *game edukatif* dinilai menarik, mudah digunakan, bermanfaat, dan efektif, dibuktikan dengan 85% siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar. Oleh karena itu, penggunaan *game edukatif* dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan mampu mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam.

Kesimpulan

Penerapan media pembelajaran berbasis *game edukatif* dalam mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi ekosistem, terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung, keterlibatan guru dan siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan, baik dalam aktivitas maupun pelaksanaan pembelajaran. Pendekatan yang berpusat pada siswa melalui media

game edukatif berhasil menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan bermakna. Siswa terlihat lebih antusias, termotivasi, dan tertantang dalam memahami materi melalui permainan yang interaktif. Oleh karena itu, penggunaan *game edukatif* sebagai media pembelajaran patut dipertimbangkan sebagai inovasi yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan di lingkungan sekolah dasar lebih menyenangkan dan efektif.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (1997). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik (Edisi Revisi IV)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aqib, Z., Sutadji, E., Sarwi, S., & Sugiyanto, S. (2010). Penelitian tindakan kelas untuk guru SD, SLB, dan TK. Bandung: Yrama Widya.
- Arifin, T., Susilawati, S., & Rahayu, D. (2015). Pengembangan media sains berbasis game edukasi pada materi tata surya. *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Lampung*, 3(2), 85-92.
- Novia Desta. (2016). "Pengertian Game Edukasi Menurut Para Ahli". <https://www.indonesiastudents.com/>. 8 November 2020
- Maulana, P., & Asmarani, R. (2021). Development of board game media in art culture and craft learning at 5th grade of elementary school. *Indonesian Journal of Primary Science Education*, 2(1), 99-106. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/RDJE/article/view/19392>
- Muslimah, P., & Rahmawati, R. (2020). Pengembangan multimedia interaktif berbasis game edukasi pada materi perkalian. *Jurnal Dimensi*, 9(2), 123-130. <https://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/article/view/9633>
- Setiawan, N. H. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis games edukasi terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 45-52. <https://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/1458>