

# MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DENGAN MEDIA BERBASIS GAMES INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV

Novi Triana\*, Ely Susanty, Avida, Nuril Fajria Ramadhona, Nurrana Fitria Luthfi

Universitas Sriwijaya Palembang, Indonesia

SDN 130 Palembang

[novitriana0106@mail.com](mailto:novitriana0106@mail.com)\*

## Abstrak

Salah satu hal terpenting yang harus tertanam dalam benak seorang pembelajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai adalah minat belajar. Hal ini perlu ditegaskan kembali bahwa tujuan pembelajaran peserta didik kelas IV.A SDN 130 Palembang adalah untuk mengembangkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang interaktif, kreatif, dan inovatif yang dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penggunaan games interaktif di dalam kelas. PTK dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari, perancangan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil observasi tersebut menjadi sebagai landasan untuk penyusunan modul ajar, angket digunakan sebagai alat ukur untuk minat belajar peserta didik, bentuk angket terdiri dari 10 butir soal uraian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa games edukatif interaktif dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV.A SDN 130 Palembang. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan indikator pembelajaran siswa. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat berdasarkan hasil analisis lembar observasi dan angket minat belajar siswa yang menunjukkan bahwa 48% siswa memenuhi kriteria belajar baik pada semester I dan 73% memenuhi kriteria belajar sangat baik pada semester II.

**Kata Kunci:** *Media pembelajaran, Games Interaktif, Minat belajar*

## Abstract

*One of the most important things that must be embedded in the mind of a learner so that learning objectives can be achieved is interest in learning. It needs to be reaffirmed that the learning objectives of class IV.A students of SDN 130 Palembang are to develop interactive, creative, and innovative Indonesian language learning that can increase students' interest in learning Indonesian through the use of interactive games in the classroom. PTK is carried out in two cycles. Each cycle consists of, action design, action implementation, observation, and reflection. The results of the observations are used as a basis for compiling teaching modules, questionnaires are used as a measuring tool for students' interest in learning, the questionnaire form consists of 10 descriptive questions. The results of the study showed that interactive educational games can increase interest in learning Indonesian language of class IV.A students of SDN 130 Palembang. This can be seen from the increase in student learning indicators. The increase in student learning outcomes can be seen based on the results of the analysis of observation sheets and student learning interest questionnaires which show that 48% of students meet the criteria for good learning in semester I and 73% meet the criteria for very good learning in semester II.*

**Keywords:** *Learning media, Interactive games, Learning interest*

## PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha untuk meningkatkan dan mengembangkan interaksi antara guru dan siswa. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang dapat menciptakan situasi belajar bagi siswa merupakan landasan keberhasilan pembelajaran dan menentukan keberhasilan pembelajaran dalam arti memenuhi standar kompetensi (Adnyana, 2023). Sementara itu, Wuryandini (2023: 1450) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan taktik yang berkaitan dengan metode penyampaian materi pendidikan. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, diharapkan guru semakin kompeten. Proses pembelajaran harus dilaksanakan secara menarik, dan di era paradigma baru ini, mengutamakan siswa sebagai subjek utama dalam pembelajaran, yaitu pembelajaran yang berpusat pada siswa (Student Centered). Guru sangat penting bagi keberhasilan pendidikan (Fitria, 2019). Kemampuan dalam memfasilitasi pembelajaran dan menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa belajar sangat penting bagi keberhasilan pembelajaran karena menjadi dasar untuk memenuhi standar kompetensi. Salah satu cara untuk memahami rendahnya mutu pendidikan adalah sebagai proses pembelajaran yang kurang efektif. Pembelajaran yang kurang efektif akan terjadi akibat kinerja instruktur yang rendah, minat dan motivasi yang rendah, sarana dan prasarana yang kurang memadai, atau siswa.

Strategi pembelajaran yang tidak efektif dan efisien dapat menyebabkan ketidakseimbangan dalam kapasitas psikomotorik, emosional, dan kognitif seseorang. Misalnya, interaksi antara guru dan siswa dapat berkurang dan lingkungan pembelajaran menjadi monoton. Siswa yang mengalami pembelajaran yang tidak menyenangkan menjadi pelajar yang lamban dan tidak tertarik (Malewa, 2023). Kehidupan siswa sangat dipengaruhi oleh minat, yang juga berdampak besar pada sikap dan perilaku mereka. Hasil belajar sangat dipengaruhi oleh minat siswa karena kurangnya minat terhadap konten yang dipelajari dapat menyebabkan rasa bosan di kelas. Untuk memahami apa yang sedang dipelajari, seseorang harus fokus selama belajar. Motivasi individu untuk belajar dapat ditingkatkan dengan memiliki minat dalam belajar karena hal itu menumbuhkan perasaan empati dan rasa ingin tahu. Minat belajar diperlukan dalam proses belajar agar siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Tingkat minat belajar yang dimiliki siswa berbeda pada masing-masing siswa yang disebabkan faktor-faktor yang mempengaruhinya, seperti perasaan senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Reski, 2021). Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran berkorelasi dengan minat dalam belajar. Siswa lebih cenderung berpartisipasi dalam kegiatan dan menyelesaikan tugas yang terkait dengan pelajaran ketika mereka lebih terlibat di dalamnya (Kuntarto, 2021). Proses pembelajaran dilakukan dengan mengembangkan pendidikan baru yang menghubungkan dua aspek: nilai sosial, intelektual, dan moral di satu sisi, dan pertumbuhan individu di sisi lain, untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Setiap orang tua yang menyekolahkan anaknya pasti menginginkan agar anak dapat belajar dengan baik dan memperoleh nilai yang baik. (Charli, 2019).

Pembelajaran merupakan proses pencapaian tujuan akademis. Tanggung jawab utama guru dalam hal ini adalah menyediakan ruang dan lingkungan belajar yang nyaman yang mendukung proses transformasi perilaku siswa. Dengan menggunakan kreativitas sebagai guru, siswa dapat lebih bersemangat dalam belajar. (Tanjung, 2022). Untuk membangkitkan kembali minat siswa dalam mempelajari materi Bahasa Indonesia di kelas IV, guru yang inovatif mengembangkan lingkungan belajar yang menyenangkan. Mayoritas kurikulum di kelas IV diajarkan dalam Bahasa Indonesia. Siswa sering kali meremehkan kesulitan dan kebosanan dalam mempelajari materi Bahasa Indonesia. Untuk meningkatkan minat siswa, guru dapat mempertimbangkan penerapan cara dan inovasi yang kreatif, dinamis, dan efektif untuk mengajarkan bahasa Indonesia.

Bidang pendidikan telah berubah sebagai akibat dari kemajuan inovasi teknologi yang pesat. Penggunaan teknologi telah berkembang pesat di kalangan generasi muda saat ini (Ayu, 2020). Seiring dengan kemajuan teknologi dan pendidikan, media pembelajaran pun harus berkembang. Guru dapat menggunakan berbagai media di kelas, termasuk materi pembelajaran berbasis permainan games interaktif yang dapat digunakan sebagai alat penilaian untuk mengukur pemahaman siswa. Oleh karena itu, media diharapkan dapat menjembatani dan mendukung proses pembelajaran dengan baik (Sadiman, 2002:6). Menggunakan media dunia nyata, seperti permainan interaktif, dan sumber belajar berbasis teknologi merupakan salah satu inisiatif yang harus dilakukan oleh para pendidik. Literasi digital dituntut dari guru, dan mereka harus

memahami dan menguasai teknologi (Belva, 2024). Diharapkan permainan interaktif akan meningkatkan pemahaman siswa selama proses pembelajaran karena permainan tersebut merupakan permainan pembelajaran (Novaliendry, 2020:107).

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih sangat rendah. Hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV.B SDN 130 Palembang menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang kurang bersemangat dalam belajar. Ada dua hal yang menyebabkan minat belajar siswa rendah, yaitu faktor internal dan eksternal. Data pendukung yang diperoleh dari hasil survei dan wawancara dengan banyak siswa menunjukkan bahwa minat belajar siswa yang rendah disebabkan oleh kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, baik dari faktor internal maupun faktor eksternal. Lingkungan belajar yang kurang mendukung, siswa cenderung mengabaikan penjelasan guru, minat siswa yang rendah, penggunaan bahan ajar yang tidak melibatkan siswa, dan suasana kelas yang tidak kondusif, semuanya berkontribusi terhadap variabel internal yang membuat siswa tidak nyaman saat belajar. Akibatnya, siswa merasa kesulitan memahami materi ajar yang diberikan guru, sehingga motivasi mereka dalam belajar Bahasa Indonesia pun menurun (Friantini, 2019).

Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan karakter belajar anak yaitu dengan diadakan inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan karakter belajar siswa serta menyediakan media pembelajaran yang memadai dan bervariasi untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui media berbasis permainan interaktif, diperlukan penelitian. Secara ilmu psikologis media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam hal belajar (Supriyono, 2018). Dengan melalui media permainan interaktif, siswa menjadi lebih terlibat, tertarik, antusias, dan termotivasi; hubungan kooperatif terjalin; dan pembelajaran lebih ramah siswa, yang semuanya dapat meningkatkan minat belajar siswa.

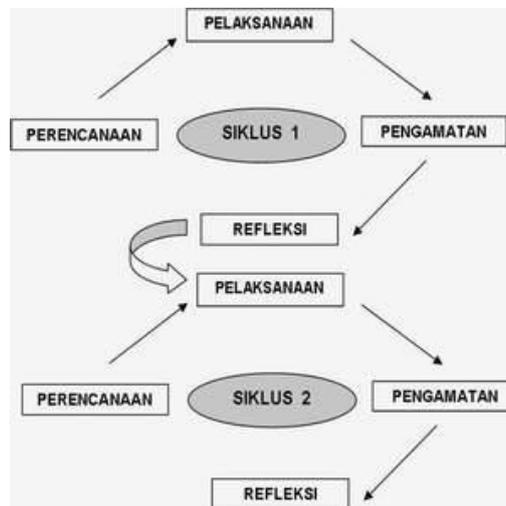
## **METODE**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diterapkan di SDN 130 Palembang merupakan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Prosedur PTK ini terdiri dari tiga langkah, yaitu perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi. Model PTK yang digunakan adalah model spiral (Ratna Hapsari Putri, 2021). Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian tindakan kelas atau yang dikenal dengan PTK ini dibuat dan dilakukan oleh para pendidik untuk mereplikasi permasalahan yang mereka hadapi di kelas. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, yaitu perancangan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Subjek penelitian ini adalah dua puluh lima siswa kelas IV SD Negeri 130 Palembang. Tujuan dari penelitian dua siklus ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2023–2024 yang dimulai pada bulan Februari dan berakhir pada bulan Maret. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah tiga tahap, yaitu observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang muncul selama pembelajaran. Sepuluh pertanyaan deskriptif pada angket digunakan untuk mengukur minat belajar siswa. Hasil observasi menjadi dasar penyusunan modul pembelajaran.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diterapkan di SDN 130 Palembang merupakan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Prosedur PTK ini terdiri dari tiga langkah, yaitu perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi. Model PTK yang digunakan adalah model spiral (Ratna Hapsari Putri, 2021). Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian tindakan kelas atau yang dikenal dengan PTK ini dibuat dan dilakukan oleh para pendidik untuk mereplikasi permasalahan yang

mereka hadapi di kelas. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, yaitu perancangan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil observasi tersebut menjadi sebagai landasan untuk penyusunan modul ajar, angket digunakan sebagai alat ukur untuk minat belajar peserta didik, bentuk angket terdiri dari 10 butir soal uraian.



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas

Semua data dalam penelitian ini dikaji secara deskriptif. Empat indikator minat belajar siswa, yaitu kesenangan, perhatian, partisipasi, dan keterkaitan, digunakan untuk mengkaji data hasil observasi dan angket secara deskriptif dan kualitatif (Nursyaidah, 2021). Informasi yang diperoleh dari penelitian bahwa siswa ditunjukkan dalam tabel berikut sebagai kategori:

Tabel Kategori Minat Belajar Siswa

Rentang nilai	Kategori
91-100	Sangat baik
81-90	Baik
71-80	Cukup
51-70	Kurang
0-50	Sangat kurang

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Siklus 1

#### *Perencanaan Siklus 1*

Pada siklus I materi yang diajarkan guru model tentang “Kata Penghubung” yang bertujuan untuk mengenali konjungsi antar kalimat dengan tepat. Dengan menggunakan Media yang digunakan berbasis teknologi. Guru model menggunakan media PPT Interaktif berbasis games, games ini bersifat team games tournament, yang terdiri dari delapan pertanyaan yang membuat kata penghubung, untuk

mencapai tujuan pembelajaran guru juga menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).



Gambar 2. Games Interaktif ML

Media berbasis games interaktif ini di desain menggunakan teknologi berupa power point yang bisa menarik minat peserta didik untuk belajar, menarik perhatian peserta didik dalam menjawab soal. Melalui desain power point berupa gambar anime permainan di era digital sehingga guru memanfaatkan permainan Mobile Legends yang sedang tren khususnya di dunia anak-anak. Instrumen yang digunakan meliputi observasi, di mana guru model mengamati perilaku dan tingkat minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru memberikan tes angket dengan pertanyaan terstruktur tentang peran media pembelajaran berbasis game interaktif kata penghubung dalam meningkatkan minat belajar siswa.

#### ***Pelaksanaan Siklus 1***

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 06 Maret 2024 di SD Negeri 130 Palembang. Proses pelaksanaan dimulai dari kegiatan pembuka, inti, hingga penutup. Pada kegiatan pembuka, guru mengajak siswa untuk berdoa sesuai agama dan kepercayaan masing-masing sebelum memulai pembelajaran. Setelah itu, siswa menyanyikan lagu nasionalisme. Guru kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran dan menghubungkannya dengan materi sebelumnya dengan menanyakan kepada siswa tentang konjungsi dan contoh kalimat yang mengandung konjungsi.

Di kegiatan inti, guru mengajak siswa untuk melakukan ice breaking sebelum memulai pelajaran. Setelah itu, siswa membaca teks "Batik Besurek" secara bergantian. Guru memberikan pertanyaan pemantik tentang kosakata, lalu menampilkan media berbasis game mengenai kata penghubung. Siswa kemudian dibagi menjadi lima kelompok dan diberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Guru menjelaskan tugas yang ada di LKPD, kemudian siswa menuliskan jawaban dengan metode TGT (*Team Game Tournament*). Guru memberikan bimbingan kelompok, dan setelah selesai, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi secara bergantian. Kelompok lain memberikan tanggapan terhadap presentasi. Guru mengevaluasi proses pembelajaran, memberikan apresiasi kepada siswa atas presentasi mereka, dan menanyakan refleksi tentang kata penghubung antar kalimat. Siswa juga mengerjakan lembar evaluasi dan soal evaluasi untuk menilai ketercapaian pembelajaran hari itu. Pada pelaksanaan kegiatan penutup, guru memberikan tepuk salut sebagai bentuk penghargaan atas semangat belajar siswa. Sebelum pulang, siswa diajak membersihkan lingkungan sekitar sekolah sebagai penerapan disiplin baik. Guru menutup kegiatan dengan mengajak siswa menyanyikan

lagu daerah "Rasa Sayange". Selanjutnya guru menutup pembelajaran dan salah satu siswa diminta untuk memimpin doa penutup.

### ***Observasi Siklus 1***

Pada pembelajaran siklus I ini, seluruh siswa kelas 4A telah mempelajari topik tentang Batik Besurek. Secara umum, semua siswa mengikuti proses pembelajaran mengenai Batik Besurek dan kata penghubung dengan baik. Namun, ada beberapa siswa yang belum sepenuhnya serius dalam mengikuti pelajaran. Beberapa siswa, seperti az, masih mengalami kebingungan dalam memahami materi yang diajarkan karena kurang memperhatikan saat guru model memberikan penjelasan. Selain itu, ada juga siswa seperti dk yang tidak menyimak ketika temannya membaca wacana yang diberikan oleh guru model. Namun, dk tetap tahu apa yang harus dilakukan saat guru model menunjuknya untuk melanjutkan bacaan. Melihat adanya kebingungan di antara siswa serta keterbatasan dalam kemampuan kognitif mereka, guru model memutuskan untuk memberikan materi yang dipelajari secara singkat namun padat. Diharapkan dengan cara ini, siswa dapat lebih fokus dan memahami materi yang relevan. Guru model juga menyadari perlunya memberikan banyak contoh yang sesuai dengan materi untuk membantu siswa memahami konsep yang diajarkan.

Pembahasan materi yang dilakukan oleh guru model cukup berhasil, meskipun masih ada beberapa tantangan yang harus dihadapi. Tanggung jawab tim dalam memastikan keberhasilan pembelajaran sangat penting. Dengan kerja sama dan upaya bersama, diharapkan semua siswa dapat memahami materi dengan baik dan mencapai hasil belajar yang optimal. Kedepannya, penting bagi guru untuk terus memantau perkembangan siswa dan memberikan dukungan yang diperlukan. Dengan pendekatan yang tepat dan perhatian khusus terhadap kebutuhan individu siswa, proses belajar mengajar di kelas 4A diharapkan dapat berjalan dengan lebih efektif dan efisien. Semangat dan dedikasi guru serta akan menjadi kunci utama dalam menentukan kesuksesan pembelajaran di kelas.

### ***Hasil Observasi Siklus 1***

Semua telah dilaksanakan selama proses pembelajaran, namun ada beberapa kesalahan yang perlu diperbaiki untuk pelaksanaan selanjutnya. Suara guru kurang terdengar dari belakang, sehingga suara perlu dikeraskan sekali lagi. Penyesuaian lainnya termasuk menata ulang tempat duduk dan berupaya menciptakan lingkungan belajar yang positif. Meskipun demikian, lembar observasi menunjukkan bahwa sejumlah siswa dalam implementasi tidak ikut dalam kerja kelompok, sejumlah siswa tidak kerja kelompok, dan sejumlah anak hanya bermain tanpa berkontribusi. Sementara beberapa anak berperilaku buruk, instruktur model melakukan pekerjaan yang fantastis dalam mengingat dan menegur mereka. Tiga kelompok tidak dapat memahami tugas yang diberikan oleh guru model. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa ketika guru model menjelaskan, mereka terlibat dalam pembicaraan diri sendiri saat pelajaran sedang dilaksanakan.

Selain itu, dalam penerapan media games interaktif sudah cukup baik. Namun, pada saat melaksanakan games kelompok maju kedepan terdapat kelemahan seperti terlalu jauh dan terlalu sempit ruangan kelas pada saat menjawab pertanyaan ke depan. Sehingga penggunaan media dan model pembelajaran yang diimplementasikan dalam penyampaian materi akan menambah semangat belajar peserta didik, sehingga motivasi dan minat dalam belajar dapat meningkat dan hasil belajar mereka pun akan lebih baik.

### ***Hasil Evaluasi Siklus 1***

Berdasarkan hasil evaluasi siklus 1 tentang minat belajar siswa dalam mempelajari materi Bahasa Indonesia, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa kelas IV dalam mempelajari materi Bahasa Indonesia masih kurang. Hal ini dibuktikan dengan hanya sebagian kecil siswa yang mampu mengikuti pembelajaran

dengan baik dan sebagian besar merasa bosan dan kurang bersemangat dalam mempelajari Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, guru dapat berupaya untuk membangkitkan minat siswa dalam mempelajari Bahasa Indonesia dengan menyediakan materi pembelajaran berupa sumber belajar yang menarik seperti games pembelajaran. Berikut ini adalah minat belajar peserta didik dalam mempelajari materi Bahasa Indonesia pada siklus I.

**Tabel. 1 Minat Belajar Siswa pada Siklus I**

No	Indikator	Aspek yang diamati	Deskripsi
1.	Perasaan Senang	Siswa memiliki rasa senang Ketika pembelajaran di kelas	Dari 25 siswa, terdapat 40% dari 10 siswa yang senang dan semangat mengikuti pembelajaran. Sedangkan 60% dari 15 siswa yang masih kurang bersemangat dan main sendiri pada saat pembelajaran
2.	Keterlibatan	Siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas	Dari 25 siswa, terdapat 64% dari 16 siswa yang sangat aktif menjawab pertanyaan pada waktu pembelajaran di kelas. Sedangkan 36% dari 9 siswa yang hanya diam saat mengikuti pembelajaran
3.	Ketertarikan	Siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran	Dari 25 siswa, terdapat 40% dari 10 siswa yang tertarik pada materi kata penghubung dengan menggunakan games interaktif pada saat pembelajaran. Sedangkan 60% dari 15 siswa yang kurang tertarik terhadap materi kata penghubung dengan menggunakan media games interaktif
4.	Perhatian	Siswa memperhatikan Ketika pembelajaran di kelas	Dari 25 siswa, terdapat 48% dari 12 siswa yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran ketika di dalam kelas. Sedangkan 52% dari 13 siswa yang tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran di kelas.

#### ***Hasil Refleksi Siklus 1***

Hasil refleksi siklus I menunjukkan bahwa meskipun guru melaksanakan pembelajaran dengan menyelesaikan langkah-langkah hingga kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup, peneliti melaksanakan pembelajaran dengan mengikuti langkah-langkah tersebut secara tepat, dengan beberapa masalah teknis. Namun, 48% siswa masih kurang berminat dan antusias di kelas saat belajar karena, bahkan pada siklus I, beberapa siswa kesulitan untuk fokus dan tidak sepenuhnya antusias. Oleh karena itu, penting untuk mengevaluasi kembali pengaturan tempat duduk agar pergerakan siswa lebih mudah. Peneliti akan

memastikan bahwa infrastruktur dan fasilitas siap secara teknis sebelum pembelajaran untuk meningkatkan siklus berikutnya, berdasarkan hasil refleksi. Setelah itu, peneliti akan menata ulang tempat duduk untuk memberikan lebih banyak kebebasan bergerak bagi siswa. Dalam upaya untuk menarik minat siswa, peneliti akan menggunakan permainan interaktif untuk membuat berbagai format kuis.

## SIKLUS 2

### *Hasil Perencanaan Siklus 2*

Peneliti melaksanakan siklus 2 yang diantaranya ada beberapa tahap yaitu tahap perencanaan, guru model menyusun berbagai perangkat pembelajaran yang meliputi modul ajar, lembar kerja peserta didik (LKPD), media pembelajaran, dan instrumen evaluasi. Model pembelajaran yang diterapkan adalah Problem Based Learning (PBL), yang dirancang untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang digunakan kuis interaktif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik Dengan tujuan untuk mendukung kegiatan belajar yang interaktif dan berpihak pada siswa, serta mencapai tujuan pembelajaran, guru model menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL), guru model juga mempersiapkan berbagai instrumen lembar kerja peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran peserta didik.



**Gambar 3. Games Interaktif**

Media pembelajaran berbasis games interaktif yang dirancang menggunakan teknologi PowerPoint telah berhasil menarik minat peserta didik untuk belajar dengan cara yang menyenangkan. Dengan menggunakan gambar anime, guru berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan memikat. Desain ini tidak hanya membangkitkan minat peserta didik dalam menjawab soal, tetapi juga meningkatkan keterlibatan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan pendekatan ini, guru mampu mengintegrasikan teknologi modern dengan materi pembelajaran sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan bagi peserta didik.

### *Pelaksanaan Siklus 2*

Pada awal pembelajaran, guru dan peserta didik bersama-sama memulai dengan doa dan menyanyikan lagu nasional "Halo-halo Bandung" untuk membangkitkan semangat nasionalisme. Guru menyapa peserta didik, memeriksa kehadiran, dan memberikan pertanyaan pemantik untuk memulai kegiatan. Setelah menjelaskan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan, guru mengajak siswa

untuk siap belajar dengan tepuk tangan. Selanjutnya, peserta didik bergantian membaca teks "Pentingnya Air bagi Tubuh Kita" dengan artikulasi yang benar, membandingkan informasi dengan infografik "Air dan Tubuh Kita," dan menonton video pembelajaran tentang pentingnya minum air. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan pemantik dan mengajak siswa bernyanyi "Minum Air Putih." Siswa dibagi menjadi kelompok, diberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan melakukan diskusi serta menjawab soal dengan Teka-teki Silang (TTS). Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka dengan tanggapan dari kelompok lain. Guru mengevaluasi pembelajaran dengan PowerPoint interaktif, memberikan apresiasi atas presentasi siswa, dan merefleksikan pentingnya air bagi tubuh. Evaluasi formatif dilakukan melalui pertanyaan uraian, diikuti dengan soal evaluasi. Sebelum pulang, guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran, mengkondisikan kelas, dan membersihkan lingkungan sekitar sekolah dengan disiplin. Kegiatan ditutup dengan menyanyikan lagu daerah "Soleram" bersama-sama.

### ***Observasi Siklus 2***

Semua peserta didik kelas 4A pada hari Selasa, 26 Maret 2024, telah mengikuti pembelajaran tentang kesehatan tubuh, khususnya mengenai pentingnya air bagi tubuh. Mayoritas peserta didik dapat menjawab pertanyaan dari guru dengan baik, menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi yang disampaikan. Pembelajaran dimulai dengan pemberian materi oleh guru, diikuti dengan pembagian peserta didik ke dalam 5 kelompok untuk mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang diberikan. Setelah selesai mengerjakan, setiap kelompok mempresentasikan hasilnya, dan guru menjawab pertanyaan mereka melalui PowerPoint interaktif yang telah disiapkan. Secara umum, peserta didik mampu mencari kata dan menghubungkan kata pada Teka-teki Silang (TTS) yang lebih dari minimal yang diharapkan, meskipun beberapa peserta didik mungkin belum mencapai hasil maksimal dalam menjawabnya. Ada beberapa yang perlu meningkatkan ketelitian dalam menggabungkan kata dalam TTS. Guru telah memberikan motivasi untuk mendorong peserta didik agar aktif dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, pembelajaran berjalan sesuai dengan rencana dan hasilnya memenuhi harapan. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran ini, menunjukkan bahwa upaya guru dalam memotivasi mereka telah memberikan hasil yang positif.

### ***Hasil Observasi Siklus 2***

Seperti pada siklus 1, peneliti melakukan pengamatan terhadap minat belajar siswa selama kegiatan belajar mengajar. Terdapat lima kelompok siswa yang diamati selama kegiatan belajar mengajar. Khususnya kelompok 2, 3, 4, dan 5 yang menunjukkan minat yang tinggi terhadap materi, terutama ketika instruktur model menggunakan sumber belajar kuis interaktif. Dibandingkan dengan siklus sebelumnya, hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat, lebih fokus, dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran ketika guru menggunakan media kuis interaktif dan LKPD yang mirip dengan permainan TTS. Hal ini menunjukkan bagaimana minat siswa dalam belajar telah tumbuh, dan diperkirakan bahwa menawarkan siswa pilihan dan berbagai pilihan permainan kuis interaktif dapat secara efektif membangkitkan rasa ingin tahu mereka dalam belajar. Kegembiraan mereka dalam belajar dan ketidakpedulian terhadap berlalunya jam sekolah merupakan tanda-tanda lainnya. Indikator minat belajar siswa menjadi lebih jelas selama tindakan siklus II daripada yang mereka miliki dalam siklus I, namun beberapa siswa tetap fokus sebagian, tidak antusias, dan kurang berpartisipasi penuh dalam proses pembelajaran. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus II menunjukkan bahwa guru telah menyelesaikan pembelajaran dengan kegiatan yang lengkap mulai dari kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Dengan kata lain, guru memulai pembelajaran dan menarik minat siswa untuk mengikuti dengan cara memperkenalkan kegiatan yang mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan kehidupan siswa atau pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya, guru menerapkan model pembelajaran dengan efektif, guru menjelaskan materi dengan efektif. Guru mampu menggunakan

sumber belajar yang selaras dengan tujuan pembelajaran, guru mampu melibatkan siswa dalam penggunaan sumber belajar, guru menyadari dan memastikan bahwa siswa telah memahami proses pembelajaran, guru menggunakan sumber daya untuk penilaian yang selaras dengan kompetensi, dan kemampuan guru untuk memproyeksikan kepercayaan diri dan berkomunikasi secara efektif merupakan semua faktor yang berkontribusi.

### ***Hasil Evaluasi Siklus 2***

Diketahui bahwa siswa kelas 4A saat ini lebih berminat dalam mempelajari bahasa Indonesia berdasarkan hasil penilaian mereka pada siklus 2. Siswa yang merasa senang dan bersemangat serta mulai aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran cenderung lebih menunjukkan penanda minat belajar siswa pada pelaksanaan tindakan siklus II dibandingkan pada siklus I. Berikut ini adalah informasi mengenai minat belajar peserta didik pada siklus II pembelajaran bahasa Indonesia.

**Tabel. 2 Minat Belajar Peserta Didik pada Siklus II**

No	Indikator	Aspek yang diamati	Deskripsi
1.	Perasaan Senang	Siswa memiliki rasa senang Ketika pembelajaran di kelas	Dari 25 siswa, terdapat 72% dari 18 siswa yang senang dan semangat mengikuti pembelajaran. Sedangkan 28% dari 7 siswa yang masih kurang semangat dan main sendiri.
2.	Keterlibatan	Siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas	Dari 25 siswa, terdapat 80% dari 20 siswa yang sangat aktif menjawab pertanyaan pada waktu pembelajaran di kelas. Sedangkan 20% dari 5 siswa yang hanya diam saat mengikuti pembelajaran
3.	Ketertarikan	Siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran	Dari 25 siswa, terdapat 70% dari 18 siswa yang tertarik pada materi kata penghubung dengan menggunakan games interaktif pada saat pembelajaran. Sedangkan 28% dari 7 siswa yang kurang tertarik terhadap materi kata penghubung dengan menggunakan media games interaktif.
4.	Perhatian	Siswa memperhatikan Ketika pembelajaran di kelas	Dari 25 siswa, terdapat 68% dari 17 siswa yang mendengarkan saat guru menerangkan materi

			pembelajaran ketika di dalam kelas. Sedangkan 32% dari 8 siswa yang tidak mendengarkan pada saat guru menerangkan materi pembelajaran.
--	--	--	---

### **Refleksi Siklus 2**

Refleksi pada siklus 2 guru model sudah lebih baik dalam hal pengolahan waktu. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus 2, dapat disimpulkan bahwa guru telah berhasil melaksanakan pembelajaran dengan menyelesaikan semua tahapan pembelajaran, mulai dari kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Hal ini mencakup penyelesaian 73% aktivitas dalam kategori sangat baik. Hasil refleksi siklus 2 menunjukkan bahwa peneliti telah melaksanakan pembelajaran dengan menyelesaikan langkah-langkah secara lengkap dan lebih baik dari sebelumnya dengan adanya minat belajar pada siklus 2 berdasarkan indikator minat belajar yaitu rasa senang, keterlibatan, ketertarikan dan perhatian. Media pembelajaran yang digunakan berupa kuis interaktif, merancang untuk peningkatan minat belajar peserta didik dengan pendekatan yang berpihak pada mereka. Guru telah berhasil memotivasi peserta didik untuk aktif dan antusias pada saat pembelajaran, menciptakan lingkungan yang mendukung proses belajar yang interaktif dan bermanfaat bagi setiap individu. Secara keseluruhan, pembelajaran berjalan sesuai rencana dengan hasil yang memuaskan, menunjukkan efektivitas model PBL dalam menentukan tujuan pembelajaran dan mengembangkan minat serta pemahaman peserta didik terhadap topik kesehatan tubuh.

Minat belajar peserta didik IV.A pada siklus ke II meningkat dibandingkan pada pelaksanaan siklus I.

**Tabel 2 Hasil Minat Belajar Setiap Siklus**

Siklus	Hasil Minat Belajar Siswa
I	48%
II	73%

(Zulfah, 2023)

Hasil tabel menunjukkan bahwa siswa kelas IV.A SDN 130 Palembang menunjukkan minat belajar yang lebih besar setelah menggunakan bahan ajar berbasis permainan interaktif. Seiring berjalannya setiap siklus, indikasi minat belajar siswa mungkin mencapai puncaknya pada siklus II. Sementara persentase siswa yang menunjukkan minat belajar adalah 48% pada pelaksanaan siklus I, meningkat menjadi 73% pada pelaksanaan siklus II.

### **KESIMPULAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas IV SD N 130 Palembang dapat lebih terlibat dalam pembelajaran melalui media permainan interaktif, berdasarkan hasil observasi, perencanaan, pelaksanaan tindakan, dan analisis data melalui angket. Hasil analisis lembar observasi dan angket minat belajar siswa yang menghasilkan persentase 48% pada siklus I termasuk dalam kategori baik dan 73% pada siklus II termasuk dalam kategori sangat baik, menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa. Setelah kegiatan tersebut, pengamatan kualitatif terhadap siswa menunjukkan sikap yang konsisten dengan indikator minat belajar: siswa menunjukkan antusiasme terhadap kegiatan pembelajaran, yang menunjukkan bahwa

mereka senang, dan mereka menunjukkan fokus dan partisipasi penuh dalam proses pembelajaran, terutama ketika guru menggunakan media berbasis permainan interaktif dalam pelajaran. Penggunaan teknologi di kelas menarik minat siswa. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa mereka tidak terbiasa menggunakan teknologi, terutama permainan pembelajaran interaktif. Penelitian ini menunjukkan bagaimana minat belajar siswa kelas empat SD N 130 Palembang dapat dibangkitkan oleh media berbasis permainan interaktif.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini, terutama kepada kedua orang tua penulis yang selalu meridhoi dan tidak henti-hentinya mendoakan serta mendukung setiap langkah penulis hingga sampai di tahap ini. Ucapan terima kasih selanjutnya penulis sampaikan kepada dosen pembimbing lapangan Ibu Dr. Ely Susanti, M. Pd dan guru pamong Ibu Avida, S. Pd., Gr yang senantiasa memberi bimbingan, arahan, dan saran dalam penelitian ini hingga selesai. Terakhir penulis mengucapkan terima kasih kepada teman-teman seperjuangan yang selalu membantu penulis dalam suka maupun duka.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abrori, M Sayyidul, and Moh. Solikul Hadi, 'Integral Values in Madrasah: To Foster Community Trust in Education', *Istawa : Jurnal Pendidikan Islam*, 5.2 (2020), 160  
<https://doi.org/10.24269/ijpi.v5i2.2736>
- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4 (1), 61-70.
- Arif, Sadiman, Media pendidikan Penggunaan dan Pemanfaatan. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008. (2002:6)
- Adnyana. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 61.
- Ayu. (2020). PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS E-LEARNING DI. *PROSIDING SAMASTA*, 56-57.
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28
- Charli. (2019). HUBUNGAN MINAT BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR FISIKA. *SPEJ (Science and Phsics Education Journal)*, 53.
- Fidya, I., Romdanih, R., & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (pp. 219-227).
- Fitria. (2019). UPAYA MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU MELALUI PELATIHAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS. *Jurnal pengabdian masyarakat unwas*, 12.
- Friantini, R. N. (2019). ANALISIS MINAT BELAJAR PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 8.
- Hadi, Moh. Solikul, 'Implementasi Model Pengembangan Multiple Intelligence Dalam Meningkatkan Kecerdasan Natural Peserta Didik Melalui Metode Project Based Learning Di Kelas X Manpk Yogyakarta Pada Mata Pelajaran Fikih', 2018, 152 <<https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/33289/>>

- Hadi, Moh. Solikul, M. Sayyidul Abrori, and Dwi Noviatul Zahra, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Profesional 8 Pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas X Semester Genap Di Man 1 Yogyakarta', *At-Tajdid : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 3.2 (2020), 148 <https://doi.org/10.24127/att.v3i2.1123>
- Kuntarto. (2021). Faktor –Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 179.
- Malewa, E. S. (2023). Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Zakat di UPTD SD Negeri 65 Barru. . *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 21-22.
- Moh. Solikul Hadi, Muhammad Nuril Anam, M. Sayyidul Abrori, 'Reconstruction Of Martin Heidegger's Thinking Existentialism Model on Education In The Industrial Era 4.0', *Journal of Research in Islamic Education*, 03.02 (2021), 47–58
- Moh. Solikul Hadi, Dkk, 'Efektifitas Instrumen Penilaian Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Peserta Didik Di Smk Muhammadiyah Mlati Yogyakarta', *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4.1 (2024), 28–34 <https://doi.org/10.51214/bip.v2i2.427>
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 439-448.
- Nursyaidah. (2021). *Mengenal minat dan bakat siswa melalui tes STIFIn*. medan: 2021.
- Ratna Hapsari Putri, N. S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Daring Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 141.
- Reski, N. (2021). Tingkat minat belajar siswa kelas IX SMPN 11 kota Sungai Penuh. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(11), 2485-2490.
- Rizki Nurhana Friantini1), R. W. (2019). Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 8.
- Simamora, R., & Saragih, E. M. (2021). Pengaruh kebiasaan belajar dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Mathematic Paedagogic*, 6(1), 45-52.
- Supriyono, S. (2018). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43-48.
- Tanjung. (2022). Kreativitas Guru dalam Mengelola Kelas untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Negeri. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 201.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027-1038.
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa . *PUBMEDIA Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 9.