

# Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game pada Minat Belajar Siswa di SMK Mutiara Ilmu Makassar

Muliadi Ningrat<sup>1</sup>, \*Muliadi<sup>2</sup>, Riana T. Mangesa<sup>3</sup>, Alimuddin Sa'ban Miru<sup>4</sup>

Universitas Negeri Makassar

<sup>1</sup>mnningrat410@gmail.com

<sup>2</sup>muliadi7404@unm.ac.id\*

<sup>3</sup>rianamangesa@gmail.com

<sup>4</sup>alimuddin.smiru@unm.ac.id

**Abstrak** - Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak atau pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis game terhadap minat belajar siswa SMK Mutiara Ilmu Makassar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Explanatory Research*, pendekatan ini menekankan pada pencarian fakta terkait fenomena yang terjadi dilapangan dengan menggunakan metode survei. Penelitian ini mengambil sampel di SMK Mutiara Ilmu Makassar dengan jumlah sampel sebanyak 81 siswa. Untuk menganalisis hasil penelitian digunakan teknik analisis regresi sederhana, dari analisis regresi sederhana didapatkan taraf signifikansi sebesar 0,000 ( $0,000 < 0,005$ ), yang berarti terdapat pengaruh antara variabel media game terhadap variabel minat belajar siswa, dengan analisis uji korelasi menunjukkan nilai *R-square* sebesar 0,402 artinya media pembelajaran berbasis game berpengaruh pada minat belajar siswa dengan persentase pengaruh sebesar 40,2%. Variabel media pembelajaran berbasis game (X) terhadap variabel minat belajar siswa (Y), memiliki hubungan yang positif dengan artian semakin besar peningkatan pada variable X maka besar pula peningkatan variabel Y.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Berbasis Game, Minat Belajar.

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan pesat dalam teknologi, terutama dalam bidang pendidikan, telah mengubah cara pendidikan dijalankan. Tujuan utama pendidikan adalah membentuk individu yang cerdas, berkualitas, dan kompeten dalam bidangnya (Arraniri dkk, 2021). Seiring dengan perkembangan zaman, pendidikan telah mengalami berbagai pembaharuan dalam hal kurikulum, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan sarana prasarana. Guru memiliki peran penting dalam membuat proses belajar mengajar lebih aktif dan inovatif, untuk menghindari kejenuhan siswa dalam belajar (Kurniawati, 2021).

Media pembelajaran merupakan alat atau elemen yang digunakan sebagai perantara dalam komunikasi dalam konteks kegiatan pembelajaran (Miftah, 2013). Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar, selain memberikan daya tarik lebih kepada siswa dalam proses belajar, media pembelajaran juga mampu meningkatkan prestasi belajar siswa, sebagaimana yang ditunjukkan oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Harsini dan Arini 2020. Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran memiliki potensi untuk memberikan manfaat yang lebih luas lagi dalam meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif, serta memberikan pemahaman yang lebih baik kepada siswa melalui variasi dalam presentasi materi (Kurniawati, 2021).

Berdasarkan observasi yang di lakukan peneliti dengan salah satu guru, beliau menjelaskan bahwa kebanyakan guru hanya memanfaatkan power point, papan tulis serta buku sebagai media pembelajarannya. Diperlukan pembaruan dalam penggunaan media pembelajaran agar

siswa lebih termotivasi belajar dan akhirnya meningkatkan minat belajar serta prestasi mereka. Kurangnya inovasi dalam menciptakan suasana belajar juga dapat mengakibatkan kurangnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran, yang berdampak pada penurunan motivasi belajar mereka. Hal ini tercermin dalam kurangnya fokus, persiapan, dan rasa kejenuhan siswa terhadap pembelajaran. Motivasi siswa memiliki dampak langsung pada hasil belajar, motivasi tinggi cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sedangkan motivasi rendah cenderung tidak mencapai target prestasi yang diharapkan. Oleh karena itu, melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran dan menciptakan lingkungan yang menarik dan interaktif menjadi kunci untuk membangkitkan motivasi belajar dan meraih prestasi yang lebih baik.

Melihat kondisi dilapangan pembelajaran di SMK Mutiara Ilmu Makassar, kecenderungan pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa (Bahasa Inggris dan bahasa Indonesia) jarang menggunakan media game sebagai media pembelajaran, dan juga pernyataan guru mata pelajaran bahasa Inggris menyebutkan bahwa minat siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris masih kurang, temuan ini selaras dengan hasil penelitian menuliskan berdasarkan hasil pengamatan awal dan wawancara dari guru mata pelajaran bahasa Inggris di MAN 2 Kudus, bahwasanya kemampuan berbahasa Inggris siswa kelas X belum mencapai kemampuan yang maksimal khususnya pada materi tenses. Faktor motivasi siswa, cara penyampaian materi, dan sarana-prasarana ditengarai menjadi penyebab kemampuan berbahasa Inggris siswa khususnya pada materi tenses tidak maksimal (Wachid, 2017).

Melihat masalah di atas maka guru di SMK Mutiara Ilmu Makassar berupaya memberikan inovasi baru dalam proses belajar dengan menggunakan media pembelajaran

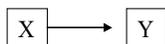
yang lebih inovatif menggunakan game edukasi Rosetta Stone. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif, variatif, dan menarik, seperti media pembelajaran berbasis game berbasis digital misalnya *Quizizz*, dapat membangkitkan minat siswa dalam pembelajaran, Selaras dengan pendapat Sitorus & Santoso (2022), mengatakan pula bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan minat belajar siswa, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, dan memberikan variasi dalam evaluasi pembelajaran. Dengan mengeksplorasi pengaruh media pembelajaran berbasis game, penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah penggunaan jenis media ini dapat membantu meningkatkan tingkat minat belajar siswa.

Media pembelajaran berbasis game memiliki karakteristik yang dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, karena permainan dan tantangan yang ada dalam game dapat menarik minat siswa (Kurniawati, 2021). Dalam konteks, penelitian ini akan menjawab pertanyaan mengenai apakah penggunaan media pembelajaran berbasis game memiliki dampak positif terhadap minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini juga memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang potensi pemanfaatan media pembelajaran berbasis game sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran di SMK. Hasil penelitian ini memberikan dorongan untuk meneliti tentang media pembelajaran yang menarik dan efektif di masa depan.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti akan melaksanakan penelitian tentang “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Minat Belajar Siswa Di SMK Mutiara Ilmu Makassar. Kemudian mengetahui dampak atau pengaruh signifikan penggunaan media game pada minat belajar siswa di SMK Mutiara Ilmu Makassar.

## II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode pendekatan dalam penelitian ini adalah explanatory research yang merupakan pendekatan penelitian yang menjelaskan hubungan kasual antar variabel. Pendekatan ini menggunakan metode survei untuk memperoleh fakta mengenai fenomena yang ada di lapangan dan mencari keterangan secara actual dan sistematis. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Mutiara Ilmu Makassar yang beralamat di jalan Goa Ria Poros Laikang, Sudiang Raya, Makassar, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024. Desain penelitian kali ini untuk mengungkap besaran pengaruh yang diberikan variabel X media pembelajaran game terhadap variabel Y minat belajar siswa.



Gambar 1. Desain penelitian

Keterangan:

X: Variabel bebas (independent)

Y: Variabel terikat (dependent)

Sampel yang akan digunakan adalah seluruh siswa kelas XI SMK Mutiara Ilmu Makassar yang berjumlah 81 siswa. Pada penelitian ini variabel-variabel yang diteliti yaitu media pembelajaran berbasis game dan minat belajar siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi dan tes. Dalam menganalisis data yang dikumpulkan peneliti mengadopsi teknik analisis data regresi sederhana agar dapat menyimpulkan hipotesis yang diajukan. Setelah melakukan analisis regresi sederhana kemudian ditarik kesimpulan berdasarkan syarat yang telah ditentukan. Pengambilan keputusan dilihat dari pengujian ini, dilakukan dengan melihat nilai F yang terdapat di dalam tabel ANOVA, tingkat signifikansi yang digunakan yaitu sebesar 0,05 (Ghozali, 2016). Berikut adalah syarat penarikat hipotesis:

- a. Jika nilai signifikan  $F < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya semua variabel independent/bebas memiliki pengaruh terhadap variabel dependent/terikat.
- b. Jika nilai signifikan  $F > 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Artinya, semua variabel independent/bebas tidak memiliki pengaruh terhadap variabel dependent/terikat.

Penarikan hipotesis penelitian kemudian dipaparkan dalam bentuk kategori dan persentase untuk melihat tingkat pengaruh penggunaan media game edukasi pada minat belajar siswa di SMK Mutiara Ilmu Makassar. Adapun interpretasi korelasi antara pengaruh media game pada minat belajar siswa dipaparkan pada tabel di bawah:

Tabel 1. Skor interpretasi hubungan

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,800 – 1,000	Sangat Kuat
0,600 – 0,799	Kuat
0,400 – 0,599	Sedang
0,200 – 0,399	Rendah
0,000 – 0,199	Sangat Rendah

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang terkumpul kemudian di analisis untuk mengetahui data responden sebanyak 81 dengan menunjukkan nilai minimum, maximum, mean dan standar deviasi masing masing jawaban responden.

Tabel 2. *Descriptive statistics*

	N	Range	Min	Max	Sum	Mean	Std. Deviation
Media Game	81	48	56	104	6286	77.6049	8.48334
Minat Belajar Siswa	81	78	35	113	6094	75.2346	12.60682
Valid N	81						

Setelah diperoleh angka presentase dari masing-masing angket, maka langkah selanjutnya adalah yaitu mencari uji normalitas, dalam pengujian normalitas peneliti menggunakan uji kolmogorof-smirnov Z dengan bantuan spss versi. 25. 0.

Tabel 3. Uji normalitas

		Unstandardized Residual
N		81
Normal	Mean	.0000000
Parameters <sup>a,b</sup>	Std. Deviation	5.13078854
Most Extreme	Absolute	.087
Differences	Positive	.065
	Negative	-.087
Test Statistic		.087
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c</sup>

Tabel 4. Uji linearitas

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y *	(Combi ned)	1133.033	30	37.768	1.663	.055
	Bet wee n	162.248	1	162.248	7.146	.010
	Deviasi	970.785	29	33.475	1.474	.112
	Gro ups					
Within Groups		1135.214	50	22.704		
Total		2268.247	80			

Tabel 5. Regresi sederhana  
Coefficients<sup>a</sup>

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Con stant)	102.949	1.019		101.038	.000
X	.170	.023	.634	7.289	.000

a. Dependent Variable: minat

Tabel 6. Uji koefisien determinasi  
Model Summary

Mo del	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.634 <sup>a</sup>	.402	.395	2.13190

a. Predictors: (Constant), X

Tabel 7. ANOVA table  
ANOVA<sup>a</sup>

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	241.486	1	241.486	53.132	.000 <sup>b</sup>
Residual	359.055	79	4.545		
Total	600.541	80			

a. Dependent Variable: minat

b. Predictors: (Constant), X

Hasil pada tabel anova menunjukkan nilai F hitung sebesar 53,132 dengan taraf signifikansi sebesar 0,000 < 0,005, yang berarti terdapat pengaruh antara variabel media

pembelajaran game pada variable minat belajar siswa. Berdasarkan tabel di atas menunjukkan juga nilai R yang diperoleh adalah 0,170 melihat keluaran tersebut diperoleh maka antara media game (X) dengan variabel minat belajar siswa (Y) adalah ada hubungan antar variabel, melihat tingkat derajat hubungan nilai korelasi yang didapatkan berada pada tingkat korelasi sedang. Koefisien determinasi atau nilai *R Square* sebesar 0,402 yang mengandung pengertian bahwa variable X berpengaruh terhadap variabel Y sebesar 40,2 %. Hasil ini menunjukkan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima yang berarti bahwa ada pengaruh signifikan antara variabel media pembelajaran berbasis game pada minat belajar siswa, dengan arah hubungan positif dengan tingkat korelasi sebesar 40,2%.

Dengan demikian, berdasarkan hasil penelitian secara keseluruhan maka dapat dikatakan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima atau terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis game pada minat belajar siswa dengan persentase pengaruh sebesar 40,2 %, hasil ini selaras dengan temuan Nurhayani, Maria dan Syafa'atun (2021) menuliskan dalam penelitiannya, bahwa untuk membuktikan besaran pengaruh variabel X terhadap variabel Y dengan menggunakan analisis regresi sederhana terbukti bahwa koefisien determinasi menunjukkan bahwa sebesar 70,7% Media Permainan Ular Tangga mampu mempengaruhi Minat Belajar siswa kelas III SDN Cicurug I Majalengka. Selaras pula dengan hasil penelitian Mukhlis (2020), menuliskan bahwa hasil pengujian hipotesis dari tabel test statistics pada pengujian hipotesis menunjukkan hasil nilai signifikan sebesar  $0.000 < 0.396$ . Sehingga dari nilai tersebut dapat dilihat bahwa H0 diterima karena nilai signifikansi hasil uji mann whitney lebih kecil dari pada nilai r tabel. Oleh karena itu dapat di simpulkan bahwa penggunaan media Kahoot dalam proses belajar mengajar mampu meningkatkan minat belajar siswa di SMKS Darul Ihsan Aceh Besar.

#### IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran game terhadap minat belajar siswa di SMK Mutiara Ilmu Makassar dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

##### Kesimpulan

Dari analisis regresi sederhana didapatkan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima atau terdapat pengaruh signifikan antara variabel media game pada variabel minat belajar siswa, dengan persentase pengaruh sebesar 40,2%. Variabel media pembelajaran berbasis game (X) terhadap variabel minat belajar siswa (Y), memiliki hubungan yang positif yang berarti semakin besar peningkatan pada variable X maka besar pula peningkatan variabel Y.

##### Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diberikan saran-saran sebagai berikut:

a. Saran untuk guru

Hendaknya mampu menggunakan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan usia

khususnya pada pelajaran Bahasa Inggris dan RPL. Sehingga siswa lebih termotivasi dalam proses belajar mengajar di sekolah

b. Saran untuk siswa

Sebagai subjek terutama dikelas XI, di era globalisasi seperti sekarang seharusnya siswa lebih memahami pemanfaatan teknologi terutama dalam belajar dikelas.

c. Saran Bagi Pemerintah dan Lembaga Pendidikan

Hendaknya dapat memberikan fasilitas untuk meningkatkan profesionalitas guru agar pembelajaran di sekolah dapat berjalan dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penelitian ini didukung oleh banyak pihak sehingga dapat terselesaikan dengan baik. Adapun saya ucapkan terima kasih sebesar besarnya kepada:

1. Dosen Pembimbing I ayahanda Dr. Muliadi, S.Pd., M.T. dan Dosen Pembimbing II ibunda Prof. Dr. Ir. Riana T Mangesa, M.T.
2. Dosen Penanggap I Dr. Drs. Ir. H. Alimuddin Sa'ban Miru, M.Pd. dan Dosen Penanggap II Prof. Dr. Hendra Jaya, S.Pd., M.T.
3. Teman-teman PTIK E 2017 yang selalu memberi dukungan.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arraniri, I., Purba, S., Kussanti, D. P., Lisnawati, T., Kurniawan, A., Putri, Y. D. S., Mulyati, S., Yudaningsih, N., Firmansyah, H., & Nanda, I, "Tantangan Pendidikan Indonesia Di Masa Depan", Yogyakarta: Insania, 2021.
- [2] Ghozali, Imam, "Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program (IBM SPSS)", Edisi 8. Badan Penerbit Universitas Diponegoro, Semarang, 2016.
- [3] Harsiwi, Udi Budi dan Arini, Liss Dyah Dewi, "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu* Vol.4, No.4, 2020.
- [4] Kurniawati, E, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn", *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol.1, No.1, 2021.
- [5] Miftah, M, "Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa", *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol.1 No.2, 2013.
- [6] Mukhlis, "Pengaruh Media Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Di Smks Darul Ihsan Aceh Besar", Skripsi: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2020. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/17821/1/Mukhlis,%20150212058,%20FTK,%20PTI,%20082277023643.pdf>.
- [7] Nurhayani. Neni Sri, Maria Hidayanti dan Syafa'atun Nahriyah, "Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Iii Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam", *Jurnal Unma* Vol.3, No.1, 2021. <https://jurnal.unma.ac.id/index.php/am/article/view/3281>.
- [8] Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B, "Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19", *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, Vol.12, No.2, <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>.
- [9] Wachid, M. Wahyudin, "Pemanfaatan Game Edukasi Android Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Materi Tenses", Skripsi, Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang. Semarang, 2017, <http://lib.unnes.ac.id/31724/1/5302412062.pdf>. Diakses online pada 22 Januari 2024.