

# Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi Desatika Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Siti Khusnul Hotimah<sup>1</sup>, Putri Shelviani<sup>2</sup>, Yenni Asniar Rasyid<sup>3</sup>

Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudhi No. 229 Bandung, Jawa Barat, Indonesia

\*Penulis korespondensi, Surel: sitikhusnulh@upi.edu

## Abstract

*The low interest of students in learning mathematics can affect the results of student achievement, one of which is caused by learning media that tend to be monotonous and boring. This study aims to determine the effectiveness of using Desatika educational game-based learning media in increasing interest in learning mathematics for fifth grade students. The research method used is a quantitative method research. The subjects in this study were students and teachers of class V SDN Ciputat Serang City. The research instruments used were questionnaires and tests. Data collection techniques used are observation, interviews and documentation. The results of the paired sample test of the significance value of the pre-post test showed that there was a difference in the average student interest in learning before and after using the Desatika educational game in learning mathematics. The results of interviews with teachers stated that the learning media that had been delivered so far sometimes made students bored while studying. These results prove that students' interest in learning mathematics is still low and the use of learning media based on Desatika education games is able to increase students' interest in learning mathematics.*

**Keywords:** *Mathematics, interest study, educational game.*

## Abstrak

Rendahnya minat siswa dalam belajar matematika dapat mempengaruhi hasil prestasi belajar siswa salah satunya disebabkan oleh media pembelajaran yang cenderung monoton dan membosankan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Desatika dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas V. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa dan guru kelas V SDN Ciputat Kota Serang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket dan tes. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil uji sampel berpasangan nilai signifikansi pre-post test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan game edukasi Desatika dalam pembelajaran matematika. Hasil wawancara dengan guru menyatakan bahwa media pembelajaran yang disampaikan selama ini terkadang membuat siswa bosan saat belajar. Hasil tersebut membuktikan bahwa minat belajar matematika siswa masih rendah dan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Desatika mampu meningkatkan minat belajar matematika siswa.

**Kata kunci:** Matematika, minat belajar, game edukasi

## 1. Pendahuluan

Matematika ialah suatu muatan pelajaran yang menjadi pengkhususan untuk ditingkatkan. Hal tersebut membuktikan bahwa matematika bermula dari sekolah dasar hingga menengah atas menjadi muatan pelajaran wajib. Menurut Susanto (2014:185) Matematika adalah suatu bidang pengetahuan yang mampu mengembangkan kemampuan individu dalam berar-

gumen, berpikir, membantu memberikan solusi dalam menyelesaikan permasalahan dan mendukung dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Pada hakikatnya matematika mempunyai tujuan guna melatih kemampuan berpikir siswa. Disiplin ilmu matematika juga berguna sebagai solusi masalah dalam kehidupan sehari-hari. Namun, mayoritas siswa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang abstrak. Pada hal ini guru menjadi figur yang penting bagi siswa, maka yang dapat dilakukan oleh guru dalam melatih berpikir siswa yaitu dengan memupuk daya tarik belajarnya.

Berdasarkan wawancara terhadap guru wali kelas V di SDN Ciputat Kota Serang, diperoleh informasi bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit dan membosankan oleh siswa. Anggapan ini mengakibatkan beberapa siswa menjadi malas dalam belajar matematika, beberapa siswa masih enggan untuk ikut berperan aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Kesulitan pada pembelajaran matematika salah satunya disebabkan karena pembelajaran matematika kurang bermakna, siswa belum aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran, dan penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif sehingga pemahaman siswa tentang konsep matematika sangat lemah. Hal ini membuktikan bahwa minat siswa dalam mempelajari matematika tergolong rendah. Susanto (2014:66-67) juga menjelaskan bahwa faktor yang menjadi pengaruh secara esensial dalam keberhasilan belajar siswa adalah minat. Oleh sebab itu, minat belajar begitu penting serta perlu dimiliki setiap anak, terutama dalam pembelajaran matematika. Akan tetapi pada kenyataannya, pada pelajaran matematika minat belajar siswa masih terbilang rendah.

Saat ini, pada tahap pendidikan anak sekolah dasar terdapat banyak sekolah yang melaksanakan kegiatan belajar mengajar masih dengan menerapkan media pembelajaran yang berupa media peraga, audiovisual serta memanfaatkan bahan atau benda yang terdapat di sekitar, hal tersebut dapat mengakibatkan siswa merasa jenuh saat mengikuti pembelajaran di kelas. Seperti yang diterapkan oleh guru-guru di SDN Ciputat Kota Serang. Berdasarkan pengamatan proses belajar kelas V di SDN Ciputat Kota Serang, diperoleh informasi bahwa metode dan media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran matematika di kelas V belum maksimal sehingga dapat terlihat suasana belajar yang kurang kondusif dan cenderung membosankan. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru juga hanya sekedar buku tematik dan benda-benda yang ada di sekitar saja. Dalam kegiatan pembelajarannya, guru hanya menjelaskan materi dengan metode ceramah, sedangkan siswa selama kegiatan pembelajaran cenderung pasif. Siswa hanya mendengarkan, mencatat penjelasan, dan mengerjakan soal. Kondisi seperti ini membuat siswa kurang berminat untuk belajar matematika.

Di zaman yang telah difasilitasi oleh teknologi yang canggih, kita dapat memanfaatkannya untuk digunakan sebagai media pembelajaran berupa permainan edukasi yang unik dan menarik dengan berbasis android seperti yang peneliti gunakan yaitu game edukasi Desatika. Game edukasi adalah suatu bentuk permainan atau suatu jenis media yang dimanfaatkan untuk memberi pengetahuan dalam pembelajaran dengan melalui permainan yang unik dan mengasyikan serta bertujuan guna merangsang kemampuan berpikir dan meningkatkan fokus belajar siswa. Dengan menggunakan aplikasi game edukasi Desatika mampu menarik perhatian dan minat belajar siswa khususnya terhadap pelajaran matematika. Game edukasi Desatika (Membangun Desa dengan Matematika) adalah salah satu aplikasi permainan edukasi yang dikembangkan oleh Pusat Assesment dan Pembelajaran, dimana siswa diminta untuk membangun desa dengan cara mengerjakan latihan yang dilengkapi dengan lit-

erasi. Sistem dalam permainan Desatika yaitu dengan cara mengerjakan latihan yang dilengkapi dengan literasi. Siswa-siswa diberikan tantangan untuk setiap soal-soal latihannya dengan tema yang bervariasi seperti peternakan, pertambangan, dan pertanian. Serta ada pula teks cara bermain dan tingkatan level dalam bermainnya.

Pada saat ini, permainan Desatika membagikan sebuah tantangan mengenai pertanyaan matematika dengan tema bilangan seperti, simbol, deretan, dan operasi hitung yang ditampilkan dengan berbagai macam level dan alur cerita pada permainan ini. Alur yang disusun pada permainan Desatika yaitu siswa diawali dengan level yang paling dasar sampai seiringnya waktu siswa dapat meningkatkan level permainan yang siswa mainkan. Pertanyaan tersebut disajikan dengan berbagai macam tema yang menarik bagi siswa contohnya seperti pertanian, pertambangan dan peternakan. Dengan harapan yang tinggi dan alur permainan yang unik siswa mampu melaksanakan pembelajaran dengan permainan ini dengan hati yang senang. Melalui pembelajaran dengan menggunakan Game edukasi Desatika yang didalamnya terdapat fitur-fitur yang mampu menunjang kegiatan belajar siswa menjadi lebih menarik dan penuh tantangan, maka siswa akan mengalami pembelajaran yang bermakna dan perlahan meningkatkan minat mereka dalam belajar matematika.

Berdasarkan hasil penelitian dari Hakim & Windayana (2016) didapatkan informasi bahwa siswa kelas V SDIT Qordova, pada saat menggunakan media interaktif di pembelajaran matematika mengalami peningkatan yang tinggi pada hasil belajarnya terkait materi simetri dan pencerminan. Serta dengan penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran matematika siswa mencerminkan sikap yang baik. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Paseleng & Arfiyani (2015) juga didapatkan hasil bahwa ketika kegiatan pembelajaran matematika materi operasi hitung pembagian dan perkalian dengan melalui penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia berupa permainan yang unik dan menarik membuat minat belajar siswa mengalami peningkatan serta siswa dapat menerima pembelajaran dan pengalaman yang bermakna. Ketika minat belajar siswa menunjukkan hasil yang positif maka hasil belajar siswa pun dapat tercapai sesuai yang diharapkan. Siswa beranggapan bahwa media pembelajaran tersebut tidak sulit ketika digunakan dan mudah untuk dipahami dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan permasalahan di atas, sehingga peneliti menyimpulkan bahwasanya dalam kegiatan belajar matematika minat belajar mempunyai peranan yang sangat penting. Dapat dikatakan pula bahwasanya minat siswa terhadap pelajaran matematika terbilang masih rendah, sehingga solusi yang sangat tepat pada pembelajaran matematika di era sekarang ini yaitu dengan memanfaatkan teknologi canggih dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti ingin mengetahui apakah pada pelajaran matematika dengan penggunaan media pembelajaran game edukasi Desatika mampu meningkatkan minat belajar siswa. Sehingga, penelitian kali ini memiliki tujuan guna mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran dengan melalui game edukasi Desatika dalam upaya meningkatkan minat terhadap kegiatan belajar matematika siswa kelas V SDN Ciputat Kota Serang.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengetahui nilai signifikansi minat belajar siswa ketika sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran. Pre-test dan post-test one group digunakan sebagai desain penelitian. Sebelum diberikan perlakuan, subjek penelitian diuji terlebih dahulu dengan

diberikan soal (pre-test) guna mengetahui kemampuan siswa dalam mengerjakan soal matematika dan kuesioner terkait minat siswa terhadap pelajaran matematika. Pada akhir kegiatan belajar subjek diberikan soal (post-test) dan kuesioner terkait evaluasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Siswa diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran game edukasi Desatika pada pembelajaran matematika, sehingga efektivitas media pembelajaran tersebut lebih besar terhadap minat belajar siswa.

Subjek penelitiannya yaitu siswa kelas V SDN Ciputat Kota Serang tahun ajaran 2021/2022 sebanyak 29 orang siswa dan wali kelas V SDN Ciputat Kota Serang. Instrumen utama pada penelitian kali ini yaitu peneliti sendiri dan berperan sebagai pemeroleh data. Adapun jenis tes (pre-post test) yang dipakai pada penelitian ini yaitu tes pengetahuan guna mengetahui kemampuan belajar matematika siswa berupa 5 soal esai. Serta pedoman wawancara kepada wali kelas V SDN Ciputat Kota Serang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, kuesioner, dan wawancara. Tes dilakukan untuk mengetahui nilai rata-rata kemampuan belajar siswa terhadap pelajaran matematika. Adapun kuesioner untuk mengumpulkan persepsi siswa tentang matematika dan sistem Desatika. Teknik wawancara dilakukan dengan subjek penelitian yaitu wali kelas V untuk mengetahui pandangan guru mengenai media pembelajaran yang digunakan serta guna mendapatkan informasi bagaimana perasaan guru mengenai pembelajaran siswa ketika sebelum dan setelah menggunakan game edukasi Desatika. Peneliti melakukan analisis data dengan uji Paired Sample T Test. Uji Paired Sample T Test digunakan untuk mengetahui adanya perbedaan rata-rata nilai antara dua sampel berpasangan, yakni pre-test dan post-test maka perlu dilakukan uji paired sample t test.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Hasil

Berikut akan peneliti paparkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebagai berikut.

##### 3.1.1. Kemampuan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika

Data hasil penelitian yang diperoleh yaitu sebelum diberi perlakuan (pre-test) dan setelah diberi perlakuan (post-test) terhadap kemampuan belajar siswa pada pelajaran matematika yang kemudian ditelaah dengan menggunakan statistik deskriptif dan dijabarkan pada tabel berikut ini.

**Tabel 1. Hasil Statistik Deskriptif**

		N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Nilai	Pre-	29	20,00	100,0	77,93	18,78056
	test			0	10	

Nilai Post-test	29	70,00	100,0	96,20	8,62463
			0	69	
Valid N (listwise)	29				

Berdasarkan telaah dari tabel di atas, didapatkan nilai rata-rata post-test siswa = 96,20 lebih tinggi daripada nilai rata-rata pre-test siswa = 77,93. Sehingga, dapat dikatakan bahwasanya ada peningkatan kemampuan berhitung siswa kelas V SDN Ciputat Kota Serang melalui penggunaan media pembelajaran game edukasi Desatika. Berikut ini penyajian hasil uji normalitas dan hipotesis penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti.

### 3.1.1.1. Uji Normalitas

Guna mengetahui data penelitian berdistribusi normal atau tidak maka dilakukan uji normalitas. Hasil dari uji normalitas pre-test dan post-test dapat diketahui dalam tabel berikut ini dengan nilai signifikansi 0,05.

Ha = Bila nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 sehingga dapat dikatakan data berdistribusi secara normal

Ho = Bila nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, sehingga dapat dikatakan data berdistribusi secara tidak normal

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas**

		Nilai Pre-test	Nilai Post-test
N		29	29
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	77,9310	96,2069
	Std. Deviation	18,78056	8,62463
Most Extreme Differences	Absolute	,371	,498
	Positive	,249	,330
	Negative	-,371	-,498
Test Statistic		,371	,498
Asymp. Sig. (2-tailed)		,000 <sup>c</sup>	,000 <sup>c</sup>

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan uji normalitas, maka diperoleh hasil yaitu data penelitian berdistribusi normal. Dikarenakan berdistribusi secara normal sehingga hipotesis  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

### 3.1.1.2. Uji Homogenitas

Pada penelitian kali ini, guna mengetahui varians data pre-test dan post-test bersifat homogen atau tidak, sehingga harus melakukan uji homogenitas. Hasil uji homogenitas bisa diketahui dalam tabel berikut ini dengan nilai signifikansi 0,05.

$H_a$  = Data homogen, bila nilai signifikansi (Sig.) > 0,05

$H_0$  = Data tidak homogen, bila nilai signifikansi (Sig.) < 0,05

**Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Pre-Post Test	Based on Mean	3,487	1	56	,067
	Based on Median	3,882	1	56	,054
	Based on Median and with adjusted df	3,882	1	43,498	,055
	Based on trimmed mean	2,617	1	56	,111

Berdasarkan uji homogenitas, maka diperoleh hasil bahwasanya nilai (Sig.) Based on Mean yaitu sebesar 0,067 > 0,05 maka dapat dikatakan yakni varians data pre-test dan post-test merupakan data yang bersifat homogen. Dikarenakan bersifat homogen sehingga hipotesis  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

### 3.1.1.3. Uji Paired Sample T Test

Guna mengetahui adanya perbedaan rata-rata nilai antara dua sampel berpasangan, yakni pre-test dan post-test maka perlu dilakukan uji paired sample t test. Hasil uji paired sample t test dapat diketahui dalam tabel dengan hipotesis di bawah ini.

Ha = Ada perbedaan rata-rata sesudah menggunakan media pembelajaran game edukasi Desatika

Ho = Tidak ada perbedaan rata-rata sesudah menggunakan media pembelajaran game edukasi Desatika

Pengambilan keputusan dilakukan melalui uji paired sample t test dengan nilai signifikansi (Sig.) 0,05 berikut ini.

Bila nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. B

ila nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak.

**Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample T Test**

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1	PRE TEST -	11,97	2,223	-	-	8,2	2	,000
	POSTTEST	18,27	31	22,83	13,72	20	8	
	PO	586		010	162			
	ST							
	TEST							

Berdasarkan hasil uji paired sample t test di atas diketahui bahwa diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,005 maka dapat disimpulkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa, sehingga hipotesis Ho ditolak dan Ha diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi game edukasi Desatika dapat meningkatkan kemampuan belajar matematika siswa.

### 3.1.2. Minat dan Evaluasi Belajar Matematika Siswa

Guna mengetahui minat belajar matematika siswa kelas V SDN Ciputat Kota Serang peneliti memberikan kuesioner yang diisi oleh 29 siswa dengan 10 pernyataan. Kuesioner yang dipakai adalah melalui Skala Likert yang terdiri atas 4 kategori berikut ini.

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Setuju

4 = Sangat Setuju

**Tabel 5. Hasil Kuesioner Minat Belajar Matematika Siswa**

NO.	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P 10	Skor	Skor Maks
1	2	4	2	4	1	4	4	2	1	4	28	40
2	2	3	4	2	1	3	3	2	3	3	26	40
3	2	3	2	4	2	3	4	3	1	2	26	40
4	2	4	2	3	2	2	3	2	1	3	24	40
5	2	3	1	4	1	3	4	1	2	3	24	40
6	2	4	2	3	2	3	4	2	1	4	27	40
7	2	4	2	4	2	4	4	2	1	3	28	40
8	2	3	2	4	3	4	3	1	3	2	27	40
9	2	3	4	3	1	3	4	1	2	3	26	40
10	3	4	2	1	2	3	4	2	1	2	24	40
11	2	3	1	2	2	2	3	2	1	3	21	40
12	4	4	2	4	1	4	4	2	1	4	30	40
13	2	2	1	3	3	4	4	2	1	2	24	40
14	2	3	3	1	2	3	4	2	1	3	24	40
15	2	4	2	2	1	3	4	2	3	4	27	40
16	2	4	1	2	1	4	4	1	1	3	23	40
17	1	3	2	1	4	3	2	1	4	2	23	40
18	1	3	3	4	1	3	4	1	1	3	24	40
19	2	1	3	2	2	4	3	3	2	1	23	40
20	2	3	3	4	1	4	4	2	1	4	28	40
21	3	4	2	2	1	3	4	2	1	3	25	40
22	1	4	3	4	2	4	4	2	3	3	30	40
23	3	4	2	4	1	4	3	2	1	4	28	40
24	2	4	3	4	2	3	4	2	2	3	29	40
25	2	2	1	3	3	4	4	2	1	2	24	40
26	1	3	3	4	1	4	4	1	1	4	26	40
27	2	4	2	4	1	4	3	2	1	4	27	40
28	3	3	2	4	3	4	4	1	4	2	30	40
29	1	4	2	2	4	4	4	2	2	3	28	40

Tabel 6. Hasil Kuesioner Evaluasi Belajar Matematika Siswa

NO.	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	Skor	Skor Maks
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	3	4	4	4	1	4	4	3	4	4	35	40
2	4	3	3	3	4	4	4	3	1	3	32	40
3	3	4	2	4	4	4	4	1	1	4	31	40
4	4	4	4	3	3	4	4	1	1	4	32	40
5	3	3	3	4	3	4	4	2	2	1	29	40
6	4	4	4	3	4	4	4	2	2	4	35	40
7	2	3	3	4	4	4	4	1	1	4	30	40
8	4	4	2	4	4	4	4	3	1	3	33	40
9	4	4	4	3	4	3	4	1	1	4	32	40
10	4	4	4	3	4	3	4	1	1	4	32	40
11	3	4	4	3	3	3	4	3	2	4	33	40
12	3	4	2	3	4	3	4	2	2	4	31	40
13	2	3	3	3	4	3	4	3	2	4	31	40
14	3	3	3	3	3	3	4	2	1	4	29	40
15	4	4	2	3	4	4	4	4	2	4	35	40
16	3	3	4	3	2	4	4	2	1	4	30	40
17	4	3	4	1	4	3	4	3	1	4	31	40
18	3	4	2	3	3	4	4	3	1	4	31	40
19	3	1	1	3	4	1	1	3	4	2	23	40
20	4	4	3	4	3	4	4	3	1	4	34	40

Proceedings Series of Educational Studies

21	4	3	2	4	3	2	4	4	1	3	30	40
22	4	3	3	4	3	4	4	3	2	3	33	40
23	3	3	4	4	4	3	4	2	2	4	33	40
24	3	4	3	4	3	3	3	4	2	2	31	40
25	3	4	3	4	3	3	4	2	1	4	31	40
26	3	3	4	4	4	3	4	2	1	4	32	40
27	4	4	4	4	4	4	4	1	1	4	34	40
28	4	4	3	3	3	3	3	2	1	2	28	40
29	4	4	4	3	4	4	4	1	3	2	33	40

**Tabel 7. Statistik Minat dan Evaluasi Belajar Siswa**

		Mean	N	Std. Deviation	De-	Std. Error
Pair	Total_Minat_Siswa	26,00	29	2,405		,447
1	Total_Evaluasi_Siswa	31,52	29	2,444		,454

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error
Pair	Rata2_Minat_Siswa	2,6000	29	,24054	,04467
1	Rata2_Evaluasi_Siswa	3,1517	29	,24440	,04538

**Tabel 8. Rata-Rata Minat dan Evaluasi Belajar Siswa**

		Differences		Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Lower		Upper				
Pa ir 1	Rata2_Minat_Siswa	-	,28488	,0529	-	-	-	2	,000
	-	Ra-	,551	0	,6600	,443	10,42	8	
	ta2_Evaluasi_Siswa	7	7		9	3	9		
		2				6			

Dari analisis Skala Likert dan hasil t-test berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwasanya nilai Sig. (2-tailed) diperoleh sebesar  $0,000 < 0,005$  sehingga dapat dikatakan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata minat dan evaluasi belajar siswa terhadap pelajaran matematika, sehingga hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal tersebut membuktikan bahwasanya penggunaan game edukasi Desatika mampu meningkatkan minat belajar matematika siswa.

Berdasarkan data penelitian yang telah diperoleh dan dianalisis peneliti menyimpulkan bahwasanya media pembelajaran game edukasi Desatika mampu meningkatkan minat serta kemampuan belajar matematika siswa kelas V SDN Ciputat Kota Serang. Oleh karena itu, penggunaan game edukasi Desatika dalam kegiatan belajar di kelas menjadi lebih mengasyikan serta memudahkan siswa untuk memahami materi. Pembelajaran yang diterapkan dapat memberikan keleluasaan untuk siswa dalam memanfaatkan teknologi dan media belajar sambil bermain dalam membantu siswa guna meningkatkan kemampuan berhitungnya.

Dengan penggunaan media pembelajaran game edukasi Desatika menjadikan siswa menjadi gembira dan bersemangat dalam mengerjakan kegiatan belajar terutama pada pelajaran matematika. Dengan adanya game edukasi kegiatan belajar mengajar menjadi lebih bermakna dan siswa bisa belajar sambil bermain. Manfaat penggunaan media pembelajaran game edukasi Desatika antara lain memudahkan siswa dalam memahami dasar kemampuan berhitung khususnya dalam belajar pembilangan, penjumlahan, pengurangan dan operasi hitung campuran. Semakin efektifnya penggunaan media pembelajaran game Edukasi Desatika, maka semakin tinggi kemampuan berhitung siswa dan minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika.

Sehingga, dapat dikatakan bahwa penelitian ini menunjukkan keefektifan penggunaan media pembelajaran melalui game edukasi Desatika mampu meningkatkan kemampuan berhitung serta minat belajar matematika siswa kelas V SDN Ciputat Kota Serang. Hal ini dinyatakan dengan terdapatnya peningkatan nilai rata-rata kemampuan berhitung dan minat

belajar siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan game edukasi Desatika (post-test) dan dibandingkan dengan sebelum diberikan perlakuan (pre-test).

### 3.2. Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti terhadap subjek penelitian yaitu siswa kelas V SDN Ciputat Kota Serang menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, minat siswa terhadap pembelajaran matematika sangat rendah hal tersebut berdasarkan hasil kuesioner minat dan pre-test siswa terhadap pembelajaran matematika di sekolah. Hampir seluruh siswa kelas V merasa bosan ketika belajar matematika di kelas dan mereka memandang matematika merupakan pelajaran yang susah dipahami. Menurut Hidi (Nurhasanah & Sobandi, 2016:130) minat menjadi pengaruh penting dari tiga aspek kognitif individu yakni tujuan, tingkat pembelajaran dan perhatian. Saat pembelajaran dimulai, khususnya pada pelajaran matematika perlu adanya perhatian yang serius sehingga akan membuat siswa merasa tertarik dengan penyampaian materi dari guru, hal ini akan memotivasi siswa agar selalu rajin belajar dan mengerjakan tugas.

Berdasarkan data wawancara peneliti dengan wali kelas V SDN Ciputat Kota Serang dapat diketahui bahwasanya faktor penyebab minat belajar siswa yang rendah pada pelajaran matematika yaitu siswa itu sendiri, guru dan fasilitas di sekolah. Siswa belum mempunyai minat yang tinggi untuk belajar di kelas ketika guru sedang menjelaskan materi dikarenakan ia diganggu oleh teman sebangkunya yang sering mengajak bercanda, ngobrol dan seringkali siswa malas untuk belajar di rumah. Guru pun dapat dijadikan sebagai faktor penghambat minat belajar matematika siswa, misalnya ketika pembelajaran berlangsung guru tidak mengimplementasikan metode serta media pembelajaran yang menarik, sehingga siswa cenderung jenuh dan tidak fokus dalam mengamati materi yang dijelaskan oleh guru.

Berdasarkan data hasil penelitian, guru kelas V SDN Ciputat Kota Serang masih menerapkan pembelajaran yang monoton, dalam hal ini guru belum dapat mengimplementasikan metode dan media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa ketika belajar. Fasilitas di sekolah juga menjadi faktor penghambat minat belajar siswa dikarenakan belum memiliki fasilitas yang memadai seperti infokus yang semestinya dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran. Adapun hasil tersebut relevan dengan hasil penelitian oleh Putri et al. (2019) yang diperoleh bahwasanya ada dua faktor yang menjadi pengaruh dari minat belajar siswa yang rendah, antara lain faktor intern dan ekstern. Faktor intern yakni faktor yang muncul pada diri siswa, sementara faktor ekstern yakni faktor yang muncul dari luar meliputi metode guru ketika mengajar, perhatian, sikap, dan bimbingan dari orang tua, serta sarana dan prasarana dalam pembelajaran.

Dengan demikian, ketika peneliti melakukan observasi dan memberikan perlakuan kepada siswa dengan memperkenalkan media pembelajaran game edukasi Desatika dalam pembelajaran matematika yang selanjutnya siswa diberikan post-test terkait soal-soal matematika dan kuesioner evaluasi siswa, nilai rata-rata minat belajar siswa dapat menunjukkan hasil yang signifikan ketika sebelum dan setelah menggunakan game edukasi Desatika dalam pembelajaran matematika. Selaras dengan hasil penelitian oleh Hakim & Windayana (2016) terkait pemanfaatan media interaktif di pembelajaran matematika siswa kelas V mengalami peningkatan yang tinggi pada hasil belajarnya mengenai materi simetri dan pencerminan. Ser-

ta melalui penggunaan multimedia interaktif pada kegiatan belajar matematika siswa mencerminkan sikap yang baik.

Adapun sejalan pula dengan penelitian Paseleng & Arfiyani (2015) didapatkan hasil bahwasanya ketika kegiatan belajar matematika materi operasi hitung pembagian dan perkalian dengan melalui penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia berupa permainan yang unik dan menarik membuat minat belajar siswa mengalami peningkatan serta siswa dapat menerima pembelajaran dan pengalaman yang bermakna. Maka, berdasarkan keseluruhan data penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwasanya game edukasi Desatika merupakan game edukasi yang efektif untuk dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran dalam belajar matematika di sekolah serta dengan penggunaan game edukasi Desatika minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian yang dapat diperoleh antara lain terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara nilai rata-rata minat serta evaluasi belajar siswa terhadap pelajaran matematika. Serta berdasarkan data wawancara antara peneliti dengan wali kelas V dapat diperoleh bahwasanya minat siswa meningkat setelah menggunakan game edukasi Desatika terhadap pelajaran matematika. Sehingga, dapat dikatakan bahwa hal tersebut menunjukkan penggunaan aplikasi game edukasi Desatika sangat efektif dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika. Dari kesimpulan yang telah dipaparkan, adapun saran untuk peneliti selanjutnya yang memungkinkan guna meneruskan penelitian ini supaya dapat melengkapi kekurangan dari penelitian yang telah dilaksanakan baik berupa memperbaiki keterbatasan media yang telah dibuat maupun bisa memanfaatkan game edukasi lainnya dalam kegiatan belajar di kelas yang sekiranya memungkinkan dan dibutuhkan. Kemudian, bagi pihak sekolah diharapkan agar dapat memanfaatkan media aplikasi Game Desatika ini semaksimal mungkin dan menjadikan aplikasi ini sebagai sebuah media yang berguna dalam membantu keberlangsungan pembelajaran serta dapat meningkatkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah, supaya kegiatan belajar di kelas menjadi lebih menarik dan bervariasi. Untuk guru pun diharapkan agar mampu memberikan stimulus kepada siswa serta mampu mengimplementasikan metode dan media pembelajaran yang beragam dan unik untuk siswa dalam upaya meningkatkan minatnya. Serta bagi siswa, diharapkan supaya media aplikasi game Desatika ini dapat digunakan dengan baik, guna membantu meningkatkan minat belajar siswa baik ketika di sekolah maupun di rumah.

#### Daftar Rujukan

- Admin. (2020). *Aplikasi Desatika: Membangun Desa dengan Matematika*. Bersama Hadapi Korona Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi. <https://bersamahadapikorona.kemdikbud.go.id/tutorial-pemanfaatan-aplikasi-desatika/>
- Afrianti, I., Tiurlina, T., & Alfarisa, F. (2021). Analisis Minat Belajar Matematika Siswa Pada Pembelajaran Daring Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika*, 1(3), 489–498. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/didaktika.v1i3.38177>
- Dores, O. J., Huda, F. A., & Riana, R. (2019). Analisis Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 4 Sirang Setambang Tahun Pelajaran 2018/2019. *JPiMat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 38–48. <https://doi.org/10.31932/jpimat.v1i1.408>
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika.

*JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 4(1), 6.  
<https://doi.org/10.26737/jpmi.v4i1.870>

- Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(2). <https://doi.org/10.17509/eh.v4i2.2827>
- Marlina, N., Purba, B., & Nasir, J. (2019). Aplikasi Game Matematika Tingkat Sekolah Dasar Berbasis Android. *Snistek, Agustus*, 241–246.
- Masrizal. (2021). Mixed Method Research. Masrizal. *Jurnal Kesehatan Masyarakat Andalas*, Vol 6, No, 53–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.24893/jkma.v6i2.89>
- Nasaruddin., Turmuzi, Muhammad; Khairunnisaq, B. F. (2017). Penggunaan Game Edukatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III Sdn 7 Rarang Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Skripsi Universitas Mataram*, 3–11.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Paseleng, M. C., & Arfiyani, R. (2015). Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 131–149. <https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i2.p131-149>
- Putri, B. B. A., Muslim, A., & Bintaro, T. Y. (2019). Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V Di Sd Negeri 4 Gumiwang. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 5(2), 68–74. <https://doi.org/10.31949/educatio.v5i2.14>
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>
- Sholehah, S. H., Handayani, D. E., & Prasetyo, S. A. (2018). Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Sd Negeri Karangroto 04 Semarang. *Mimbar Ilmu*, 23(3), 237–244. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i3.16494>
- Slameto. (2010). *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Grup.
- Widodo, T. D., Susanto, H. P., & Apriyani, D. C. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi Inspring Suite 9. *Repository STKIP Pacitan*. <http://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/506>
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Penggunaan multimedia interaktif bermuatan game edukasi untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian Dan Pengembangan*, 2(8), 1024–1029. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/9759/4611>
- Yeh, C. Y. C., Cheng, H. N. H., Chen, Z. H., Liao, C. C. Y., & Chan, T. W. (2019). Enhancing achievement and interest in mathematics learning through Math-Island. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 14(1). <https://doi.org/10.1186/s41039-019-0100-9>