



Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2B SDN 25 Palu melalui Media Game Edukatif

Annisa Rahma¹, Nashrullah², Umira H Rusagau³

^{1,2} Universitas Tadulako, ³ SDN 25 Palu

Email: annisa.rahma.ppg@gmail.com¹, nasrullahpettalolo@gmail.com²,
umirarusagau80@guru.sd.belajar.id³

Article Info

Article history:

Received November 02, 2025

Revised November 06, 2025

Accepted November 11, 2025

Keywords:

Learning Interest, Educational Games, Indonesian Language, Classroom Action Research

ABSTRACT

This classroom action research aims to increase the learning interest of second-grade elementary school students in the Indonesian language subject through the use of educational game media. The problem identified in the pre-cycle was the low learning interest of the students, indicated by a lack of enthusiasm, low activeness, and students tending to be passive during the learning process. This research was conducted in two cycles, each cycle consisting of planning, action, observation, and reflection. The research subjects were 20 second-grade elementary school students. Data collection instruments used were observation sheets on learning interest, questionnaires, and documentation. The results showed an increase in students' learning interest. In the pre-cycle, the average learning interest score was 55% (low category), which increased to 72% in cycle I (medium category), and further increased to 88% in cycle II (very high category). This proves that educational game media is effective in increasing students' learning interest in the Indonesian language subject.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Article Info

Article history:

Received November 02, 2025

Revised November 06, 2025

Accepted November 11, 2025

Kata Kunci:

Minat Belajar, Game Edukatif, Bahasa Indonesia, PTK

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD melalui penggunaan media game edukatif. Masalah yang ditemukan dalam pra-siklus adalah rendahnya minat belajar peserta didik, ditandai dengan kurangnya antusiasme, rendahnya keaktifan, dan peserta didik cenderung pasif saat pembelajaran berlangsung. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri atas perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 23 peserta didik kelas II SD. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi minat belajar, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar peserta didik. Pada pra-siklus diperoleh rata-rata nilai minat belajar sebesar 55% (kategori rendah), meningkat menjadi 72% pada siklus I (kategori cukup), dan meningkat lagi menjadi 88% pada siklus II (kategori tinggi). Hal ini menunjukkan bahwa media game edukatif efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



***Corresponding Author:***

Annisa Rahma

Universitas Tadulako

Email: annisa.rahma.ppg@gmail.com**PENDAHULUAN**

Minat belajar merupakan faktor penting yang mampu mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Minat belajar yang tinggi akan membuat peserta didik lebih fokus, aktif, dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Namun, berdasarkan hasil observasi awal pada kelas II SD, minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia masih rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi, rendahnya antusiasme, dan kurangnya perhatian selama pembelajaran berlangsung.

Salah satu penyebab rendahnya minat belajar adalah metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Pada dasarnya siswa mempunyai minat yang tinggi kepada suatu aktivitas yang menarik perhatian mereka dan memberi kesenangan. Anak sekolah dasar kurang begitu tertarik pada hal-hal yang menimbulkan kebosanan dan kejenuhan. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan media yang menarik dan interaktif. Salah satunya adalah media game edukatif yang sesuai dengan usia peserta didik yang senang bermain dan belajar melalui pengalaman langsung.

Game edukatif merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan peserta didik. Melalui game edukatif, peserta didik dapat belajar sambil bermain sehingga suasana belajar menjadi menyenangkan, tidak membosankan, dan lebih mudah dipahami. Adapun tujuan penelitian ini yaitu dapat meningkatkan minat belajar peserta didik melalui game edukatif interaktif.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis & McTaggart yang meliputi dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di kelas 2B SDN 25 Palu pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah peserta didik 23 orang. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, angket minat belajar peserta didik, dan dokumentasi foto proses pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk melihat peningkatan minat belajar siswa dari siklus ke siklus. Indikator peningkatan minat belajar peserta didik meliputi antusias dalam mengikuti pembelajaran, aktif bertanya atau menjawab, mengikuti instruksi dalam pembelajaran maupun game edukatif, dan menyelesaikan tugas tepat waktu. Adapun kriteria keberhasilan jika $\geq 80\%$ peserta didik menunjukkan minat belajar kategori tinggi.



HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Kondisi Awal (Pra-Siklus)

Pada tahap ini guru melakukan observasi awal untuk mengetahui minat belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia sebelum tindakan dilakukan. Hasil observasi menunjukkan:

- Peserta didik kurang antusias mengikuti pembelajaran.
- Hanya sebagian siswa yang mau menjawab pertanyaan guru.
- Banyak siswa berbicara sendiri, memainkan alat tulis, atau mengganggu temannya.
- Pembelajaran didominasi metode ceramah dan latihan tertulis sehingga peserta didik cepat bosan.

Hasil angket minat belajar menunjukkan:

Aspek yang diamati	Presentase
Perhatian saat pembelajaran	57%
Keaktifan bertanya/jawab	50%
Antusias menggunakan media	55%
Ketekunan mengerjakan tugas	58%

Dari hasil tersebut, rata-rata minat belajar siswa hanya 55% (kategori rendah). Hal ini menunjukkan perlunya tindakan untuk meningkatkan minat belajar melalui media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah, yaitu belajar sambil bermain.

2. Siklus I

a. Perencanaan

Guru menyusun perencanaan tindakan:

- Guru memilih media game edukatif Wordwall dan Puzzle Kata yang sesuai dengan materi.
- Membuat RPP, menyiapkan laptop dan LCD, serta lembar observasi dan angket minat belajar.
- Membagi siswa ke dalam kelompok kecil agar pembelajaran lebih kolaboratif.

b. Pelaksanaan Tindakan

Guru memulai pembelajaran dengan langkah sebagai berikut:

1. Apersepsi melalui pertanyaan sederhana seputar kata dan kalimat.
2. Guru mengenalkan media game edukatif dan cara memainkannya.
3. Siswa bermain game secara bergiliran, didampingi guru.
4. Guru memberikan poin kepada siswa/kelompok yang menjawab dengan benar.

Selama pelaksanaan, siswa terlihat mulai tertarik, beberapa di antaranya berebut ingin mencoba bermain di depan kelas.

c. Observasi

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan minat belajar:

- Siswa mulai berani bertanya dan mencoba menjawab.



- Siswa terlibat dalam permainan dan bekerja sama dalam kelompok.

Hasil angket siklus I:

Aspek yang diamati	Pra-Siklus	Siklus I
Perhatian saat pembelajaran	57%	70%
Keaktifan bertanya/menjawab	50%	67%
Antusias menggunakan media	55%	75%
Ketekunan mengerjakan tugas	58%	76%

Rata-rata minat belajar meningkat menjadi 72% (kategori cukup).

d. Refleksi

Hasil siklus I menunjukkan peningkatan, tetapi masih ditemukan kendala:

- Beberapa siswa terlalu fokus bermain tanpa memperhatikan instruksi.
- Siswa yang pemalu masih kurang berpartisipasi.

Solusi untuk siklus II:

- Guru memberikan reward berupa stiker bintang untuk siswa yang aktif.
- Guru memberikan kesempatan lebih luas untuk siswa yang pemalu.

3. Siklus II

a. Perencanaan

Guru memilih game edukatif yang berbeda yaitu Quizizz dan Game Susun Kata Bergambar agar tidak monoton.

b. Pelaksanaan Tindakan

- Guru memberikan penjelasan singkat, lalu siswa bermain secara individu dan kelompok.
- Guru juga memberikan reward langsung kepada siswa yang paling aktif.

c. Observasi

Hasil observasi menunjukkan peningkatan yang signifikan:

- Semua siswa terlihat antusias.
- Siswa saling memberi semangat kepada teman.
- Siswa yang awalnya pasif mulai aktif menjawab.

Hasil angket siklus II:

Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II
Perhatian saat pembelajaran	70%	90%
Keaktifan bertanya/menjawab	67%	85%
Antusias menggunakan media	75%	92%
Ketekunan mengerjakan tugas	76%	87%

Rata-rata minat belajar meningkat menjadi 88% (kategori tinggi).

d. Refleksi

Pada akhir siklus II, indikator keberhasilan telah tercapai. Penggunaan media game edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.



B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media game edukatif mampu meningkatkan minat belajar siswa secara bertahap dari pra-siklus (55%), siklus I (72%), hingga siklus II (88%). Peningkatan tersebut terjadi karena pembelajaran menggunakan game edukatif memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan menantang. Media game edukatif berhasil meningkatkan perhatian siswa, keaktifan bertanya, serta antusiasme dalam mengikuti pembelajaran.

Game edukatif mendorong:

- motivasi intrinsik, karena siswa merasa tertantang untuk menang dalam permainan.
- keterlibatan aktif, karena siswa harus berpikir cepat untuk menjawab.
- kolaborasi, karena siswa belajar berdiskusi dan bergantian mencoba permainan.

Game edukatif juga mendorong siswa untuk belajar sambil bermain, yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Media game edukatif juga mampu mengurangi kebosanan, meningkatkan keberanian siswa dalam menjawab, serta memperkuat pemahaman materi karena dilakukan melalui pengalaman langsung. Permainan yang interaktif dan kompetitif membuat siswa merasa tertantang dan termotivasi untuk menyelesaikan tugas. Selain itu, melalui aktivitas kelompok, siswa juga belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan menghargai pendapat teman. Hasil ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan dan minat siswa. Dengan demikian, penggunaan media game edukatif dapat menjadi solusi dalam meningkatkan minat belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game edukatif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas II SD pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Minat belajar meningkat dari 55% pada pra-siklus menjadi 72% pada siklus I dan mencapai 88% pada siklus II. Media game edukatif membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif.

Saran bagi guru adalah untuk terus mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif seperti game edukatif agar proses pembelajaran lebih hidup. Sekolah juga diharapkan menyediakan fasilitas pendukung agar penerapan media digital dapat berjalan optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Danarjati, dkk. (2014) *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Mustaqim. (2021). Penggunaan Media Game Edukatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 45–52.
- Sanjaya, W. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Zusnani, I. (2013). *Pendidikan Kepribadian Siswa SD-SMP*. Jakarta: Tugu Publisher