



Pengaruh Media Arcademics terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik di SD Miftahussadah

Munawir Badawi^{1*}, Erna Zumrotun²

191330000560@unisnu.ac.id¹, erna@unisnu.ac.id²

^{1,2}Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Indonesia

*Korespondensi: ✉ 191330000560@unisnu.ac.id

Abstract

The use of learning media that is easy to make and use is needed by teachers along with technological advances. Learning media has a significant influence on the learning process. Observations at Miftahussadah Elementary School in Gebog Subdistrict show that although learning is quite varied, conventional methods without the help of media are still often used. Students' learning motivation is a determining factor in learning activities. The more interesting the learning media used, the higher the tendency and attention of students in learning. This study aims to see the effect of Arcademics media on students' interest in learning. This study used a one group pretest-posttest pre-experiment design. The sampling technique was purposive sampling with a total of 14 students from class V SD Miftahussadah. Data analysis includes validity and reliability tests, normality tests, homogeneity tests (Levene's test), and t-tests with the help of SPSS applications. The results showed that the use of Arcademics media had a positive influence on students' learning motivation.

Status Artikel:

Diterima: 13-09-2024

Direvisi: 16-09-2024

Diterima: 28-09-2024

Keyword:

*Influence;
Learning Media;
Learning Interest;
Mathematics.*



© 2024 Munawir Badawi, Erna Zumrotun

This work is licensed under a

[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan aspek penting dalam mendukung kelancaran proses belajar, tentunya media tersebut haruslah yang mudah pembuatan dan penggunaannya sehingga dapat digunakan secara fleksibel. Media pembelajaran memiliki manfaat dalam memperjelas pesan dan mengatasi keterbatasan dalam mengajar, selain itu memberikan motivasi dan rangsangan minat belajar peserta didik (Taufiqoh et al., 2023). Selain karena kemajuan dalam perkembangan teknologi tetapi juga karena media pembelajaran memiliki pengaruh dan dampak yang besar dalam pembelajaran. Sehingga penentuan media diawal terutama pada tahap perencanaan sangatlah penting. Artinya peran guru tidak lagi sebatas menyampaikan materi pembelajaran saja, namun juga mempunyai kesempatan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran (Nissa & Renoningtyas, 2021). Media pembelajaran dapat digunakan dalam berbagai situasi dan jenis pembelajaran. Selain karena sifatnya yang fleksibel juga mengikuti tujuan dalam pembelajaran, media pembelajaran dapat ditentukan secara tepat tergantung materinya. Matematika adalah satu contoh pelajaran yang bisa menggunakan banyak jenis media.

Matematika sendiri adalah alat yang digunakan dalam mengembangkan pola pikir manusia dalam hal kontekstual (Sari et al., 2021).

Observasi dilaksanakan di SD Miftahussadah Kecamatan Gebog pada saat semester 2 bulan Maret 2024. Observasi dilakukan dengan cara pengamatan pada saat kelas berlangsung sehingga mengetahui perilaku guru dan peserta didik saat proses pembelajaran. Setelah dilakukan beberapa pengamatan terhadap kelas serta guru, dapat diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan cukup variatif, tetapi masih sering kali terdapat pembelajaran hanya dilakukan secara konvensional tanpa bantuan media. Peserta didik terlihat kurang aktif saat pembelajaran berlangsung, pembelajaran hanya dilakukan secara pasif tanpa ada kontribusi peserta didik yang banyak. Selain itu setengah dari peserta didik yang ada tampak kurang fokus dan kurang antusiasnya saat pembelajaran berlangsung. Keaktifan, fokus dan antusiasme sendiri merupakan salah satu dari beberapa indikator minat, hal tersebut menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran tersebut kurang. Terutama pada mata pelajaran matematika, jika minat pada peserta didik kurang dalam pada saat pembelajaran maka akan semakin sulit bagi peserta didik dalam mencerna isi pembelajaran, sehingga turut mempengaruhi hasil belajar. Terlihat bahwa lebih dari setengah peserta didik pada tes diakhir pembelajaran mendapatkan hasil dibawah batas rata-rata, dan hanya sedikit yang mendapatkan hasil yang memuaskan. Dengan memperhatikan masalah tersebut perlu diberikan perubahan dalam proses pembelajaran, peserta didik memerlukan inovasi media pembelajaran yang dapat mempengaruhi dampak terhadap minat belajarnya.

Saat proses pembelajaran terutama sebagai guru memiliki banyak tujuan yang ingin dicapai. Faktor utama dalam proses pembelajaran yakni minat belajar peserta didik. Kualitas pada media pembelajaran yang digunakan berbanding lurus terhadap dampak yang dihasilkan, dalam hal ini kecenderungan belajar serta perhatiannya semakin tinggi (Fitri et al., 2022). Peserta didik akan semakin fokus pada pembelajaran jika guru bisa memilih dan menentukan media pembelajaran yang tepat. Minat belajar merupakan suatu kebutuhan atau keinginan terhadap suatu kegiatan yang datang dari motivasi dalam dirinya, yang mendapatkan dampak baik, menyenangkan dan memuaskan hasrat pada dirinya (Launin et al., 2022). Jika peserta didik memiliki minat yang tinggi maka akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajarnya. Minat belajar memiliki beberapa indikator yakni: (1) memiliki perasaan senang dan motivasi saat proses belajar; (2) peserta didik mempunyai ketertarikan dalam pembelajaran; (3) aktif saat belajar; (4) mempunyai perhatian yang tinggi saat pembelajaran (Azzahra & Pramudiani, 2022).

Minat belajar peserta didik pada pembelajaran tidak luput dengan rasa suka dan dorongan saat aktivitas belajar. Semakin tinggi ketertarikan peserta didik pada pembelajaran yang berarti tinggi akan minatnya pada pembelajaran tersebut. Minat belajar merupakan faktor internal pada aspek psikologis yang berpengaruh dan memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, peningkatan belajar peserta didik serta kesuksesan peserta didik saat pembelajaran (Septiani & Santi, 2022). Minat pada peserta didik dapat dilihat dari variabel variabel penentu seperti aktif, ingin tahu, antusiasme, fokus, dan berani mencoba. Keaktifan dan antusiasme peserta didik pada saat pembelajaran merupakan bukti jika seorang anak menyukai kegiatan yang dilakukan, kemudian rasa ingin tahu adalah ketertarikan peserta didik terhadap suatu hal, seperti rasa ingin tahunya terhadap media yang digunakan sehingga peserta didik tertarik terhadap materi yang sedang diajarkan melalui media tersebut. Fokus juga menjadi variabel yang mengindikasikan jika peserta didik serius terhadap suatu hal, salah satu contohnya adalah peserta didik fokus terhadap

materi yang diajarkan karena merasa hal tersebut penting dan berpengaruh terhadapnya sehingga secara tidak sadar minat akan timbul pada dirinya. Kemudian berani mencoba juga merupakan variabel indikator jika peserta didik tersebut tertarik dan merasa percaya diri terhadap sesuatu, seperti jika guru memberikan soal dan peserta didik tersebut mengajukan diri untuk menyelesaikannya dan menjadikan hal tersebut secara alami meningkatkan minat dalam dirinya. Oleh karena itu, guru harus memahami pentingnya minat belajar dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, guru dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

Minat memiliki dampak signifikan pada hasil belajar. Jika peserta didik memiliki minat yang besar saat belajar, pastinya pembelajaran akan lebih diperhatikan dan terasa menyenangkan (Yulistiarawati et al., 2021). Dengan minat yang tinggi, siswa akan menemukan pembelajaran lebih mudah dipahami. Jika peserta didik tidak memiliki minat terhadap materi pembelajaran, maka peserta didik akan mengalami kebosanan sehingga hasil belajar yang didapat tidak akan optimal dan menjauh dari ekspektasi tujuan pembelajaran. Dengan hal tersebut dapat dikatakan jika belajar adalah aktivitas yang akan selalu berkaitan dengan minat (AP, 2022). Minat itu sendiri dapat ditingkatkan oleh guru salah satunya dengan pemilihan media yang akan digunakan pada saat pembelajaran secara tepat.

Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu contoh media yang tepat. Keterlibatan peserta didik sebagai pengguna media merupakan ciri khas pada media pembelajaran interaktif, sehingga minat belajar peserta didik akan meningkat (Husna et al., 2022). Dari rancangannya, media pembelajaran interaktif memberikan tampilan yang memudahkan peserta didik dalam mendapat informasi serta aktivitas terikat antara peserta dan medianya (Rahma & Nurhayati, 2021). Dengan penggunaan media interaktif peserta didik dapat mudah memahami penyampaian materi yang sudah dijelaskan. Rasa ketertarikan dan semangat pada aktivitas pembelajaran menggunakan media interaktif juga akan didapatkan peserta didik (Azzahra & Pramudiani, 2022). Oleh karena itu dengan penerapan media interaktif akan mempengaruhi peningkatan minat belajar sehingga akan menghasilkan dampak positif pada hasil belajar.

Permasalahan tersebut memperlihatkan adanya kekurangan inovasi dan kepekaan guru dalam penerapan teknologi pada media pembelajaran. Hal ini dalam rangka upaya peningkatan minat belajar, maka dari itu penggunaan media pembelajaran sangatlah penting (Launin et al., 2022). Pada aktivitas belajar mengajar media memiliki peran penting, karena dalam prosesnya bahan ajar yang digunakan sering kali memiliki ketidakjelasan (Nur Haqiqi & Benny Angga Permadi, 2022). Sehingga pemilihan bahan ajar juga merupakan langkah penting pada awal pembelajaran, baru setelahnya dapat ditentukan media pembelajaran yang tepat pada materi terkait. Di era 4.0 ini tentunya menekankan paradigma pembelajaran yang menggunakan media teknologi. Dibutuhkan inovasi pembelajaran menggunakan teknologi guna meningkatkan kualitas pendidikan (Sholikhah et al., 2023). Selain itu, guru juga perlu mempertahankan kemampuan dan pengetahuan mereka dalam menggunakan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan demikian, guru dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif dan inovatif, serta meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menghadapi tantangan di era digital

Kecanggihan pada *gadget* dapat dimanfaatkan saat proses belajar mengajar sehingga bisa menumbuhkan minat peserta didik, karena pembelajaran tidak selalu menggunakan buku (Akbar & Hadi, 2023). Dalam hal ini *gadget* merupakan media yang memanfaatkan teknologi akan tetapi

dengan ukuran dan penggunaan yang simpel, seperti *handphone* dan laptop. Ketepatan saat menerapkan model serta media pembelajaran juga menjadi faktor penting dalam kesuksesan proses pembelajaran (Nurhayati, 2020). Sehingga beberapa faktor tersebut saling berhubungan yang mempengaruhi proses dalam pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut pelajaran matematika memerlukan media sebagai alat peraga yang interaktif dan menyenangkan yang dapat membantu peserta didik dalam memperlihatkan objek yang sulit digambarkan, serta memudahkannya dalam memahami materi pembelajaran dan mampu memberi rangsangan semangat dalam mengikuti aktivitas belajar (Azzahra & Pramudiani, 2022). Dengan memanfaatkan teknologi pada media belajar akan memberikan kemudahan peserta didik dalam memahami pembelajaran. Keterampilan dalam memahami pembelajaran, peserta didik memerlukan inovasi dalam pelaksanaan evaluasi. Dengan pemberian sarana dan fasilitas, peserta didik dapat berperan aktif dalam membantu evaluasi. Sudah banyak aplikasi atau *website online* yang menyediakan evaluasi interaktif (Indriani & Desyandri, 2022). Dalam sintesis, penggunaan media pembelajaran interaktif dan teknologi dalam proses pembelajaran bisa mempengaruhi peningkatan minat belajar bagi peserta didik dan memudahkannya dalam memahami isi pembelajaran. Karena hal tersebut, guru memerlukan meningkatkan kemampuannya dan pengetahuan mereka dalam menggunakan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menghadapi tantangan di era digital

Pada media pembelajaran interaktif yang memiliki pengaruh besar pada peningkatan minat belajar dengan memanfaatkan teknologi, *games* merupakan media yang tepat untuk digunakan oleh guru dalam pembelajaran. *Games* ini sendiri tentunya disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari supaya akan tetap berhubungan dengan isi pelajaran. Pembelajaran dengan basis *games* melibatkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar dengan memanfaatkan teknologi. *Education games* merupakan permainan yang berunsur mendidik yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Indriani & Desyandri, 2022). Salah satu *education games* yang dapat digunakan adalah Arcademics, arcademics sendiri merupakan *website multiplayer games* berbasis *online* yang mana memiliki beragam jenis permainan dan genre seperti *math games*, *learning games*, *puzzle games* yang dibagi menjadi 5-6 level sesuai kemampuan kelas di sekolah dasar. Arcademics juga merupakan *website games* edukatif bertema *literation* maupun *numeracy* (Verrysaputro et al., 2024). Jelas Arcademics bisa menjadi media pembelajaran jitu yang memudahkan peserta didik dalam memahami konsep pada materi yang diajarkan, selain itu tentunya juga meningkatkan interaksi antara media dan peserta didik yang menjadi penentu timbulnya minat belajar.

Dengan menggunakan *games* peserta didik akan lebih banyak memiliki interaksi baik antar peserta didik lainnya juga dengan media yang digunakan, serta komunikasi yang didapatkan akan lebih besar (Nurhayati, 2020). Selain hal tersebut, dengan menggunakan teknologi, proses pembelajaran bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun menyesuaikan kebutuhannya. Proses belajar menggunakan media berbasis *games* edukatif akan selalu berkaitan dengan minat belajar. Oleh karenanya, perlu adanya peninjauan media khusus untuk memfasilitasi minat belajar pada proses pembelajaran. Meningkatkan minat belajar dengan menggunakan *games* edukatif telah menarik perhatian pada beberapa penelitian (Fatma et al., 2022). Oleh karena itu peneliti menggunakan media pembelajaran *games* edukatif bernama arcademics dengan harapan

meningkatkan minat belajar peserta didik, khususnya pada mapel matematika serta antusiasme dalam mengikuti pembelajaran yang diajarkan.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif bertipe pra-eksperimen. Dengan desain penelitian yang digunakan yaitu *one group pretest posttest design*. Pengambilan sampel menggunakan teknik berjenis *purposive sampling* yang berjumlah 14 orang peserta didik, 6 perempuan dan 8 laki-laki. Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Miftahussadah dengan jumlah 14 orang.

Teknik pengambilan data menggunakan kuesioner yang dijawab oleh peserta didik sebagai responden pertanyaan yang telah disusun peneliti. Jawaban menggunakan skala *likert* dengan lima pilihan jawaban. Skala ini digunakan untuk mengetahui perspektif sekelompok individu. Tanggapan pada pertanyaan dapat berupa negatif dan juga positif tergantung bentuk kalimatnya, tanggapan dapat berupa: sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Instrumen penelitian berupa perasaan, ketertarikan dan keterlibatan peserta didik saat proses pembelajaran, serta pendapat terkait media pembelajaran berbasis permainan digital yang digunakan. Indikator-indikator tersebut dijabarkan dalam 10 pertanyaan terkait media pembelajaran dan minat belajar.

Analisis data pada penelitian ini menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas, setelah itu dilanjutkan uji prasyarat berupa uji normalitas, uji homogenitas (*levene's test*), kemudian dilanjutkan uji-t dengan berbantuan aplikasi SPSS. Hipotesisnya adalah pengaruh variabel X (media Arcademics) terhadap variabel Y (minat belajar matematika).

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Pada penelitian ini analisis data dilakukan mulai dari uji validitas dengan berbantuan program spss untuk melihat ke validan instrumen yang digunakan pada proses penelitian.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Variabel	Indikator	Sig. (2-Tailed)	Keterangan
Aktif	A1	0.000	Valid
	A2	0.021	Valid
Ingin Tahu	IT1	0.002	Valid
	IT2	0.000	Valid
Antusias	A1	0.000	Valid
	A2	0.015	Valid
Fokus	F1	0.003	Valid
	F2	0.002	Valid
Berani Mencoba	BM1	0.000	Valid
	BM2	0.000	Valid

Dapat dilihat pada Tabel 1 bahwa *item* pada Instrumen penelitian menunjukkan kevalidan karena nilai signifikansi $< 0,05$ sehingga memiliki kesimpulan data yang digunakan telah valid, selain itu

pada uji *pearson correlation* juga memenuhi syarat valid karena *r* hitung pada semua *item* lebih besar daripada *r* tabelnya 0,5324. Dilanjutkan dengan uji reliabilitas dengan hasil.

Tabel 2. Statistik Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.924	10

Dengan hasil yang ditunjukkan pada tabel 2 data dapat dikatakan reliabel dikarenakan *cronbach alpha* lebih > 0,6, oleh karena itu dapat dilanjutkan dengan analisis uji prasyarat, yaitu uji normalitas dimana pada penelitian ini menggunakan uji normalitas Kolmogrov-Smirnov karena populasi kurang dari 100 dan uji homogenitas untuk melihat apakah dua kelompok data berasal dari populasi yang memiliki varians sama. Tapi sebelum itu dapat diketahui rata rata hasil pada kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan statistik deskriptif pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Descriptive Statistics

	<i>N</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
Skor <i>Pretest</i>	14	20	40	35.71	5.180
Skor <i>Posttest</i>	14	31	49	44.43	4.183
Valid N (listwise)	14				

Setelah itu dilanjutkan dengan uji normalitas dan homogenitas pada data yang dapat dilihat pada tabel 4, jika pada uji tersebut dihasilkan data yang normal dan homogen baru bisa dilanjutkan dengan uji hipotesis pada tahap selanjutnya.

Tabel 4. Uji Prasyarat dan Hipotesis

<i>Test Type</i>	<i>Variabel</i>	<i>Results</i>	<i>Decisions</i>	<i>Conclusions</i>
Normalitas (<i>Kolmogrov-Smirnov</i>)	<i>Sig.(2-tailed)</i>	0.200	(H0) diterima	Normal
Homogen	<i>Sig.</i>	0.497	(H0) diterima	Homogen
Uji-T (<i>Paired-Samples</i>)	<i>Sig.(2-tailed)</i>	0.000	(H0) ditolak	Memiliki Perbedaan

Pada tabel 4 terlihat bahwa pada uji normalitas semua item pada variabel pertanyaan berdistribusi normal, karena signifikasinya <0,05. Selain itu dari tabel 3 dapat dilihat bahwa pada *pretest* memiliki skor rata-rata 35,71 sedangkan pada *posttest* memiliki skor rata-rata 44,3. Jika diperhatikan skor minat belajar pada saat *pretest* dengan sebelum diberi perlakuan memiliki skor rata-rata lebih rendah daripada saat *posttest* yang sudah diberi perlakuan (*treatment*), artinya dengan diberi perlakuan terdapat perbedaannya. Data juga dapat kita asumsikan berasal pada varian yang sama atau homogen terlihat pada tabel 4 dimana terdapat hasil 0,49 yang berarti lebih besar dari signifikansi 0,05. Kemudian pada hasil uji-t menggunakan *paired-samples test* hasil

signifikansi lebih kecil dari 0,05 yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya perlakuan yang dilakukan pada saat setelah melakukan *pretest* dan sebelum melakukan *posttest* berpengaruh dan memiliki perbedaan. Dari data memperlihatkan adanya cukup perbedaan dengan setelah diberi perlakuan. Minat belajar sendiri juga memiliki faktor lain salah satunya adalah faktor eksternal seperti dukungan orang tua dan motivasi oleh teman sekelasnya.

PEMBAHASAN

Penelitian dimulai dengan tahap observasi yang dilakukan dengan pengamatan terhadap kelas dan guru yang bersangkutan pada saat pembelajaran matematika berlangsung. Setelah mendapatkan hasil observasi dilanjutkan dengan penelitian menggunakan perencanaan yang sudah dipersiapkan sebelumnya, penelitian ini menggunakan *one group pretest posttest design*. Penelitian ini dilakukan dua tahap pada subjek yang sama yaitu kelas V yang berisi 14 orang peserta didik, tahap pertama adalah *pretest* untuk mengetahui kondisi awal dari variabel yang diukur dan tahap kedua adalah *posttest* dilakukan setelah intervensi untuk melihat perubahan atau efek setelah diberi perlakuan. Pada tahap pertama pembelajaran menggunakan metode konvensional atau tanpa diberikan *treatment* khusus, disebut metode konvensional karena metode ini menggunakan metode umum seperti ceramah dan penjelasan biasa secara lisan tanpa adanya inovasi terbaru yang sudah umum digunakan, pada tahap ini artinya juga tidak dilakukan perubahan apapun pada metode yang sudah digunakan guru yang bersangkutan. Setelah pembelajaran menggunakan metode konvensional peserta didik diberi *pretest* berupa angket dengan menggunakan skala likert sebagai hasil data dalam pembelajaran tersebut. Peserta didik cenderung apa adanya dalam mengikuti pembelajaran, sebagian peserta didik juga terlihat kurang aktif pada pembelajaran menggunakan metode konvensional. Setelah proses pembelajaran hasil yang didapatkan oleh peserta didik terlihat kurang memuaskan bisa kita lihat data pada hasil penelitian.

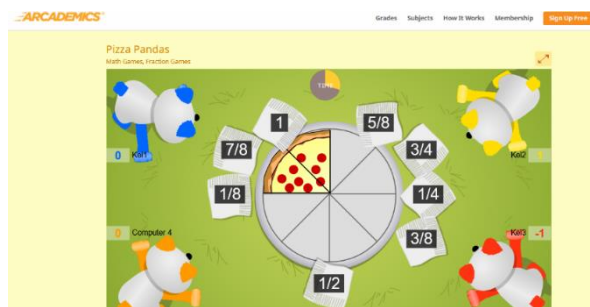
Pada tahap kedua pembelajaran menggunakan *treatment* yang telah disiapkan berupa media Arcademics, dilakukan sampai 3 kali untuk melihat kestabilan pada peningkatan yang didapatkan. Karena materi yang dibahas adalah *fraction* (pecahan) pada matematika *games* yang digunakan adalah Pizza Pandas, Dirt Bike Proportions, dan Speedway.



Gambar 1. Pembelajaran Menggunakan Media Arcademics

Pembelajaran dimulai dengan membagi menjadi 3 kelompok, setiap *games* perwakilan kelompok akan maju bergantian di timnya. Dimulai dengan penjelasan dari guru secara singkat

terhadap materi dasar pembelajaran yakni pecahan, kemudian guru akan menginstruksikan agar berkumpul sesuai kelompoknya, dan perwakilan tiap kelompok akan bermain menyelesaikan *games* yang diberikan sesuai tema yaitu pecahan.



Gambar 2. Media *Pizza Pandas*



Gambar 3. Media *Dirt Bike Proportions*



Gambar 4. Media *Speedway*

Untuk *games* lainnya akan berganti orang sesuai kelompoknya, dan satu timnya dapat memberi satu kali bantuan jika peserta didik yang bermain kesulitan. Pada *Pizza Pandas games* peserta didik harus menjawab pecahan yang benar pada bentuk potongan pizza yang dimakan oleh pandas, jika benar maka akan berganti bentuk potongan pizza sampai waktunya habis, selain perlu ketepatan *games* ini juga memerlukan kecepatan dalam menjawab sehingga peserta didik diharuskan fokus. Kemudian pada *Dirt Bike Proportions games* diharuskan menjawab persamaan pecahan sehingga motor yang dikendarainya bisa melaju lebih cepat, sehingga memerlukan ketepatan dan kecepatan dalam menjawab, semakin tepat dalam menjawab motor yang dikendarai bisa meraih nomer satu. Untuk *Speedway games* peserta didik diharuskan menjawab penjumlahan atau pengurangan pada pecahan sehingga mobil yang dikendarai bisa melaju lebih cepat, ketepatan dan kecepatan dalam menjawab membuat mobil yang dikendarai berada diposisi terdepan. Selain diperlukan kefokuskan dalam bermain menggunakan Arcademics, persaingan peserta didik juga akan semakin meningkat. Media Arcademics ini akan mempermudah dan membantu peserta didik dalam memahami konsep pecahan dengan menyenangkan. Pembelajaran menggunakan Arcademics berlangsung antusias, kebanyakan peserta didik cenderung aktif dan penasaran. Tentunya hal tersebut mempengaruhi hasil pada pembelajaran, setelah diberikan *treatment* peserta didik diberi *posttest* pada akhir pembelajaran dengan menggunakan angket yang serupa dengan *pretest*. Terlihat bahwa data yang dihasilkan cenderung meningkat, bisa kita lihat pada data hasil penelitian dimana rata-rata skornya meningkat.

Setelah penelitian dilakukan olah data dengan hasil bahwa pemberian *treatment* yakni penggunaan media Arcademics berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar peserta didik. Selain melihat dari peningkatan skor *mean*, pada hasil uji-t menggunakan *paired samples* menghasilkan signifikansi *2-tailed* 0.000 dimana keputusan H₀ ditolak, karena angka yang dihasilkan lebih kecil dari 0.05, maka dapat disimpulkan media arcademics berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar peserta didik.

Faktor yang mempengaruhi minat peserta didik sendiri ada beberapa, baik itu faktor yang datang dari diri sendiri (*internal*) maupun faktor yang dipengaruhi oleh luar atau orang lain (*external*). Kedua aspek tersebut memiliki pengaruh sama besarnya terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. Ukuran minat merupakan modal bagi pencapaian tujuan belajar. Artinya dengan besarnya minat belajar seseorang akan memberi hasil belajar yang tinggi, dan sebaliknya dengan minat belajar yang rendah akan memberikan hasil belajar yang relatif rendah.

Berdasarkan penelitian (Rifqi et al., 2024) dengan di implementasikannya Arcademics sebagai inovasi pembelajaran berhasil memberikan dampak positif dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam literasi dan numerasi. Selain itu pada hasil wawancara terlihat bahwa dengan menggunakan Arcademics peserta didik lebih antusias dalam pembelajaran khususnya pada numerasi, dan juga meningkatkan fokus saat pembelajaran berlangsung. Dengan mengetahui hal tersebut secara tidak langsung Arcademics dapat meningkatkan minat belajar pada peserta didik, hal ini relevan dengan penelitian yang diteliti oleh peneliti.

Pada penelitian (Verrysaputro et al., 2024) dengan menerapkan media pembelajaran audio-visual yang mana menggunakan *website* Arcademics berhasil memberikan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar, selain itu juga efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif serta meningkatnya antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, dimana beberapa hal tersebut merupakan indikator dari minat belajar.

Hal tersebut memberi penguatan pada teori bahwa dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memunculkan keinginan serta minat, memberi motivasi dan rangsangan saat belajar serta memberi pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Jadi dapat disimpulkan dengan penggunaan media games dalam hal ini peneliti menggunakan media arcademics memiliki pengaruh terhadap minat belajar peserta didik.

SIMPULAN

Mengacu pada hasil penelitian, bisa disimpulkan pada proses penelitian di SD Miftahussadah ini, pembelajaran matematika kelas V pada tahap awal diberikan *pretest* berupa kuisisioner setelah pembelajaran dilakukan dengan tanpa adanya *treatment* dan pada tahap kedua setelah mendapat perlakuan (*treatment*) pada pembelajaran dengan menggunakan media Arcademics diberi *posttest* memiliki pengaruh terlihat dari hasil uji-t menggunakan *paired-samples test* signifikansi kurang dari 0,05. Selain itu pada skor rata-rata *posttest* juga meningkat yang berarti dengan digunakannya media arcademics sebagai inovatif media pembelajaran berpengaruh positif pada peningkatan minat belajar peserta didik di SD Miftahussadah.

REFERENSI

- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Psikologi*, 4(2), 1653–1660. <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=62924&val=4564>
- AP, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Terhadap Minat Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 1(3), 196–204. <https://doi.org/10.51878/social.v1i3.932>
- Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3203–3213. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1604>
- Fatma, M., Piliati, I., Budiarti, B., Putra, I., Wahyuni, M., & Masrul, M. (2022). Pengaruh Media Game Edukasi sebagai Inovasi Pembelajaran Muatan PPKN terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(1), 68. <https://doi.org/10.17977/um009v31i12022p068>
- Fitri, S., Fahmi Dwisep Saputra, & Taufiq, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Belajar Siswa SMK Negeri 1 Tasikmalaya. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 1–5. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.65>
- Husna, L., Zunaidah, F. N., & Primasatya, N. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Ekosistem pada Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 388–396. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2898%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/2898/2470>
- Indriani, E., & Desyandri. (2022). Pengaruh Game Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1934–1942. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.491>
- Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216–223.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(5), 2854–2860. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>
- Nur Haqiqi, & Benny Angga Permadi. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Tema I Subtema I Di Mi The Noor. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 164–172. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.274>
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Pedagogy (Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan)*, 7(3), 145–150. <https://doi.org/doi.org/10.33394/jp.v7i3.2645>
- Rahma, R., & Nurhayati, N. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Game Edukasi. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 2(1), 38–41.

- Rifqi, A. H., Predina, S. S., & Rusdianto. (2024). Inovasi Pembelajaran : Exploting Arcademics Digital Games untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Sendikan, Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 161–169. <http://repository.um.ac.id/id/eprint/4702>
- Sari, R. T., Patmaningrum, A., & Suharto. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Media Video Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi SPLDV Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Nganjuk Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Dharma Pendidikan*, 16(2), 59–68. <https://journal.stkipnganjuk.ac.id/index.php/jdp/article/view/179>
- Septiani, A., & Santi, A. U. P. (2022). Pengaruh Aplikasi Quizwhizzer Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Sumber Energi. *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1(1), 1–9.
- Sholikhah, U. P., Rahmawati, N. D., Muhtarom, & Purwantini, L. (2023). Implementasi Model Problem Based Learning Dengan Media Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ekspone*, 13(2), 57–65. <https://doi.org/10.47637/ekspone.v13i2.777>
- Taufiqoh, Z., Noerhasmalina, & Nurmitasari. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Math Bilbul dengan Memperhatikan Tingkat Kemandirian Belajar. *Jurnal Ekspone*, 13(2), 114–125. <https://doi.org/10.47637/ekspone.v13i2.708>
- Verrysaputro, E. A., Agysti, A. I., & Putri, D. N. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual pada Program Kampus Mengajar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. 1(1), 1–7.
- Yulistiarawati, D. N., Umayaroh, S., & Linguistika, Y. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa dalam Penggunaan Aplikasi Belajar Quizizz pada Pembelajaran Tematik Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(7), 573–584. <https://doi.org/10.17977/um065v1i72021p573-584>