ABSTRAK

FEBRIANI EHRICK, 2024. *"Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi dalam Meningkatkan Minat Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 115 Lanosi Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur"* Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Mardi Takwin dan Bungawati.

Skripsi ini membahas mengenai Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *game* edukasi dalam meningkatkan minat belajar IPA siswa kelas IV SDN 115 Lanosi Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur, yang bertujuan untuk mengetahui gambaran aktivitas minat belajar IPA pada siswa dan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa SDN 115 Lanosi Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur melalui media pembelajaran berbasis *game* edukasi.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri atas beberapa tahap yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan atau observasi dan (4) refleksi. Fokus penelitian untuk meningkatkan minat belajarar IPA siswa melalui media pembelajaran berbasis *game* edukasi. Adapun subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN 115 Lanosi Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur berjumlah 22 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, angket dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pada siklus I gambaran aktivitas belajar siswa pertemuan I mendapatkan persentase sebesar 41% (kurang), pertemuan II sebesar 44% (kurang) dan pertemuan III sebesar 60% (cukup). Persentase nilai rata-rata siklus satu sebesar 42% (cukup). Pada siklus II gambaran aktivitas belajar siswa pertemuan I mendapatkan persentase sebesar 69% (baik), pertemuan II sebesar 88% (baik) dan pertemuan III sebesar 100% (sangat baik). Adapun persentase meningkatnya minat belajar IPA siswa pada siklus I mendapatkan persentase sebesar 51% (kurang) dan nilai rata-rata siklus II sebesar 91% (sangat baik). Berdasarkan hasil persentase aktivitas belajar dan peningkatan minat belajar IPA siswa menggunakan media pembelajaran berbasis *game* edukasi dapat disimpulkan bahwa siswa mengalami peningkatan minat belajar IPA menggunakan media pembelajaran berbasis *game* edukasi

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

ABSTRACT

FEBRIANI EHRICK, 2024. "Utilization of educational *game*-based learning media in increasing interest in learning science in class IV students at SDN 115 Lanosi, Burau District, East Luwu Regency" Thesis of the Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Palopo State Islamic Institute. Supervised by Mardi Takwin and Bungawati.

This thesis discusses the use of educational *game*-based learning media in increasing interest in learning science in class IV students at SDN 115 Lanosi, Burau District, East Luwu Regency. The aim is to find out a picture of students' interest in learning science activities and to determine the increase in interest in learning of students at SDN 115 Lanosi, Burau District. East Luwu Regency through educational *game*-based learning media.

The type of research used is Classroom Action Research (PTK) consisting of several stages, namely: (1) planning, (2) implementation, (3) observation and (4) reflection. The focus of the research is to increase students' interest in learning science through educational *game*-based learning media. The research subjects were all class IV students at SDN 115 Lanosi, Burau District, East Luwu Regency, totaling 22 students. The data collection techniques used were observation, questionnaires and documentation, then analyzed qualitatively and quantitatively.

The results of this research show that in cycle I, the description of students' learning activities in meeting I got a percentage of 41% (less), meeting II was 44% (less) and meeting III was 60% (sufficient). The percentage of the average value for cycle one is 42% (sufficient). In cycle II, the description of student learning activities in meeting I got a percentage of 69% (good), meeting II was 88% (good) and meeting III was 100% (very good). The percentage of increasing students' interest in learning science in cycle I was 51% (very low) and the average score in cycle II was 91% (very good). Based on the results of the percentage of learning activities and the increase in students' interest in learning science using educational game-based learning media, it can be concluded that students experienced an increase in interest in learning science using educational game-based learning media.

Keywords: Interest in Learning, Learning Media, educational *Games*.

الملخص

فيبرياني إيريك، ٢٠٢٤. "الاستفادة من وسائط التعلم القائمة على الألعاب التعليمية في زيادة الاهتمام بتعلم العلوم لدى طلاب الصف الرابع الابتدائي في الصف الرابع الابتدائي في مدرسة ١١٥ لانوسي، منطقة بوراو، محافظة لوو الشرقية" أطروحة برنامج دراسة تعليم المعلمين في كلية علوم التربية وتدريب المعلمين، معهد بالوبو الإسلامي الحكومي. بإشراف ماردي تاكوين وبنجاواتي.

تناقش هذه الأطروحة استخدام وسائط التعلم القائمة على الألعاب التعليمية في زيادة الاهتمام بتعلم العلوم لدى طلاب الصف الرابع في منطقة بوراو في محافظة لووو الشرقية، وتهدف إلى تحديد وصف أنشطة الاهتمام بتعلم العلوم لدى الطلاب وتحديد زيادة الاهتمام بالتعلم لدى طلاب الصف الرابع في منطقة بوراو في محافظة لووو الشرقية من خلال وسائط التعلم القائمة على الألعاب التعليمية.

الذي يتكون من عدة مراحل، وهي (١) (PTK) نوع البحث المستخدم هو بحث العمل الصفي التخطيط، و(٢) التنفيذ، و(٣) الملاحظة أو الملاحظة، و(٤) التفكير. ويركز البحث على زيادة اهتمام الطلاب بتعلم العلوم من خلال وسائط التعلم القائمة على الألعاب التعليمية. كان المشاركون في البحث جميع طلاب لانوسي، منطقة بوراو، محافظة لوو ١١٥ SDN الصف الرابع من طلاب الصف الرابع في مدرسة الشرقية، بإجمالي ٢٢ طالبًا. كانت تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي الملاحظة والاستبيان والتوثيق، ثم تم تحليلها نوعيًا وكميًا.

تشير نتائج هذه الدراسة إلى أنه في الدورة الأولى، حصل وصف أنشطة تعلم الطلاب في الاجتماع الأول كان الاجتماع الثاني ٤٤% (أقل) والاجتماع الثالث ٦٠% (كافٍ). بلغت النسبة على نسبة ٤١% (أقل)، ع المئوية لمتوسط قيمة الدورة الأولى ٤٢% (كافٍ). أما في الدورة الثانية، فقد حصلت نسبة وصف أنشطة تعلم الطلاب في الاجتماع الأول على نسبة ٦٩% (جيد)، والاجتماع الثاني ٨٨% (جيد)، والاجتماع الثالث ١٠٠% (جيد جدًا). أما بالنسبة لنسبة زيادة اهتمام الطلاب بتعلم العلوم في الدورة الأولى فكانت النسبة المئوية ٥١% (أقل) ومتوسط قيمة الدورة الثانية ٩١% (جيد جدًا). استنادًا إلى نتائج النسبة المئوية لأنشطة التعلم وزيادة اهتمام الطلاب بتعلم العلوم باستخدام وسائط التعلم القائمة على الألعاب التعليمية، يمكن استنتاج أن الطلاب قد زاد اهتمامهم بتعلم العلوم باستخدام وسائط التعلم القائمة على الألعاب التعليمية.

الكلمات المفتاحية الاهتمام بالتعلم، وسائط التعلم القائمة على الألعاب التعليمية.