

**PENGARUH MEDIA GAME EDUKASI “TEKA TEKI PENGETAHUAN”  
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS 5  
SDN 03 PROTOMULYO**

**Wingga Pratami<sup>1</sup>, Ngurah Ayu<sup>2</sup>, Henry Januar Saputra<sup>3</sup>**

PGSD FIP Universitas PGRI Semarang, Jalan Sidodadi Timur No. 24 Semarang

e-mail: [winggapratami@gmail.com](mailto:winggapratami@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *game* edukasi “teka teki pengetahuan” terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas 5 SDN 03 Protomulyo tahun ajaran 2016/ 2017. Media *game* edukasi “teka teki pengetahuan” adalah media berbasis multimedia interaktif yang didalamnya memuat materi, dan permainan yang dibuat dengan desain yang menarik sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran serta mampu meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini hanya meneliti mengenai minat belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dalam bentuk *True Eksperimental Design* dengan desain *Pretest-Posttest Only Control Design*. Sampel penelitian ini adalah 20 siswa kelas VA sebagai kelas eksperimen dan 20 siswa kelas VB sebagai kelas kontrol dengan menggunakan teknik *non probability sampling* berbentuk *sampling* jenuh. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji t satu pihak. Berdasarkan hasil uji t, diketahui bahwa dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dengan  $t_{hitung} = 2,115$  dan  $t_{tabel} = 2,024$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,115 > 2,024$  sehingga H1 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan media *game* edukasi “Teka Teki Pengetahuan” terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas 5 SDN 03 Protomulyo.

**Kata kunci:** minat belajar siswa, media *game* edukasi “teka teki pengetahuan”

**ABSTRACT**

This study aims to determine the effect of the use of educational media game "Teka Teki Pengetahuan" to the student's interest in science subjects 5th grade SDN 03 Protomulyo 2016/2017 academic year. Media game education " Teka Teki Pengetahuan" is an interactive multimedia-based media in which to load Materials, and games are made with an attractive design that allows students to understand the learning materials and can increase student learning interest. This study only examines the students' interest in learning. This type of research is a quantitative research in the form of True Experimental Design with Pretest-Posttest Only Control Design design. The sample of this research is 20 students of VA class as experiment class and 20 students of class VB as control class by using technique of non probability sampling in the form of saturated sampling. Data were analyzed using descriptive statistics and one party t test. Based on t test results, it is known that with the significance level  $\alpha = 0.05$  with  $t_{count} = 2.115$  and  $t_{table} = 2.024$ . Because  $t_{hitung} > t_{tabel}$  that is  $2.115 > 2.024$  so that H1 is accepted. So it can be concluded that there is a significant influence of educational media media game "Teka Teki Pengetahuan" to the student's interest in science subjects class 5 SDN 03 Protomulyo.

**Key Words:** the listening skill of short stories, audio-visual media

---

<sup>1</sup> Mahasiswa Progam Studi PGSD FIP UPGRIS

<sup>2</sup> Dosen Progam Studi FISIKA FMIPATI UPGRIS

<sup>3</sup> Dosen Progam Studi PGSD FIP UPGRIS

## PENDAHULUAN

Artikel ini dibuat berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan untuk memenuhi syarat kelulusan sarjana S-1 di Universitas PGRI Semarang. Adapun judul penelitian yang penulis selesaikan yaitu “Pengaruh Media Game Edukasi “Teka Teki Pengetahuan” Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 SDN 03 Protomulyo”.

Menurut Slameto (2013: 180), “Minat adalah rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”. Minat belajar adalah keterlibatan sepenuhnya seseorang dengan segenap kegiatan pikiran secara penuh perhatian untuk memperoleh pengetahuan dan mencapai pemahaman tentang ilmu pengetahuan dan mencapai pemahaman tentang ilmu pengatahan yang dituntutnya karena minat belajar merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam kaitannya dengan belajar.

Berdasarkan hasil obeservasi yang telah dilakukan pada tanggal 3 Oktober 2016 di SDN 03 Protomulyo kecamatan Kaliwungu selatan Kabupaten Kendal terhadap pembelajaran IPA, dijumpai beberapa permasalahan. Permasalahan yang sangat menonjol yang dihadapi oleh guru kelas V SDN 03 Protomulyo dalam pembelajaran IPA ini adalah rendahnya minat belajar siswa.

Minat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar. Kondisi belajar mengajar yang efektif adalah adanya minat dan perhatian siswa dalam belajar. Tidak adanya minat dapat mengakibatkan siswa tidak menyukai pelajaran yang ada sehingga sulit berkonsentrasi dan sulit mengerti isi pelajaran dan akhirnya dapat berpengaruh terhadap hasil belajar.

Kondisi belajar yang terjadi di kelas V SDN 03 Protomulyo mengakibatkan prestasi belajar IPA yang bisa dikatakan masih rendah. Berdasarkan data nilai UTS yang diperoleh dari guru kelas V SDN 03 Protomulyo, dari 20 siswa kelas VA hanya 9 siswa atau sekitar 45% yang mencapai nilai sama dengan atau lebih dari KKM. Sedangkan untuk kelas VB yang terdiri dari 20 siswa hanya 10 siswa atau sekitar 50% yang mencapai nilai sama dengan atau lebih dari KKM.

Hal ini disebabkan karena guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran karena guru hanya menggunakan metode ceramah.

Kegiatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dapat tercipta bila guru menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik. Sehingga bisa menarik minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung dengan pendapat Hamalik dalam Arsyad (2014:19) yang menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Sehingga penggunaan media memiliki pengaruh dalam keberhasilan proses belajar mengajar di kelas.

Media pembelajaran yang membuat berbagai media digital disebut dengan media pembelajaran berbasis multimedia. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna, contohnya: TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya, contohnya: pembelajaran interaktif dan aplikasi game. (Daryanto, 2012: 53)

Secara umum, manfaat yang dapat diperoleh dalam penggunaan multimedia pembelajaran adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. (Daryanto, 2012:54)

Game edukatif adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. (Handriyantini, 2009: 130) Citra *game* di mata masyarakat lebih sebagai media yang menghibur dibandingkan media pembelajaran. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk langsung berperan dalam proses belajarnya dan sekaligus anak merasa kompeten tentang kemampuan mereka untuk belajar. Zaman sekarang pemanfaatan dan penggunaan media *game* edukasi dapat menunjang proses pembelajaran terhadap anak. Dengan adanya *game* edukasi, diharapkan semangat anak untuk belajar akan lebih terpacu.

Teka teki pengetahuan adalah suatu *game* hasil dari proses multimedia berupa alat untuk bersenang-senang dan dapat digunakan sebagai media untuk pembelajaran.

*Game* Edukasi “Teka Teki Pengetahuan” ini bersifat *singelplayer*, tugas utama dalam permainan ini adalah menyelesaikan kuis yang berisikan 10 pertanyaan. Pertanyaan yang diberikan akan berhubungan dengan materi struktur bumi. Tiap-tiap pertanyaan akan mendapatkan skor benar dan skor kalah. Skor-skor dari setiap stage akan dihitung secara total pada tampilan akhir. Pemain harus mengumpulkan skor sebanyak banyaknya agar bisa memenangkan permainan. Cara bermain *game* ini adalah dengan menggunakan komputer atau laptop.

*Game* edukasi “Teka Teki Pengetahuan” dapat dijadikan sarana sebagai hiburan dan pembelajaran khususnya dalam belajar IPA. Selain itu memberikan nuansa berbeda pada anak dalam belajar IPA. Dapat dijadikan inovasi baru dalam media pembelajaran anak.

Berdasarkan uraian tersebut, maka perlu dilakukan penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran *game* edukasi yang di beri nama “Teka Teki Pengetahuan” untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar pada mata pelajaran IPA. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media game edukasi

terhadap minat belajar siswa kelas 5 SDN 03 Protomulyo pada Mata pelajaran IPA.

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 03 Protomulyo yang terletak di Jln. Raden Ronggo Desa Protomulyo Kecamatan Kaliwungu selatan Kabupaten Kendal. Dan dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SDN 03 Protomulyo tahun pelajaran 2016/2017, dengan jumlah siswa kelas VA sebanyak 20 siswa dan kelas VB sebanyak 20 siswa.

Metode yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah metode *true-experimental* dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan jenis *Pretest- Posttest control Group Design*. Maksud dari jenis penelitian ini yaitu terdapat 2 kelas yang digunakan untuk penelitian. Satu kelas yang digunakan untuk eksperimen (yang diberi perlakuan) dan satu untuk kelompok kontrol (yang tidak diberi perlakuan).

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. (Arikunto, 2010: 173) Adapun populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 3 Protomulyo Tahun 2016/2017 yang berjumlah 40 siswa yang terbagi dalam 2 kelas yaitu kelas VA dan kelas VB. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 SDN 03 Protomulyo yang terbagi dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengambilan sampel menggunakan teknik nonprobability sampling dengan jenis sampling jenuh. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan untuk uji hipotesis adalah uji-t. Sebelumnya menggunakan uji prasyarat analisis dengan uji normalitas dan uji homogenitas.

Uji normalitas menggunakan Lilliefors. Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Sedangkan uji homogenitas digunakan

untuk mengetahui apakah populasi penelitian mempunyai variansi yang sama atau tidak. Uji homogenitas menggunakan uji F. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis yang berguna untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan media virpena terhadap kemampuan menyimak siswa atau tidak. Statistik uji yang digunakan untuk kedua pengujian di atas adalah uji-t.

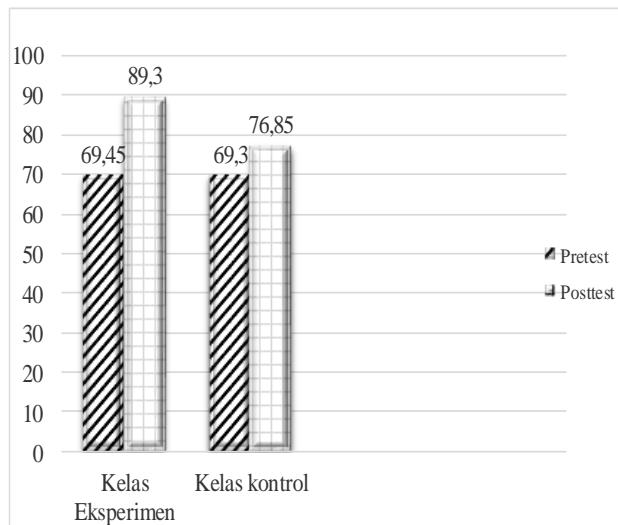
## HASIL

Nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 1**  
**Skor Rata-Rata Pretest dan Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Kelompok	Mean Pretest	Mean Posttest	Peningkatan
Eksperimen	69,45	89,3	19,85
Kontrol	69,3	76,85	7,55

Berdasarkan tabel 1, diperoleh skor rata-rata *pretest* minat belajar siswa kelas eksperimen 69,45 dan *posttest* 89,3 dengan peningkatan sebesar 19,85. Sedangkan skor rata-rata pretest minat belajar kelas kontrol 69,3 dan posttest 76,85 dengan peningkatan 0,6. Apabila nilai rata-rata minat belajar siswa digambarkan dalam diagram batang adalah sebagai berikut.



**Gambar 1**  
**Diagram Rata-Rata Minat Belajar Siswa**

Uji persyaratan analisis data dilakukan dengan uji Validitas dan uji

Homogenitas. Validitas angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas konstruksi. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh 2 validator tersebut dinyatakan bahwa instrumen angket minat belajar terhadap mata pelajaran IPA sudah layak untuk digunakan. Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan melakukan uji coba angket kepada 22 siswa di luar responden. Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan teknik Belah Dua (split half) yang dianalisis dengan rumus Spearman Brown. Nilai  $r_{tabel}$  dengan  $\alpha=5\%$  dan  $N= 20$  maka  $r_{tabel}$  adalah 0,423. Sedangkan  $r_i$  adalah 0,833 maka  $r_i > r_{tabel}$ , sehingga instrumen soal ini dinyatakan reliabel.

Analisis data awal dilakukan setelah diberikan tes pada kedua kelompok sampel maka didapatkan data awal dan data akhir yang kemudian dilakukan analisis data. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua sampel yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak.

**Tabel 2**  
**Uji Normalitas Awal Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Kelompok	Banyaknya Sampel	$L_0$	$L_tabel$	Kesimpulan Data
Eksperimen	20	0,091	0,190	Normal
Kontrol	20	0,126	0,190	Normal

Berdasarkan tabel 4.8 pada kelompok eksperimen terlihat nilai  $L_0=0,091$  dan  $L_{tabel}=0,190$  sehingga  $L_0 < L_{tabel}$  jadi  $H_0$  diterima artinya variabel minat belajar siswa berdistribusi normal. Sedangkan pada kelompok kontrol terlihat  $L_0=0,126$  dan  $L_{tabel}=0,190$  sehingga  $L_0 < L_{tabel}$  jadi  $H_0$  diterima artinya variabel minat belajar siswa berdistribusi normal.

Kemudian dilakukan pengujian homogenitas hasil *pretest* minat belajar sebagai berikut.

**Tabel 3**  
**Uji Homogenitas Awal Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Kelompok	N	F <sub>hitung</sub>	F <sub>tabel</sub>	Simpulan
Eksperimen	20	1,685	2,168	Homogen
Kontrol	20			

Dari hasil pengujian diperoleh  $F_{hitung} = 1,685$  dan  $F_{tabel} = 2,168$  pada taraf signifikan 5% untuk derajat kebebasan pembilang  $20-1=19$  dan derajat kebebasan penyebut  $20-1=19$ . Didapat  $F_{hitung} < F_{tabel}$  ( $1,685 < 2,168$ ) maka dapat disimpulkan bahwa populasi dari kedua kelompok (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) tersebut mempunyai varians yang sama (homogen).

Setelah diberi perlakuan dilanjutkan dengan *posttest*. Data *posttest* dilanjutkan dengan uji normalitas hasil *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol seperti Tabel 4 di bawah ini.

**Tabel 4**  
**Uji Normalitas Akhir Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Kelompok	Banyaknya Sampel	L <sub>0</sub>	L <sub>tabel</sub>	Kesimpulan Data
Eksperimen	20	0,095	0,190	Normal
Kontrol	20	0,109	0,190	Normal

Berdasarkan tabel 4.10 pada kelompok eksperimen terlihat nilai  $L_0=0,95$  dan  $L_{tabel}=0,190$  sehingga  $L_0 < L_{tabel}$  jadi  $H_0$  diterima artinya variabel minat belajar siswa berdistribusi normal. Sedangkan pada kelompok kontrol terlihat  $L_0=0,109$  dan  $L_{tabel}=0,190$  sehingga  $L_0 < L_{tabel}$  jadi  $H_0$  diterima artinya variabel minat belajar siswa berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan pengujian homogenitas hasil *posttest* kemampuan menyimak cerita pendek sebagai berikut.

**Tabel 5**  
**Uji Homogenitas Akhir Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Kelompok	N	F <sub>hitung</sub>	F <sub>tabel</sub>	Simpulan
Eksperimen	20			
Kontrol	20	1,125	2,168	Homogen

Berdasarkan tabel 4.11 didapat  $F_{hitung} < F_{tabel}$  ( $0,889 < 2,168$ ) maka dapat disimpulkan bahwa populasi dari kedua kelompok (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) tersebut mempunyai varians yang sama (homogen).

Dari hasil pengujian diperoleh  $F_{hitung} = 1,125$  dan  $F_{tabel} = 2,168$  pada taraf signifikan 5% untuk derajat kebebasan pembilang  $20-1=19$  dan derajat kebebasan penyebut  $20-1=19$ . Dari hasil pengujian tersebut diperoleh bahwa  $F_{hitung} < F_{tabel}$  artinya  $H_0$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kedua populasi homogen.

Data uji hipotesis hasil *posttest* minat belajar dapat dideskripsikan sebagai berikut

Data uji hipotesis hasil *posttest* kemampuan menyimak cerita pendek dapat dideskripsikan sebagai berikut.

**Tabel 6**  
**Uji t Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Kelompok	N	t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>	Keterangan
Kontrol	20	2,115	2,024	Terdapat pengaruh signifikan

Berdasarkan perhitungan diperoleh nilai  $t$  sebesar 2,115 disebut nilai  $t_{hitung}$ . Untuk memperoleh  $t_{tabel}$  diperlukan informasi tentang derajat kebebasan (db) dari distribusi yang diteliti. Cara untuk memperoleh db dilakukan dengan menggunakan rumus:  $dk = n_1 + n_2 - 2$ . Maka  $dk = 20 + 20 - 2 = 38$ . Dengan  $dk$  sebesar 38 dan taraf signifikansi 5% didapatkan  $t_{tabel}$  sebesar 2,024. Jadi nilai  $t_{(hitung)} > t_{tabel}$ . Sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, artinya ada pengaruh antara minat belajar siswa yang menggunakan media game edukasi “Teka Teki Pengetahuan” dengan minat

belajar siswa yang tanpa menggunakan media game edukasi “Teka Teki Pengetahuan”.

## **PEMBAHASAN**

Instrumen yang digunakan adalah instrumen yang telah lolos uji validitas dan reliabilitasnya. Sebelum diberikan perlakuan, maka terlebih dahulu semua siswa baik kelompok kontrol dan kelompok eksperimen diberikan pretest.

Data hasil pretest minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang telah dilaksanakan menunjukkan nilai rata-rata pretest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif sama yaitu kelas eksperimen sebesar 69,45 dan kelas kontrol 69,3. Dan setelah dilakukan uji prasyarat normalitas dan homogenitas, kedua sampel tersebut dinyatakan berdistribusi normal dan memiliki kemampuan awal yang sama atau homogen sehingga dapat dilakukan penelitian pada kedua sampel.

Penelitian ini dilakukan selama 2 kali pertemuan untuk masing-masing kelas. Pembelajaran pada kelas eksperimen dilakukan dengan menggunakan media game edukasi “Teka Teki Pengetahuan” dengan materi struktur bumi. Sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol menggunakan metode konvensional tanpa menggunakan media game edukasi “Teka Teki Pengetahuan”

Setelah diberikan perlakuan diperoleh nilai rata-rata posttest minat belajar siswa pada kelas eksperimen 89,3 lebih besar dari nilai rata-rata minat belajar siswa kelas kontrol yaitu 76,85 dengan selisih 12,45. Terdapat perbedaan rata-rata minat belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Data tersebut akan digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media game edukasi “Teka Teki Pengetahuan” terhadap minat belajar siswa pada kelas eksperimen.

Analisis data minat belajar untuk menguji hipotesis menggunakan data posttest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji t menunjukkan hasil bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak yang artinya terdapat pengaruh penggunaan media game edukasi “Teka Teki Pengetahuan” terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SDN 03 Protomulyo.

Data hasil penelitian mengenai minat belajar siswa juga dikuatkan dengan hasil observasi proses pelaksanaan pembelajaran, dan observasi minat belajar siswa. Dimana nilai rata-rata proses pelaksanaan pembelajaran dan observasi minat belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat dinyatakan bahwa pemberian perlakuan yang berbeda dapat memberikan pengaruh yang berbeda pula terhadap hasil belajar siswa. Jadi, penggunaan media game edukasi “Teka Teki Pengetahuan” telah memberikan pengaruh baik terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SDN 03 Protomulyo.

Berdasarkan teori belajar kognitivistik menurut ausubel belajar bermakna akan terjadi apabila informasi baru dapat dikaitkan dengan konsep-konsep yang sudah terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Belajar bermakna dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Dimana belajar bermakna dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran game edukasi “Teka Teki Pengetahuan”.

Dengan menggunakan media pembelajaran game edukasi “Teka Teki Pengetahuan” siswa akan menerima informasi mengenai materi pelajaran selain itu siswa juga akan bermain sebuah game Teka Teki yang akan mengasah kembali ingatan siswa mengenai informasi atau materi pelajaran yang sudah didapatkan sebelumnya. Sehingga siswa tidak hanya bermain tetapi secara tidak langsung juga akan belajar.

Pembelajaran dengan menggunakan media game edukasi “Teka Teki Pengetahuan” tidak lepas dari kelebihan dan kelemahannya. Kelebihannya yaitu pembelajaran lebih menarik, sehingga motivasi belajar siswa meningkat dan minat belajar siswa untuk mengikuti pembelajarannya semakin besar, mampu menghilangkan kejemuhan

serta memudahkan siswa dalam memahami pelajaran. Kelemahannya yaitu memerlukan sarana prasarana yang mendukung pembelajaran seperti listrik, LCD proyektor, layar Proyektor, dan perangkat komputer.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, pengujian hasil penelitian, dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media game edukasi “Teka Teki Pengetahuan” terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SDN 03 Protomulyo tahun ajaran 2016/2017. Hal ini ditunjukkan pada hasil perhitungan menggunakan uji t. Dimana  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak yang artinya terdapat pengaruh penggunaan media game edukasi “Teka Teki Pengetahuan” terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SDN 03 Protomulyo tahun ajaran 2016/ 2017.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Handriyantini, Eva, S.Kom, M.MT.2009. “Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar”. Malang: Sekolah Tinggi Informasi & Komputer Indonesia.  
[https://www.researchgate.net/publication/284165891\\_Permainan\\_Edukatif\\_Educational\\_Games\\_Berbasis\\_Komputer\\_untuk\\_Siswa\\_Sekolah\\_Dasar](https://www.researchgate.net/publication/284165891_Permainan_Edukatif_Educational_Games_Berbasis_Komputer_untuk_Siswa_Sekolah_Dasar). [diakses pada 10 Januari 2017]
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhana, Cucu. 2014. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung. Refika Aditama.
- Suharsimi, Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

