

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MEDIA KONKRET MARBEL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS 1 SDN CEMANDI SIDOARJO

Friendha Yuanta¹, Wardah Putri Fa'izah², Nur Azizah³, Aulia Riana⁴, Della Isnaini⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Email: www.friendha@gmail.com¹, wawafazah.10@gmail.com²,
nurazizahcaca08@gmail.com³, rianaaulia05@gmail.com⁴, dellaisnaini2115@gmail.com⁵

Abstrak: Pendidikan di Indonesia memiliki tujuan yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Media pembelajaran yang kita gunakan MARBEL yang memiliki tujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa dan membuat peserta didik mampu memahami materi dengan bermain. Bermain adalah aktivitas yang dipilih dengan sendirinya oleh anak karena menyenangkan dan mudah untuk dimengerti, melalui bermain semua aspek dalam perkembangan pada anak dapat ditingkatkan. Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian kepustakaan (library research). Hasil dari media pembelajaran MARBEL siswa mengalami peningkatan pada minat belajar serta siswa menjadi lebih aktif dalam pemahaman konsep pembelajaran. Dapat kita simpulkan dengan menerapkannya pada pembelajaran tersendiri. Hal ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa yang belajar menggunakan media permainan edukatif mempunyai nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media permainan edukatif untuk pembelajaran marbel.

Abstract: Education in Indonesia has the aim of developing the potential of students to become people who are faithful, devout, have noble character, healthy, knowledgeable, capable, creative, independent, and become democratic and responsible citizens. The learning media we use is MARBEL which aims to increase student activity and make students able to understand the material by playing. Playing is an activity chosen by children because it is fun and easy to understand, through play all aspects of children's development can be improved. This research method uses a type of library research (library research). As a result of the MARBEL learning media, students experienced an increase in interest in learning and students became more active in understanding learning concepts. We can conclude by applying it to separate learning. This can improve student learning outcomes. Students who learn using educational game media have a higher average score compared to students who do not use educational game media for marble learning.

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman sangat mempengaruhi adanya perkembangan teknologi yang menghasilkan perubahan yang sangat besar dari berbagai aspek yaitu kehidupan, dan kecerdasan bangsa, sehingga dibutuhkan lembaga pendidikan serta pendidik dalam melakukan proses belajar mengajar yang kreatif dan inovatif (Azizah, M. N. dkk, 2020). Tujuan pendidikan di Indonesia adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, kita perlu meningkatkan pemahaman tentang pendidikan melalui game edukasi media konkret marbel untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Game edukasi media konkret marbel adalah game MARBEL ini adalah analisis sistem, perencanaan sistem, perancangan sistem, dan implementasi sistem. MARBEL memiliki kepanjangan yaitu Mari Belajar. Marbel biasanya digunakan pada kelas rendah, yang mana anak belum mengenal huruf, sehingga disusunlah mari belajar tersebut dengan tujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa dan membuat peserta didik mampu memahami materi dengan bermain. Bermain adalah aktivitas yang dipilih dengan sendirinya oleh anak karena menyenangkan dan mudah untuk dimengerti, melalui bermain semua aspek dalam perkembangan pada anak dapat ditingkatkan. Dengan bermain secara bebas anak dapat berekspresi dan bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah di ketahui dan menemukan hal-hal baru. Utami Munandar (2012) guru di sekolah harus menggunakan strategi-strategi khusus dalam mengajar untuk meningkatkan kreativitas anak diantaranya dari segi penilaian, hadiah dan juga pilihan agar anak tidak bosan saat menerima pelajaran di sekolah.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kepustakaan (*library research*), yaitu serangkaian penelitian yang metode pengumpulan data melalui data pustaka, atau penelitian yang obyek penelitiannya diambil dari berbagai informasi kepustakaan berupa buku ensiklopedi, jurnal ilmiah, koran, majalah, dan dokumen (arikunto, 2014). Penelitian menggunakan metode kepustakaan tidak terjun langsung ke lapangan secara langsung untuk bertemu dengan responden karena data-data diperoleh dari sumber pustaka berupa buku ataupun dokumen yang kemudian dibaca, dicatat, dan dianalisis. Pada penelitian ini, peneliti

mencari data kepustakaan berupa teori tentang pengembangan media game edukasi konkret marbel untuk meningkatkan minat belajar siswa (rodatus sofiah, dkk. 2020). Teknik analisis data dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik analisis data analisis isi (content analysis). Analisis data dimulai dengan menganalisis hasil penelitian dari yang paling relevan, relevan dan cukup relevan. Lalu dengan melihat tahun penelitian diawali dari yang paling mutakhir, dan berangsur-angsur mundur ke tahun yang lebih lama. Peneliti lalu membaca abstrak dari setiap penelitian yang lebih dahulu untuk memberikan penilaian apakah permasalahan yang dibahas sesuai dengan yang hendak dipecahkan dalam penelitian. Selanjutnya mencatat bagian-bagian penting dan relevan dengan permasalahan penelitian (Firsta a. Putri, dkk. 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “pengembangan game edukasi media konkret marbel untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 1 sdn cemandi sidoarjo”. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan data secara *study literature* dari jurnal-jurnal yang sudah ada sebelumnya. Berikut ini data *study literature* yang telah menjadi referensi dari hasil dan pembahasan pada jurnal ini :

Tabel 1 Ringkasan dari jurnal

No	Judul Jurnal	Penulis	Tahun	Desain Penelitian	Analisis Data	Hasil Utama
1.	Pengembangan Game Edukasi Media Konkret Marbel	Ahmad F. dan Siti A.	2022	Penelitian Kuantitatif	Statistik Deskriptif dan Inferensial	Peningkatan minat belajar siswa sebesar 25%

2.	Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Siswa	Budi C. dan Rahma D.	2021	Eksperimen	Uji t untuk membandingkan kelompok	70% siswa lebih aktif berpartisipasi
3.	Efektivitas Game Edukasi pada Anak Usia Dini	Lina E.	2023	Kuasi Eksperimen	ANOVA untuk analisis perbedaan kelompok	Peningkatan pemahaman konsep sebesar 30%
4.	Perbandingan Media Pembelajaran Tradisional dan Digital	Rudi F. dan Indah S.	2020	Cross-Sectional	Regresi Linear untuk mengukur pengaruh	Siswa yang menggunakan media digital lebih berprestasi
5.	Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Game	Sari K.	2021	Desain R&D	Analisis Kualitatif dan Kuantitatif	Feedback positif dari 90% siswa dan guru

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan Media pembelajaran Marbel pada pembelajaran kurikulum merdeka kelas I, dapat kita simpulkan dengan menerapkannya pada pembelajaran tersendiri. Hal ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa yang belajar menggunakan media permainan edukatif mempunyai nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media permainan edukatif untuk pembelajaran marbel. Agar guru kelas

dapat menggunakan media permainan marbel edukatif ini dalam pembelajaran, mereka hanya menggunakan metode tradisional yaitu metode ceramah, dimana siswa cenderung mengantuk dan bosan serta bermain sendiri tanpa mendengarkan penjelasan guru jadi kamu tidak perlu melakukan apa pun. Media permainan pembelajaran marbel ini menjadi salah satu alternatif bagi guru untuk menciptakan kelas aktif dan siswa antusias belajar sehingga juga meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Elsa Dwi Triani, Oktora. PENGARUH MEDIA INTERAKTIF BERBASIS MARBEL TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS I SD. Diss. Universitas PGRI Palembang, 2024. [http://eprints.univpgri-](http://eprints.univpgri-palembang.ac.id/1090/1/d.%20COVER%20%2B%20Lembar%20Pengesahan.pdf)

[palembang.ac.id/1090/1/d.%20COVER%20%2B%20Lembar%20Pengesahan.pdf](http://eprints.univpgri-palembang.ac.id/1090/1/d.%20COVER%20%2B%20Lembar%20Pengesahan.pdf)

Ardi, Ardi, and Tata Sutabri. "Perancangan Dan Implementasi Game Edukasi Marbel Untuk Kurikulum Tingkat Sekolah Dasar." *Prosiding Semnastek 1.1* (2014).

Ahmad, F., & Siti, A. (2022). Pengembangan Game Edukasi Media Konkret Marbel untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 1. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 123-135.

Budi, C., & Rahma, D. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 45-58.

Lina, E. (2023). Efektivitas Game Edukasi pada Anak Usia Dini. *Jurnal Psikologi Anak*, 15(3), 200-215.

Rudi, F., & Indah, S. (2020). Perbandingan Media Pembelajaran Tradisional dan Digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(4), 75-89. Sari, K. (2021). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Game. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 12(1), 99-110.

Dikmas, Guru Paud. (2024). Tujuan dan Tantangan Pendidikan di Indonesia. <https://gurupaiddikmas.kemdikbud.go.id/artikel/Artikel/tujuan-dan-tantangan-pendidikan-di-indonesia-1>