



Hubungan Penggunaan *E-Learning* Berbasis *Game* Dengan Minat Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 261 Tarasu

Andi Hardian Dwi Putra^{1*}, Sitti Jauhar²

^{1,2,3} PGSD Universitas Negeri Makassar

Email: hardianandi3@gmail.com

INFO ARTIKEL

Kata kunci:
E-Learning berbasis
game;
Minat belajar

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis tentang penggunaan *E-learning* berbasis *game* dengan minat belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 261 Tarasu. Tujuan Penelitian ini ialah untuk mengetahui ada atau tidak adanya hubungan antara penggunaan *E-learning* berbasis *game* dengan minat belajar siswa kelas V SD Negeri 261 Tarasu. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Sumber data dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Negeri 261 Tarasu yang berjumlah 23 siswa. Teknik pengumpulan data berupa angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan penggunaan *E-learning* berbasis *game* memperoleh rata-rata sebesar 54,8 dan persentase sebesar 81,97% dengan kategori sangat baik. Sedangkan minat belajar IPAS siswa memperoleh rata-rata sebesar 67,2 dan persentase sebesar 84,95% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil statistik inferensial, $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ ($0,537 \geq 0,413$) pada taraf signifikansi 5%. Sehingga dinyatakan H_1 diterima dan H_0 ditolak. Kesimpulan terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan *E-learning* berbasis *game* dengan minat belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 261 Tarasu Kecamatan Kajuara Kabupaten Bone yang tergolong sedang pada kategori 0,40- 0,599.

1. PENDAHULUAN

Era globalisasi saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang juga harus diimbangi dengan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan merupakan aspek penting sebagai pribadi untuk memiliki wawasan, karakter, kreativitas, dan kepribadian. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan pada Pasal 1 Ayat 1, menyatakan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan untuk suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Di era Revolusi Industri 4.0, dunia pendidikan mengalami perubahan signifikan dengan adanya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Salah satu wujud nyata dari perkembangan ini adalah penerapan *E-learning*, yaitu pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital dan internet sebagai media utama. Menurut [1], *E-learning* dapat memberikan akses pembelajaran yang lebih luas dan fleksibel, serta mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan

mendalam. Dalam konteks pendidikan dasar, *E-learning* tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga dapat mendorong minat belajar siswa melalui inovasi dan kreativitas dalam penyampaian konten.

Salah satu bentuk inovatif dari *E-learning* yang kini mulai populer adalah *E-learning* berbasis *game*. *Game*, atau permainan digital, dikenal memiliki daya tarik yang kuat, terutama bagi anak-anak usia sekolah dasar. Menurut [2], *game* edukatif menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menyenangkan, dan penuh tantangan, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. *Game* ini juga menyediakan umpan balik langsung, yang membantu siswa untuk memahami pencapaian mereka, serta memperbaiki kesalahan secara *real-time*. Lingkungan belajar yang menarik ini membuat siswa lebih termotivasi untuk terus belajar dan mengatasi tantangan yang ada di dalam *game* [3]. Lebih lanjut penelitian oleh [4] menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukatif di lingkungan belajar mampu menarik minat siswa secara signifikan dan membantu mereka berpartisipasi secara aktif. *Game* semacam ini meningkatkan perhatian dan konsentrasi siswa, karena aktivitas bermain yang interaktif memungkinkan mereka terlibat lebih dalam dengan materi pelajaran. Selain itu, *game* pendidikan memberikan tantangan dan tujuan yang jelas, yang memotivasi siswa untuk menyelesaikan tugas-tugas di dalam *game*, sehingga mereka mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari [5].

Konteks pembelajaran sekolah dasar, khususnya untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), tantangan yang dihadapi guru dan siswa cukup besar. IPAS sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan oleh banyak siswa. Hal ini bisa dilihat dari rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran tersebut, yang pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar mereka. Menurut [6], Kunci utama dalam meningkatkan partisipasi aktif dan motivasi siswa. Siswa dengan minat belajar yang tinggi lebih cenderung terlibat secara mendalam dalam kegiatan belajar dan menunjukkan komitmen yang lebih besar terhadap tugas-tugas akademik. Ini tidak hanya membantu mereka untuk mencapai hasil yang lebih baik tetapi juga meningkatkan pemahaman jangka panjang terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, minat belajar yang tinggi berkontribusi pada pembentukan sikap positif terhadap pembelajaran, yang mendorong siswa untuk tetap konsisten dan termotivasi dalam mencapai prestasi maksimal.

[7] mengemukakan bahwa *E-learning* berbasis *game* mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik, yang membuat siswa lebih termotivasi untuk terlibat dalam proses pembelajaran. *Game* dalam *E-learning* juga menawarkan tantangan yang bertahap serta penghargaan, sehingga membantu siswa membangun kepercayaan diri dan motivasi intrinsik. Selain itu, lingkungan yang kolaboratif dan menyenangkan dari *game* berbasis pembelajaran dapat mengurangi kecemasan siswa terhadap materi yang sulit, membantu mereka berfokus pada perkembangan keterampilan dan pemahaman konsep secara bertahap [8].

Menurut penelitian yang dilakukan oleh [9], gamifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta minat mereka terhadap materi yang dipelajari. Hasil serupa juga ditemukan oleh [10], yang menyatakan bahwa siswa yang belajar melalui *E-learning* berbasis *game* menunjukkan peningkatan motivasi dan pemahaman yang lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Penelitian ini menunjukkan bahwa elemen permainan dalam *E-learning*, seperti tantangan dan penghargaan, mampu meningkatkan keterlibatan siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk memahami materi secara mendalam. Selain itu, pendekatan ini membantu siswa lebih mudah menyerap informasi karena penyampaian materi yang interaktif dan menyenangkan.

Potensi penggunaan *E-learning* berbasis *game* dalam pembelajaran belum sepenuhnya diterapkan di sekolah dasar, terutama dalam pembelajaran IPAS. Di Indonesia, khususnya pada tingkat sekolah dasar, penggunaan *E-learning* berbasis *game* masih terbilang baru dan belum banyak diteliti. Penggunaan metode pembelajaran ini diharapkan mampu mengubah persepsi siswa terhadap mata pelajaran IPAS yang selama ini dianggap membosankan dan sulit. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mendalam untuk melihat apakah ada hubungan signifikan antara penggunaan *E-learning* berbasis *game* dengan minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS.

Penelitian yang akan di laksanakan oleh peneliti akan berfokus pada bagaimana *E-learning* berbasis *game* dapat mempengaruhi minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital ini. Dengan demikian, hasil dari penelitian ini nantinya dapat menjadi landasan bagi para pendidik untuk mengadopsi teknologi dalam pembelajaran, khususnya dalam upaya meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 7-9 Oktober 2024 di SDN 261 Tarasu Kecamatan Kajuara Kabupaten Bone, bahwa siswa kelas V yang menunjukkan potensi besar dalam penggunaan teknologi, termasuk *E-learning* berbasis *game*. Hasil observasi ini menggambarkan bahwa siswa kelas V telah menggunakan pembelajaran secara langsung atau kontekstual, dan juga menggunakan pembelajaran secara teknologi yakni dengan berbantuan *E-learning* dalam pembelajaran. *E-learning* yang digunakan oleh guru wali kelas V bertujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan proses pembelajaran serta digunakan dalam evaluasi pembelajaran (asesmen pembelajaran). Dalam teknis penggunaan *E-learning* yang dilakukan oleh guru wali Kelas V bahwa tidak semua proses pembelajaran menggunakan pembelajaran secara *hybrid*, namun guru wali Kelas V menentukan pada pembelajaran pembelajaran IPAS tertentu yang menggunakan pembelajaran secara *hybrid*. *Wordwall*, adalah pembelajaran *hybrid* yang dilakukan oleh guru wali kelas V yang di pakai secara bergantian sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPAS siswa.

Siswa kelas V SDN 261 Tarasu berdasar dari hasil obervasi peneliti menunjukkan kemampuan dan minat dalam penggunaan perangkat teknologi sederhana, seperti *handphone*. Mereka tertarik pada aktivitas interaktif, terutama jika disertai unsur permainan yang mana di dukung langsung oleh pihak sekolah dalam penggunaan perangkat teknologi *handphone* dalam lingkungan sekolah. Hasil wawancara dengan guru wali kelas V mengungkapkan bahwa anak- anak lebih aktif dan antusias saat pembelajaran menggunakan metode yang interaktif. *E-learning* berbasis *game* sangat menarik perhatian siswa karena mereka merasa seperti bermain, namun tetap mendapatkan pengetahuan baru.

Berdasarkan observasi dari peneliti, penggunaan *E-learning* berbasis *game* sesuai dengan kebutuhan siswa pada fase operasional konkret. Mereka mampu berpikir logis terkait objek nyata dan kegiatan sehari-hari, sehingga pembelajaran berbasis permainan bisa menjadi sarana untuk menyampaikan materi secara menyenangkan. *E-learning* berbasis *game* memungkinkan kolaborasi antara siswa, yang bermanfaat dalam mengembangkan keterampilan sosial dan kerjasama. Kebutuhan ini relevan mengingat pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran. Dilokasi peneliti meneliti yakni, SDN 261 Tarasu memiliki infrastruktur teknologi yang cukup memadai dengan LCD dan internet. Namun, perlu ada optimalisasi untuk menunjang *E-learning* berbasis *game* yang mungkin membutuhkan perangkat dan koneksi yang lebih stabil, Serta siswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap metode pembelajaran berbasis teknologi, yang dapat dimanfaatkan untuk penerapan *E-learning* berbasis *game*.

Hasil observasi yang telah dilakukan oleh calon peneliti pada kelas V SDN 261 Tarasu terlihat bahwa minat belajar siswa sangat bervariasi selama proses pembelajaran berlangsung. 7 dari 21 siswa tampak kurang fokus dan sering mengganggu teman-temannya selama pembelajaran kontekstual berlangsung, namun ketika diberikan pembelajaran berbasis teknologi, terutama *E-learning* berbasis *game*, siswa menjadi lebih antusias dan terlibat aktif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif, seperti *game*, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Penggunaan *E-learning* berbasis *game* dapat menjadi salah satu solusi untuk membantu siswa yang pendiam dan kurang berpartisipasi, karena pembelajaran berbasis *game* biasanya memberikan tantangan dan peran yang merata bagi setiap peserta. Menurut hasil observasi, siswa yang awalnya pasif menjadi lebih terlibat ketika dihadapkan dengan situasi kompetitif yang ditawarkan oleh *game* dalam *E-learning*. *Game* berbasis pendidikan dapat memberikan stimulasi positif bagi siswa untuk lebih aktif, menghargai kerja sama tim, serta belajar menyelesaikan masalah dengan cara yang lebih kreatif.

Pendidik terkadang kurang memanfaatkan potensi *E-learning* berbasis *game* ini secara maksimal. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan strategi yang lebih mendalam dalam menerapkan *E-learning* berbasis *game*, di mana guru perlu memantau dan mengarahkan pembelajaran dengan lebih intensif agar seluruh siswa terlibat dan turut aktif dalam pembelajaran yang berbasis *hybrid*.

Penelitian yang relevan yaitu penelitian yang dilakukan oleh [11] hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *E-learning* berbasis *game* dengan peningkatan minat belajar siswa. Penelitian lain yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh [12] hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *E-learning* berbasis *game* dengan peningkatan minat belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi peningkatan minat belajar siswa adalah penggunaan *E-learning* berbasis *game*. Melalui interaksi yang lebih aktif dan keterlibatan siswa dalam tantangan yang ditawarkan oleh *game*, diharapkan minat belajar siswa dapat meningkat secara signifikan. Penjelasan tersebut menyimpulkan bahwa peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Hubungan Penggunaan *E-learning* Berbasis *Game* dengan Minat Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 261 Tarasu.

2. METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Penelitian korelasional adalah salah satu metode analisis data kuantitatif, di mana dua atau lebih variabel dikatakan memiliki korelasi apabila perubahan pada satu variabel diikuti dengan perubahan pada variabel lain secara konsisten, baik dalam arah yang sama (korelasi positif) maupun berlawanan (korelasi negatif). Responden penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 261 Tarasu yang berjumlah 23 orang, terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu angket. Teknik analisis data adalah cara yang digunakan untuk membuktikan hipotesis. Pada penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial.

3. HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di kelas V 261 261 Tarasu dengan jumlah siswa 233 orang yang diberi angket bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan *E-Learning* berbasis *game* dengan minat belajar IPAS siswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial.

Data Penggunaan *E-learning* Berbasis *Game* SD Negeri 261 Tarasu

Tabel 1 Deskripsi Statistik *E-learning* berbasis *game* kelas V SD Negeri 261 Tarasu

<i>E-learning</i> berbasis <i>game</i>	
<i>Mean</i>	55,74
<i>Minimum</i>	46
<i>Maximum</i>	65

Sumber: Hasil olah data *E-learning* berbasis *game* dengan SPSS 25

Diperoleh skor tertinggi (*maximum*) yang dicapai siswa sebesar 65 dan skor terendah (*minimum*) yang dicapai siswa adalah 46 dengan rata-rata (*mean*) sebesar 55,74. Adapun tabel distribusi frekuensi dapat dilihat pada tabulasi skor angket *E-learning* berbasis *game* sebagai berikut:

Tabel 2 Tabel Distribusi Frekuensi Skor Angket *E-learning* berbasis *game* Kelas V SD Negeri 261 Tarasu Kecamatan Kajuara Kabupaten Bone

<i>E-LEARNING</i> BERBASIS <i>GAME</i>					
		Fi	Xi	fi.xi	Percent
Valid	46-50	2	48	96	8,6
	51-55	11	53	583	47,8
	56-60	8	58	464	35
	61-65	2	63	126	8,6
	Total	23		1.269	100.0

Sumber: Hasil olah data *E-learning* berbasis *game* dengan SPSS 25 dan *Microsoft Excel 2010*

Frekuensi terendah terletak pada interval nilai 46-50 dan 61-65 dengan frekuensi masing-masing 2 yang artinya sebanyak 2 responden siswa mendapatkan skor angket *E-learning* berbasis *game* dengan nilai 46 sampai 50 dan 61 sampai 65. Sedangkan frekuensi tertinggi terletak pada interval nilai 51-55 dengan frekuensi sebanyak 11 yang artinya sebanyak 11 responden siswa mendapatkan skor angket *E-learning* berbasis *game* dengan nilai antara 51 sampai 55. Untuk analisis persentase diperoleh sebesar 81,97%.

Data Minat Belajar IPAS SD Negeri 261 Tarasu

Tabel 3 Deskriptif Statistik Minat Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 261 Tarasu Kecamatan Kajuara Kabupaten Bone

MINAT BELAJAR IPAS	
<i>Mean</i>	67,96
<i>Minimum</i>	60
<i>Maximum</i>	75

Sumber: Hasil olah data minat belajar IPAS dengan SPSS 25

Diperoleh skor tertinggi (*maximum*) yang dicapai siswa sebesar 75 dan skor terendah (*minimum*) yang dicapai siswa adalah 60, rata-rata (*mean*) sebesar 67,96. . Adapun tabel distribusi frekuensi dapat dilihat pada tabulasi skor angket minat belajar sebagai berikut:

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Skor Angket Minat Belajar IPAS Siswa Kelas V

MINAT BELAJAR IPAS					
		Fi	Xi	fi.xi	Percent
Valid	60-64	4	62	248	17,4
	65-69	10	67	670	43,3
	70-74	8	72	576	35
	75-79	1	77	77	4,3
	Total	23		1.571	100.0

Sumber: Hasil olah data Minat Belajar dengan SPSS 25 dan *Microsoft Excel 2010*

Frekuensi terendah terletak pada interval nilai 75-79 dengan frekuensi yang sama yaitu 1 yang artinya sebanyak 1 responden siswa mendapatkan skor angket minat belajar dengan nilai 75 sampai 79. Sedangkan frekuensi tertinggi terletak pada interval nilai 65-69 dengan frekuensi sebanyak 10 yang artinya sebanyak 10 responden siswa mendapatkan skor angket minat belajar dengan nilai antara 65 sampai 69. Untuk analisis persentase diperoleh sebesar 84,95%.

Uji Normalitas

Tabel 5 Hasil Uji Normalitas

No	Variabel Penelitian	<i>Asymp.Sig(2-tailed)</i>	Kesimpulan
1	<i>E-learning</i> berbasis <i>Game</i>	0.385	Normal
2	Minat Belajar IPAS	0.823	Normal

Sumber: Hasil olah data dengan SPSS 25 (Lampiran C.5 h.101)

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa variabel *E-learning* berbasis *Game* memperoleh nilai signifikan (*Asymp. Sig 2-tailed*) sebesar 0,385 yang lebih besar (>) 0,05 atau $0,385 > 0,05$. Sedangkan variabel minat belajar IPAS memperoleh nilai signifikan (*Asymp. Sig 2-tailed*) sebesar 0,823 yang lebih besar (>) 0,05 atau $0,823 > 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kedua data variabel penelitian tersebut berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Tabel 6 Hasil Uji Homogenitas

Variabel Penelitian	<i>Sig.</i>	Kesimpulan
---------------------	-------------	------------

<i>E-learning</i> Berbasis Game dengan Minat Belajar IPAS	0,506	Homogen
---	-------	---------

Sumber: Hasil olah data dengan SPSS 25 (lampiran C. 6 h.102)

Berdasarkan hasil pengujian homogenitas menggunakan uji transformasi data pada tabel di atas, maka dapat diketahui nilai signifikansi yang di peroleh yaitu 0,506. Jika dasar pengambilan keputusan berada pada taraf 5% nilai sig $0,506 > 0,05$ artinya nilai sig lebih dari 0,05 maka varian kelompok data adalah sama. Maka dapat disimpulkan bahwa, Penggunaan *E-learning* berbasis *game* dengan minat belajar siswa memiliki varian yang sama (homogen).

Uji Hipotesis

Tabel 7 Hasil Uji Korelasi *Pearson Product Moment*

Korelasi	Sig.	R _{tabel}	R _{hitung}	Hasil
Penggunaan <i>E-learning</i> berbasis <i>game</i> dengan minat belajar IPAS	0,008	0,413	0,537	Diterima

Sumber: Hasil olah data dengan SPSS 25 (lampiran C.7 h.103)

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh konfisien korelasi antara Penggunaan *E-learning* berbasis *game* dengan minat belajar siswa sebesar 0,537 dan nilai signifikan $0,008 < 0,05$ sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak. Diterimanya H_1 dan ditolaknya H_0 berarti terdapat hubungan yang signifikan antara Penggunaan *E-learning* berbasis *game* dengan minat belajar siswa. Hasil statistik yang diperoleh menunjukkan bahwa r_{hitung} sebesar 0,537 sedangkan r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% sebesar 0,413 sehingga $r_{hitung} \geq (0,537 \geq 0,413)$. Dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan *E-learning* berbasis *game* dengan minat belajar siswa.

Diperoleh hasil perhitungan yang menunjukkan hubungan antara penggunaan *E-learning* berbasis *game* dengan minat belajar siswa sebesar 0,537 dan nilai signifikansi $0,008 < 0,05$ sehingga H_1 diterima H_0 ditolak artinya ada hubungan antara penggunaan *E-learning* berbasis *game* dengan minat belajar siswa.

Hasil temuan ini memperoleh koefisien korelasi mendekati +1,00 yaitu sebesar 0,537. Sejalan dengan pendapat [13] bahwa jika nilai koefisien korelasi mendekati +1 maka dapat dikatakan bahwa hubungan antara variabel berhubungan positif. Artinya makin tinggi antara penggunaan *E-learning* berbasis *game* siswa, maka makin tinggi pula minat belajar siswa. Begitu pula sebaliknya, makin rendah antara penggunaan *E-learning* berbasis *game* siswa, maka makin rendah pula minat belajar siswa. Jika antara penggunaan *E-learning* berbasis *game* siswa tinggi dapat membantu dalam mengembangkan wawasan dan pengetahuan siswa, sehingga menunjang siswa untuk mendapatkan minat belajar yang bagus dan memuaskan. Untuk mengetahui besar tingkat hubungan dari kedua variabel maka dilakukan interpretasi terhadap koefisien korelasi dan diperoleh hasil hubungan dari kedua variabel tergolong sedang pada rentang 0,40 – 0,591.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya yakni penelitian yang dilakukan oleh [14] yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *E-learning* berbasis *game* dengan peningkatan minat belajar siswa. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh [15] hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan penggunaan *E-learning* berbasis *game* dengan peningkatan minat belajar siswa.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan rumusan masalah, Hasil penelitian, dan Pembahasan dapat disimpulkan bahwa Penggunaan *E-learning* berbasis *game* kelas V SD Negeri 261 Tarasu berada pada kategori sangat baik karena terletak pada rentang 80%-100% yaitu dengan persentase sebesar 81,97% dengan rata-rata 55,74 dan minat belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 261 Tarasu berada pada kategori sangat baik karena terletak pada rentang 80%-100% yaitu dengan persentase sebesar 84,95% dengan rata-rata 67,96, serta ada hubungan penggunaan *E-learning* berbasis *game* dengan minat belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 261 Tarasu. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil analisis data dengan menggunakan rumus *Pearson Product Moment* pada r_{tabel} sebesar 0,413 dan r_{hitung} sebesar $0,537 \geq r_{tabel}$ atau $(0,537 \geq 0,413)$

REFERENSI

- [1] Setiawan, A., & Sari, M. (2024). *E-learning* sebagai Pengganti Pembelajaran Tradisional dalam Pendidikan Modern.
- [2] Huang, W., & Soman, D. (2022). Game Edukatif dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Interaktif.
- [3] Widiastuti, M., et al. (2021). Penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Keterampilan Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 17(4), 90-104.
- [4] Chang, M., et al. (2020). Penggunaan *Game* Edukatif di Lingkungan Belajar: Dampaknya terhadap Minat dan Partisipasi Siswa.
- [5] Cheng, Y., et al. (2021). Peningkatan Perhatian dan Konsentrasi Siswa melalui *Game* Edukatif.
- [6] Li, J., & Zhang, L. (2023). Peran Minat Belajar dalam Meningkatkan Partisipasi dan Motivasi Siswa.
- [7] Park, S., & Kim, J. (2022). Pengaruh *Game* Edukatif terhadap Pengurangan Kecemasan dan Peningkatan Pemahaman Materi pada Siswa.
- [8] Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2019). Efektivitas Gamifikasi dalam *E-Learning*: Peningkatan Motivasi dan Pemahaman Siswa.
- [9] Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2019). Efektivitas Gamifikasi dalam *E-Learning*: Peningkatan Motivasi dan Pemahaman Siswa.
- [10] Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2019). Efektivitas Gamifikasi dalam *E-Learning*: Peningkatan Motivasi dan Pemahaman Siswa.
- [11] Zuraeda (2022). Hubungan penggunaan *E-Learning* berbasis *game* dengan Peningkatan Minat Belajar Siswa

- [12] Octavia, C., N (2024). Hubungan penggunaan E-Learning berbasis *game* dengan Peningkatan Minat Belajar Siswa
- [13] Sudaryono. (2021). Statistik Inferensial Untuk Penelitian. Yogyakarta: ANDI (Anggota IKAPI).
- [14] Zuraeda (2022). Hubungan penggunaan *E-Learning* berbasis *game* dengan Peningkatan Minat Belajar Siswa
- [15] Octavia, C., N (2024). Hubungan penggunaan *E-Learning* berbasis *game* dengan Peningkatan Minat Belajar Siswa