



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 3 Tahun 2022 Halaman 3766 - 3774

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Merangsang Minat Belajar Siswa melalui Pembelajaran Daring dengan Model *Instructional games* di Sekolah Dasar

Lusiana^{1✉}, Badratun Nafis², Zahratul Fitria³, Andi Prastowo⁴

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia^{1,2,3,4}

E-mail: 20204082016@student.uin-suka.ac.id¹, 20204082013@student.uin-suka.ac.id²,
zahratulfitria1223@gmail.com³, andi.prastowo@uin-suka.ac.id⁴

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara merangsang minat belajar siswa melalui pembelajaran daring dengan model *instructional games* di sekolah dasar. Dampak dari berlangsungnya pembelajaran daring pada masa pandemi ini ialah menurunnya minat belajar siswa dikarenakan siswa mulai belajar dengan lingkungan baru. Untuk merangsang kembali minat belajar siswa diperlukan model pembelajaran yang tepat dan tentunya akan mendukung proses pembelajaran secara daring, yakni seperti penggunaan model pembelajaran *instructional games*. Salah satu contoh *game* edukasi yang berbasis model *instructional games* yakni *game quiziz*, yang merupakan *game* yang membawa aktivitas multi permainan dalam belajar dan membuat latihan interaktif yang menyenangkan bagi siswa. Secara keseluruhan model *Instructional games* mempunyai komponen yang mendasar, yaitu sebagai pembangkit semangat serta motivasi dengan cara memunculkan bagaimana cara berkompetisi guna mencapai tujuan pembelajaran. Dikarenakan model *instructional games* memiliki komponen sebagai pembangkit semangat tentu juga akan merangsang minat siswa dalam belajar semakin meningkat.

Kata Kunci: Minat Belajar, Pembelajaran Daring, Model *Instructional games*.

Abstract

This study aims to find out how to stimulate students' interest in learning through online learning with the instructional games model in elementary schools. The impact of the ongoing online learning during this pandemic is a decrease in student interest in learning because students start learning in a new environment. To re-stimulate students' interest in learning, an appropriate learning model is needed and of course it will support the online learning process, such as the use of instructional games learning models. One example of an educational game based on an instructional games model is the quiziz game, which is a game that brings multi-game activities in learning and makes interactive exercises that are fun for students. Overall the Instructional games model has a basic component, namely as a generator of enthusiasm and motivation by bringing up how to compete in order to achieve learning goals. Because the instructional games model has components as a spirit generator, it will also stimulate student interest in learning to increase.

Keywords: Interest in Learning, Online Learning, Instructional games Model.

Copyright (c) 2022 Lusiana, Badratun Nafis, Zahratul Fitria, Andi Prastowo

✉Corresponding author :

Email : 20204082016@student.uin-suka.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2673>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pendidikan pada masa pandemi sekarang ini dihadapkan dengan pembelajaran dengan sistem jarak jauh atau daring. Mengenai pembelajaran daring maka sangat penting penguasaan ilmu teknologi bagi pendidik agar mampu melaksanakan pembelajaran daring tersebut dengan efektif. Keberlangsungan pada proses belajar mengajar selama masa pandemi juga berkaitan dengan berbagai faktor seperti siapnya siswa, orangtua, pendidik, dan juga kesiapan sekolah. Adapun manfaat dengan menggunakan pembelajaran daring yakni dapat membentuk suatu komunikasi serta diskusi antara siswa dengan guru, mempermudah interaksi antara siswa, guru dan orangtua siswa, pembelajaran dapat dilakukan dimana saja atau kondisional. Pembelajaran daring dapat dilakukan dengan menggunakan gawai ataupun komputer yang mana harus terhubung dengan koneksi internet agar pembelajaran dapat berlangsung. Pembelajaran dapat dilakukan secara bersamaan walaupun tempatnya berbeda-beda, guru bisa menggunakan berbagai media pembelajaran daring seperti telegram, *zoom*, *whatsapp* ataupun media lainnya (Hidayatullah, Gusniwati, and Buhaerah 2021, 3). Dengan berbagai aplikasi tersebut guru dapat memantau siswa dalam proses pembelajaran, walaupun waktu dan tempat belajar siswa berbeda.

Pembelajaran daring juga sangat berpengaruh pada motivasi serta minat belajar siswa. Maesaroh menuturkan minat merupakan perasaan suka dalam diri serta perasaan tertarik akan suatu hal tanpa adanya paksaan dari hal-hal apapun (Rahyumi Purnama Sari and Setiawati 2020, 33). Adapun minat kaitannya dengan proses pembelajaran yakni dapat memunculkan perhatian siswa, konsentrasi serta meminimalisir kebosanan belajar siswa sehingga memperkuat penyampaian serta penanaman materi. Hal ini sejalan dengan pemikiran Gie, ia berasumsi bahwa minat dalam korelasinya dengan pembelajaran ialah: 1) Minat melahirkan suatu perhatian yang alamiah; 2) Minat dapat mempermudah dalam berkonsentrasi/fokus; 3) Minat dapat memblokir berbagai gangguan eksternal dalam pembelajaran; 4) Minat dapat menjadikan hal yang dipelajari oleh siswa lebih melekat dalam ingatan; 5) Minat dapat meminimalisir rasa bosan pada siswa pada saat belajar. (Ade Ma'rif Prasetyo 2018, 192). Akan tetapi pada kenyataannya saat ini minat belajar siswa terlihat menurun, dikarenakan pembelajaran daring cukup sulit untuk dilaksanakan dikarenakan banyaknya faktor yang mempengaruhi, seperti halnya hambatan pada sinyal, kuota, gawai dan kurangnya pengetahuan mengenai penggunaan aplikasi pembelajaran.

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pendidik harus menguasai perencanaan kegiatan pembelajaran dengan baik. Mengajar merupakan proses membimbing serta mengarahkan siswa sehingga akan mengalami proses yang disebut belajar (Dinil Abrar Sulthani 2017, 164). Pada saat melaksanakan pembelajaran yang telah direncanakan pendidik harus sudah tahu model seperti apa yang cocok diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar yang tentunya juga mempertimbangkan karakter dari berbagai siswa (Trianto 2010, 112). Untuk menumbuhkan minat siswa, seorang pendidik dapat menggunakan model pembelajaran yang berbasis teknologi multimedia interaktif yang mampu memberikan pengalaman yang unik bagi yang melihatnya. Wena menuturkan bahwa pembelajaran berbasis komputer ialah pembelajaran dimana terdapat komputer sebagai alat bantu untuk proses belajar (Ade Erma Suryani, M. Djahir Basir, and Rusmin AR 2014, 2). Penerapan pembelajaran interaktif berbasis komputer juga dapat dilakukan dengan cara menggunakan komputer dalam kegiatan belajar mengajar yang mana dapat dilakukan baik diluar ataupun didalam kelas. Adapun pemanfaatan model pembelajaran interaktif berbasis komputer dalam proses belajar mengajar, seperti model drill, model tutorial, model simulasi, dan model *Instructional Games*.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Mohamad Irfan dan Mohamad Restu, yang mana inti sari dari penelitian yang mereka lakukan yakni tentang penerapan pembelajaran berbasis komputer dengan model *instructional games* pada pembelajaran interaktif, yang mana dapat diketahui bahwa model ini berkaitan dengan kualitas pembelajaran serta pemanfaatan model pembelajaran Computer Based Instruction (CBI). Adapun model ini menyediakan berbagai pengalaman belajar, tantangan serta hal menyenangkan yang

didesain dengan menggunakan *games* yang mendidik siswa. Tujuan final dari *Instructional games* ialah untuk memudahkan siswa dalam belajar ataupun dalam menangkap serta memahami materi yang diajarkan oleh guru (Mohamad Irfan and Mohamad Restu 2014, 164). Pada dasarnya pembelajaran menggunakan multimedia interaktif bertujuan agar dapat melengkapi serta menunjang keberhasilan unsur pokok dalam pembelajaran seperti tujuan, alat penilaian pembelajaran. Model *Instructional games* bertujuan untuk menyediakan pembelajaran yang bernuansa menyenangkan serta memfasilitasi proses pembelajaran dengan demikian diharapkan dapat menambah menambah kemampuan siswa serta mendorong minat siswa dalam mempelajari sesuatu ataupun untuk mempelajari hal-hal baru.

Perbedaan penelitian yang akan dibahas dengan penelitian sebelumnya yakni terletak pada penerapan pembelajaran menggunakan model *Instruksional Games* pada pembelajaran interaktif, sedangkan pada penelitian ini akan membahas mengenai bagaimana model *Instruksional Games* dalam merangsang minat belajar siswa. Mengacu pada hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk membahas lebih intens mengenai bagaimana Merangsang Minat Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Daring Dengan Model *Instructional games* Di Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kepustakaan (*Library Research*). Menurut Sutrisno Hadi disebut penelitian kepustakaan dikarenakan bahan atau data yang dibutuhkan dalam merampungkan penelitian berasal dari perpustakaan seperti buku, majalah, kamus, ensiklopedi, jurnal serta dokumen lainnya (Nursapia Harahap 2014, 64). Adapun menurut Zed menuturkan bahwa penelitian kepustakaan dilakukan dengan mengumpulkan berbagai data dengan bantuan perpustakaan seperti penelitian terdahulu, buku referensi, catatan, artikel yang berkaitan dengan problem yang ingin dicarikan pemecahan masalahnya (Zed Mestika 2008, 3). Sumber datayang diperoleh dalam penelitian ini yakni dari berbagai literatur yang relevan seperti jurnal dan buku. Titik berat dari penelitian ini ialah pada kekuatan analisa data yang diperoleh berdasarkan sumber yang telah dijelaskan sebelumnya, yang didalamnya memuat teori yang akan diinterpretasikan secara mendalam dan kompleks (Nana Syaodih Sukmadinata 2010, 2). Analisis isi merupakan analisis yang digunakan dalam penelitian ini yang mana terfokus pada media atau bahan yang bersifat aktual.

Penelitian ini menggunakan referensi dari artikel jurnal dan juga buku, dimana terdapat sekitar 18 artikel jurnal nasional dan internasional baik artikel jurnal yang sudah bersinta maupun yang belum bersinta yang terbit 10 tahun terakhir, dan juga menggunakan sebanyak 3 buku sebagai referensi penelitian ini. Penelitian ini menggunakan penelitian kepustakaan karena dirasa cukup sederhana dan mudah untuk dilakukan, baik dalam mencari data maupun sumber referensi. Referensi dapat diperoleh baik secara langsung dipergustakaan maupun *online* dengan menggunakan *e-book* yakni dengan menggunakan berbagai referensi seperti artikel jurnal yang mempunyai skop/topik yang mirip dengan penelitian yang dilakukan. Terlebih pada masa pandemi sekarang ini terdapat keterbatasan dalam mengolah data penelitian apabila terjan langsung ke lapangan. Adapun tahapan penelitian sesuai dengan tahapan kepustakaan yakni: 1) mencatat semua temuan penelitian yang diperoleh dari sumber literatur atau penelitian terbaru mengenai permasalahan penelitian yang diangkat; 2) memadukan data temuan yang telah diperoleh, baik temuan baru ataupun teori yang telah ada; 3) menganalisis data yang telah ditemukan yang ada korelasinya dengan topik yang dibahas; 4) memberikan ide/gagasan secara kritis dengan mengkolaborasikan berbagai data temuan yang ada kaitannya dengan topik penelitian.

Berdasar tahapan tersebut makan dalam mengolah data dengan riset kepustakaan peneliti terlebih dahulu membaca serta mencatat informasi/ data yang berkaitan dengan skop pembahasan. Setelah itu dilanjutkan dengan data yang terkumpul kemudian diolah dengan cara: 1) memilih topik yang akan dibahas

sesuai dengan permasalahan yang ditemukan; 2) memfokuskan penelitian berdasar data yang diperoleh; 3) sumber data yang dikumpulkan bersifat empirik yang diperoleh dari jurnal, buku, dan lainnya yang mendukung keakuratan topik yang dibahas; 4) Membaca serta mencatat data dari sumber kepustakaan; 5) Mengolah data yang telah diperoleh atau telah dikumpulkan; 6) Menyusun/membuat artikel sesuai dengan sistematika penulisan yang ditetapkan. Adapun dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Mirzaqon & Purwoko menyatakan bahwa teknik pengumpulan data dengan dokumentasi dapat digunakan dalam penelitian kepustakaan. Yaitu dengan menggunakan berbagai buku, jurnal, makalah, catatan dan lainnya. Daftar ceklis digunakan sebagai instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yakni dengan mengklasifikasikan peta atau skema penelitian, catatan penelitian dan bahan penelitian (Milya Sari and Asmendri 2020, 45). Sumber data yang digunakan yakni sumber data sekunder yang mana pengumpulan data dilakukan dengan cara tidak langsung (Rizaldy Fatha Pringgar and Bambang Sujatmiko 2020, 319). Data sekunder yang digunakan berhubungan dengan penggunaan model *Instructional games*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Minat Belajar

Secara etimologi, minat dapat diartikan sebagai perhatian, kesukaan atau kecenderungan hati terhadap suatu kegiatan. Dalam hal ini Masesaroh menyebutkan bahwa minat merupakan suatu rasa tertarik dan suka dengan hal yang sedang dilakukan dengan tidak adanya suatu paksaan dalam melakukannya (Milya Sari and Asmendri 2020, 33).

Adapun yang disebut dengan minat yakni aktivitas yang dapat mendorong aspek psikis individu dalam mencapai hal yang diinginkan. Individu akan mempunyai suatu minat dengan apa yang akan dilakukan akan memberikan perhatian yang lebih dengan apa yang sedang dilakukan. Adapun dengan aktivitas belajar yang mana dapat dikatakan suatu proses usaha sadar yang dilakukan oleh individu guna untuk memperoleh suatu perubahan baik pada tingkah laku ataupun perubahan lainnya. Dapat dikatakan bahwa minat belajar merupakan sebagai usaha dalam kecenderungan individu guna adanya suatu rasa tertarik atau menyukai hal tanpa adanya suatu paksaan dengan apa yang akan dilakukan. Sehingga dengan begitu dapat adanya suatu perubahan terhadap skill, kognitif, tingkah laku dan yang lainnya.

Dalam hal peningkatan minat para peserta didik menurut Eti Rohaeti yang mana para peserta didik akan ada minat maka mereka akan belajar (Effiyati Prihatini 2017, 173–74). Oleh karena itu, dalam melakukan peningkatan minat belajar pada para peserta didik gunakanlah suatu teknik dalam pembelajaran guna dalam prosesnya dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. Seperti yang kita ketahui bahwasannya dalam hal minat belajar akan terhalang dari bahan pembelajaran mempunyai suatu keterkaitan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, baik kesesuaiannya dilihat dari segi perkembangan, kemampuan, dan pengalaman peserta didik. Dalam hal ini, tentunya penggunaan suatu model dan metode dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjang tercapainya suatu pembelajaran yang efektif.

Dengan begitu, dapat disimpulkan mengenai apa pengertian dari minat belajar yang mana dapat dikatakan usaha senang, tertatik sekelompok individu dalam melakukan suatu aktivitas yang mana dapat dipahami dan ditekuni guna untuk melanjutkan kepada proses pembelajaran. Tentunya dalam hal belajar setiap individu mempunyai suatu tingkat dalam memilih minat belajar tentu itu berbeda-beda sesuai dengan karakteristik masing-masing. Adapun menurut Syah ada tiga faktor yang mempengaruhi minat belajar para peserta didik diantaranya sebagai berikut ini:

a. Faktor internal

Merupakan suatu faktor yang berasal dari dalam diri siswa. Yang mana dari faktor ini terbagi menjadi dua aspek yang mana pertama yakni aspek psikologis merupakan aspek yang bisa dilihat dari dalam diri para

peserta didik yang mana dapat mempengaruhi hasil belajar sehingga pada proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif yang mana disini harus melihat suatu kemampuan, bakat, sikap, minat serta motivasi para peserta didik (Milya Sari and Asmendri 2020, 34). Selanjutnya aspek yang kedua yaitu aspek fisiologis yang mana merupakan aspek yang bisa dilihat dari tingkat kesehatan dari kondisi jasmani para peserta didik yang mana dalam hal ini dapat berpengaruh pada minat siswa dalam pembelajaran.

b. Faktor Eksternal

Merupakan suatu faktor yang bersal dari luar diri peserta didik yang mana dari pfaktor ini terbagi menjadi dua bagian diantaranya pertama yakni faktor lingkungan sosial yang mana disini dapat diamati dari proses peserta didik dalam melakukan interaksi baik dengan keluarga, sekolah dan teman sejawat maupun masyarakat. dan nonsosial. Faktor kedua adalah nonsosial merupakan faktor yang berada dilingkungan luar dari proses interaksi dapat dikatakan dengan benda mati seperti alat-alat belajar, materi,waktu, sarana prasarana, lokasi dan keadaan lainnya.

c. Faktor Pendekatan Belajar

Merupakan suatu cara atau suatu strategi guna untuk menunjang keefektifan dan efisiensi dalam pembelajaran, hal ini terbagi menjadi dua bagian yakni pertama merupakan pendekatan dalam pembelajaran yang mana berorientasi pada peserta didik, yang mana pendekatan ini dilakukan dengan cara memberi kesempatan bagi peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Kedua yakni suatu pendekatan dalam pembelajaran yang berorientasi para pendidik yang mana hal ini adalah hal yang terpenting dalam pembelajaran.

2. Pembelajaran Daring

Merupakan pembelajaran yang dapat dilakukan dengan jarak jauh yang menggunakan suatu alat atau media berupa teknologi dan yang lainnya. Pada saat ini pembelajaran daring bisa dikatakan pembelajaran yang berbeda dari yang lainnya karena menurut Riyana dalam pembelajaran daring ini sendiri lebih pada suatu ketelitian dari proses memperoleh informasi yang mana informasi disajikan secara *online* (Hilna Putria, Luthfi Hamdani Maula, and Din Azwar Uswatun 2020, 863). Dalam hal ini, pembelajaran daring yang sudah dilakukan banyak sekali hambatan yang dialami oleh para orang tua selama anaknya melakukan pembelajaran secara daring. Namun ada juga kelebihan tentunya dari pembelajaran daring ini seperti adanya keluesan waktu serta tempat belajar bisa dimana saja.

3. Pengertian Model Instructinal Games

Model *Instructional games* merupakan salah satu multimedia interaktif perangkat lunak yang diciptakan guna membantu meningkatkan serta menumbuhkan motivasi belajar dengan penambahan aturan dalam permainan sehingga akan adanya timbul kompetisi dalam pembelajaran (Lintang Ratri Prastika, Hikmat, and Waslaludin 215M, 397). Mulyadi juga menuturkan model ini sengaja didesain guna menumbuhkan motivasi, minat dan kompetisi dalam pembelajaran dengan memasukkan aturan permainan didalamnya, model ini juga dirasa mudah untuk dipahami serta digunakan oleh anak-anak tentunya untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran. (Noviansyah and Andi Sofyan Anas 2019, 8). Pembentukan lingkungan belajar yang menarik merupakan bagian dari tujuan model ini, adapun tujuan yang menantang serta menarik juga tersedia dalam model ini karena didalamnya terdapat peraturan dan arahan yang memudahkan model *intructional games* ini diterapkan.

4. Merangsang Minat Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Daring dengan Model *Instructional Games*

Simon telah mencatat bahwa cara kita memandang pembelajaran telah berubah dari kemampuan mengingat informasi untuk dapat menemukan dan menggunakan informasi (Rosemary Garris, Robert Ahlers,

and James E. Driskell 2020, 441). Selain itu dijelaskan bahwa *game* komputer telah menarik banyak perhatian para profesional pelatihan dan pendidik. Terdapat alasan ketertarikan mereka mengenai pembelajaran berbasis teknologi, yaitu karena telah terjadi pergeseran besar dalam bidang pembelajaran dari model pengajaran yang bersifat didaktik tradisional ke model yang berpusat pada siswa, sehingga menekankan peran siswa yang lebih aktif. Hal ini mewakili pergeseran dari model pengajaran dari konsep belajar dengan mendengarkan ke model dimana siswa belajar dengan melakukan suatu tindakan.

Instructional games juga mempunyai tujuan untuk memberikan pengalaman belajar kepada siswa melalui bentuk permainan. Model ini memiliki karakter yang tersendiri yang mana siswa tidak perlu menirukan hal nyata yang ada disekitarnya (Inung Diah Kurniawati and Sekreningsih Nita 2018, 71). Maksudnya *Instructional games* menyediakan tantangan dan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa tanpa menirukan realita yang ada, karena *Instructional games* dirancang dengan sedemikian rupa sehingga menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Secara keseluruhan *Instructional games* mempunyai komponen yang mendasar, yaitu sebagai pembangkit semangat serta motivasi dengan cara memunculkan bagaimana cara berkompetisi guna mencapai tujuan pembelajaran. Adapun kelebihan dan kekurangan dari model *Instructional games*. Kelebihan model ini yaitu: a) para siswa diberikan stimulus agar lebih aktif dalam pembelajaran, berfikir kritis, logis, berkompetitif serta merasa nyaman pada saat pbelajar; b) siswa tentunya akan lebih cepat memahami materi yang diberikan oleh guru; c) kemampuan *problem solving* siswa akan terasah. Adapun kelemahan yang dimiliki model ini yaitu: a) topik/ materi perlu dipilah dan dipilih karena tidak semuanya cocok menggunakan model permainan; b) membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pembelajaran; c) menggunakan model permainan dalam pembelajaran dapat menjadikan kelas gaduh sehingga tidak kondusif.

Minat untuk belajar dapat diartikan ketika seseorang memiliki ketertarikan kepada sesuatu. Dalam pembelajaran daring banyak sekali faktor yang dapat mempengaruhi minat siswa dalam belajar, pada jenjang sekolah dasar siswa memiliki konsep belajar sambil bermaian, agar semua aspek baik kognitif, afektif ataupun psikomotornya dapat terasah. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Mohamad Irfan dan Mohamad Restu, yang mana hasil penelitian mereka dapat disimpulkan bahwa menggunakan berbagai objek media dalam menyampaikan suatu informasi dirasa lebih mudah untuk dimengerti, misalnya media teks, animasi, gambar, suara akan menjadikan pembelajaran lebih efektif dan tentunya dapat menarik minat siswa dalam belajar (Irfan and Restu 2014, 174). Adapun keterkaitan antara penelitian yang telah mereka lakukan dengan penelitian ini yakni terletak pada bagaimana merangsang minat belajar pada siswa saat pembelajaran daring dengan menggunakan model pembelajaran model *instructional games* di jenjang SD. Sejatinya pembelajaran pada masa ini sangat membutuhkan kemampuan semaksimal mungkin agar pembelajaran dapat berlangsung efektif, yang mana guru memang harus benar-benar membekali diri dengan berbagai persiapan yang tentunya menunjang kelancaran pembelajaran daring seperti saat ini.

Dalam penelitan yang telah mereka lakukan menjelaskan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *game* intruksional mampu meningkatkan motivasi siswa, yang artinya tidak menutup kemungkinan apabila pembelajaran daring menerapkan model *instructional games* maka juga dapat merangsang minat belajar siswa. Oleh karena itu untuk meningkatkan minat siswa, membuat siswa merasa nyaman dalam belajar dan juga menjadikan pembelajaran yang menyenangkan maka penggunaan *instructional games* memang harus dipersiapkan secara maksimal. Menurut Pierfy manfaat lain yang disarankan dari *instructional games* adalah mereka dapat meningkatkan referensi keterampilan dan pengetahuan yang dipelajari (Robert T. Hays 2016, 406). Dengan menggunakan model *instructional games* siswa akan berupaya untuk memahami akan materi ajar yang disampaikan guru melalui model ini, siswa juga akan merasa bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dikarenakan model pembelajaran ini memang didesain agar siswa dapat belajar sambil bermain.

Adapun contoh *game* edukasi yang berbasis model *instructional games* yakni seperti *games quiziz*, yang mana *game* ini akan membuat pembelajaran interaktif terasa menyenangkan bagi siswa serta disalamnya membawa aktivitas permainan tentunya yang bersifat edukatif. *Game* ini dapat diaplikasikan pada gawai

maupun komputer/laptop jadi pembelajaran menggunakan *game* ini dapat dilakukan dimana saja, *game* ini juga memiliki banyak sekali karakter, tema, avatar, suara, meme dan banyak lainnya yang tentunya tampilannya akan menjadikan siswa senang menggunakan *game* ini. *Quiziz* dapat digunakan untuk belajar sambil bermain kuis jadi siswa siswa tidak akan bosan jika diselingi dengan berbagai templete yang menyenangkan (Erlis Nurhayat 2020, 174). Menggunakan *quiziz* dapat menumbuhkan motivasi belajar, minat belajar, belajar dengan mandiri dan sifat kompetitif dalam diri siswa karena para siswa saling termotivasi untuk mendapatkan nilai tertinggi dalam permainan tersebut yang mana itu merupakan harapan dari adanya *game* edukatif ini. Oleh karena itu pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi yang baik dalam menumbuhkan minat belajar siswa yang tentunya akan berpengaruh paada prestasi belajar siswa.

Adapun manfaat yang diperoleh melalui model *instructional games* atau model permainan berbasis komputer dalam merangsang minat siswa dalam belajar adalah:

- a. Kemampuan motorik siswa akan terlatih. Dengan model ini kemampuan motorik halus dan kasar siswa akan terstimulus. Motorik halus akan terstimulasi melalui proses saat siswa mengerjakan permainan dengan memegang *mose/keyboard*. Sedang kemampuan motorik kasar dapat terstimulus saat siswa menggerakkan *mouse/keyboard* pada saat permainan. Tentunya permainan edukatif yang diberikan dapat membantu merangsang keterampilan siswa.
- b. Konsentrasi siswa akan terlatih. Siswa memiliki konsentrasi yang baik merupakan salah satu tujuan dirancangnya model permainan ini. Saat siswa bermain permainan edukasi seperti *puzzle*, melengkapi kata maka siswa akan dituntut untuk fokus pada musik, animasi, bentuk ataupun gambar yang ada dalam permainan tersebut, sehingga konsentrasi siswa perlahan akan tergalai.
- c. Konsep antara hubungan sebab akibat dalam diri siswa akan terlatih. Permainan yang disajikan oleh *game* edukatif berbasis komputer akan melatih konsep sebab akibat dalam diri siswa, adapun contohnya apabila siswa menjawab salah dari pertanyaan yang diberikan maka komputer/gawai akan memberikan respon suara ataupun skor akan berkurang, dengan adanya konsep seperti ini tentunya akan melatih siswa menjadi lebih kritis dalam memilih jawaban serta giat untuk bekajar guna mendapatkan skor terbaik.
- d. Kemampuan mengenai materi pelajaran akan terlatih. Dengan *game* edukatif berbasis komputer siswa akan dilatih untuk menjawab berbagai pertanyaan seputar materi pelajaran yang telah diterima di sekolah. Tentunya hal ini akan melatih ingatan siswa akan materi yang diberikan serta mampu menguasai materi pelajaran dengan baik.

Berdasarkan pemaparan diatas hasil kajian dari penelitian ini tidak sama dengan penelitian lainnya dimana fokus dari penelitian ini terletak pada pembelajaran daring dengan menggunakan model *instructional games*. Model ini dapat merangsang minat belajar siswa karena karakteristik pembelajaran dengan model *instructional games* sendiri yaitu pembelajaran yang memiliki tujuan, tujuan yang dimaksud biasanya berupa pencapaian skor, sehingga siswa sangat antusias untuk mendapatkan skor dengan perolehan tertinggi. Selain tujuan yang berupa pencapaian skor, model *instructional games* juga memiliki aturan, yakni berupa penetapan tindakan yang dapat dilakukan ataupun yang tidak dapat dilakukan. Selain itu adanya kompetisi dan tantangan untuk memenangkan suatu permainan menjadikan dorongan besar bagi minat belajar siswa. Selain untuk pembelajaran, model *instructional games* juga dapat digunakan sebagai hiburan, karena pada dasarnya siswa jenjang sekolah dasar dalam pembelajarannya berada pada konteks belajar sambil bermain. Peran *instructional games* dalam menyediakan tantangan dan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa dapat dilihat dari pengalaman siswa yang tanpa menirukan realita yang ada, karena *instructional games* dirancang dengan sedemikian rupa sehingga menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Secara keseluruhan *Instructional games* mempunyai komponen yang mendasar, yaitu sebagai pembangkit semangat serta motivasi dengan cara memunculkan bagaimana cara berkompetisi guna mencapai tujuan pembelajaran.

KESIMPULAN

Dikarenakan menurunnya minat belajar siswa pada masa pandemi karena pembelajaran dilakukan secara daring maka penelitian kali ini ingin menjawab bagaimana cara merangsang minat belajar siswa agar tetap termotivasi melaksanakan pembelajaran secara daring. Jadi penggunaan model pembelajaran yang tepat akan menjadikan pembelajaran berlangsung efektif, tidak menutup kemungkinan pastinya terdapat banyak hambatan dalam proses pembelajaran secara online, akan tetapi sebagai seorang pendidik guru diharuskan agar tetap maksimal dalam membimbing serta mendidik para siswanya. Penyampaian materi pembelajaran secara maksimal adalah hal yang paling urgent pada pembelajaran pada masa sekarang ini. Penggunaan model pembelajaran berbasis komputer merupakan salah satu cara yang perlu digalakkan agar pembelajaran secara daring dapat terlaksana, salah satu model pembelajaran yakni model *instructional games* dapat membantu proses pembelajaran pada masa pandemi. Dikarenakan model *instructional games* ini akan mengajak siswa untuk belajar sembari melakukan suatu permainan, model *instructional games* ini juga dapat membantu mengasah kemampuan kognitif, afektif serta psikomotor siswa.

Salah satu contoh *game* edukasi yang berbasis model *instructional games* yakni *game quiziz*, yang merupakan *game* yang didalamnya terdapat permainan yang sifatnya mengedukasi siswa, sehingga siswa akan belajar dengan perasaan senang dan tertantang. *Game quiziz* ini tentunya sangat mudah pengaplikasiannya dan juga dapat dimainkan dimanapun tempatnya dapat juga dimainkan di gawai, laptop/komputer. Berbagai katakter, meme, tema, avatar, suara, gambar dan fitur lainnya ada dalam *game* ini sehingga menjadikan *game* ini sangat menyenangkan untuk dimainkan oleh siswa kalangan sekolah dasar. Didalam *game* ini terdapat berbagai kuis yang tentunya didesain oleh guru agar melatih kemampuan siswa. *Quiziz* dapat memungkinkan tumbuhnya sifat kompetif dalam diri siswa, sehingga siswa akan cenderung lebih aktif dalam pembelajaran daring ini. Motivasi serta minat belajar siswa juga akan meningkat dikarenakan siswa merasa belajar dengan menggunakan permainan tidak akan membosankan yang tentunya dengan meningkatnya motivasi dan minat siswa dalam belajar tentunya juga akan mempengaruhi peningkatan prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Erma Suryani, M. Djahir Basir, and Rusmin AR. 2014. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer Model Permainan Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Muhammadiyah 1 Palembang." *Jurnal Profit* 1 (1): 2.
- Ade Ma'ruf Prasetyo. 2018. "Peningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Menggunakan Permainan Ular Tangga." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4 (1): 192.
- Dinil Abrar Sulthani. 2017. "Hubungan Metode Mengajar Dengan Minat Belajar Di MTs Aisyiyah Ujung Belakang Olo Padang." *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam* 3 (2): 164.
- Effiyati Prihatini. 2017. "Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa." *Jurnal Formatif* 7 (2): 173–74.
- Erlis Nurhayat. 2020. "Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media *Game* Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19." *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 7 (3): 174.
- Hidayatullah, Gusniwati, and Buhaerah. 2021. "Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII MTs Yasrib Batu-Batu Pada Masa Covid-19." *Pi:Mathematics Education Journal* 4 (1): 3.
- Hilna Putra, Luthfi Hamdani Maula, and Din Azwar Uswatun. 2020. "Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi COVID-19 Pada Guru Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4 (4): 863.

- 3774 *Merangsang Minat Belajar Siswa melalui Pembelajaran Daring dengan Model Instructional Games di Sekolah Dasar – Lusiana, Badratun Nafis, Zahratul Fitria, Andi Prastowo*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2673>
- Inung Diah Kurniawati and Sekreningsih Nita. 2018. “Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa.” *Journal of Computer and Information Technology* 1 (2): 71.
- Irfan and Restu. 2014. “Implementasi Computer Based Instruction Model *Instructional games* Pada Pembelajaran Interaktif.” *Jurnal Istek* 8 (2): 174.
- Lintang Ratri Prastika, Hikmat, and Waslaludin. 215M. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Model Instructional games Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fisika*. Bandung: Prosiding Simposium Nasional Inovasi dan Pembelajaran Sains 2015 (SNIPS 2015).
- Milya Sari and Asmendri. 2020. “Penelitian Kepustakaan (Library Research) Dalam Penelitian Pendidikan IPA.” *NATURAL SCIENCE: Jurnal Penelitian Bidang IPA Dan Pendidikan IPA* 6 (1): 45.
- Mohamad Irfan and Mohamad Restu. 2014. “Implementasi Computer Based Instruction Model *Instructional games* Pada Pembelajaran Interaktif.” *Jurnal Istek* 8 (2): 164.
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2010. “Metode Penelitian Pendidikan.” *digilib,uinsby*, 2.
- Noviansyah and Andi Sofyan Anas. 2019. “Aplikasi Multimedia Interaktif Model *Instructional games* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SMPN 3 Alas.” *Jurnal BITE* 1 (1): 8.
- Nursapia Harahap. 2014. “Penelitian Kepustakaan.” *Jurnal Iqra* 8 (1): 64.
- Rahyumi Purnama Sari and Setiawati. 2020. “Hubungan Antara Metode Pembelajaran Al-Quran Dengan Minat Belajar Santri Di Taman Pendidikan Alquran Nurul Yaqin Desa Sago Kabupaten Pesisir Selatan.” *Ranah Research : Journal of Multidisciplinary Research and Development* 2 (3): 33.
- Rizaldy Fatha Pringgar and Bambang Sujatmiko. 2020. “Penelitian Kepustakaan (Library Research) Modul Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Pembelajaran Siswa.” *Jurnal IT-EDU* 5 (1): 319.
- Robert T. Hays. 2016. “The Effectiveness Of *Instructional games*: A Literature Review And Discussion” (Orlando: Naval Air Warfare Center Training Systems Division.” *The Utility of Games for Society, Business, and Politics* 22 (1): 406.
- Rosemary Garris, Robert Ahlers, and James E. Driskell. 2020. “*Games, Motivation, And Learning: A Research And Practice Mode*.” *Sage Publications* 33 (4): 441.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zed Mestika. 2008. *Metode Penelitian Kepustakaan*. 2. Jakarta: Yayasan Bogor Indonesia.