

ABSTRAK

Judul : Pengaruh *Game Edukasi* Teka-teki Terhadap Minat Belajar
PKn Pada Siswa di Kelas V SDN Kembangan Utara 05 Pagi
Nama : Shalman Alfarisyi
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya pemahaman siswa, guru dan orang tua terhadap pemanfaatan *game*. Selama ini *game* hanya digunakan untuk bermain saja, padahal di era globalisasi ini *game* dapat digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana minat belajar siswa ketika menggunakan sebuah *game* teka-teki dalam pembelajaran. Pembelajaran yang digunakan dalam penelitian adalah Pendidikan Kewarga Negara (PKn). Subjek penelitian ini siswa kls V SDN Kembangan Utara 0g Pagi dengan jumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan kuisioner (angket). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa didapati nilai $L_{hitung} 0,085 < L_{tabel} 0,161$ H_0 diterima karena L_{hitung} lebih kecil dibandingkan dengan L_{tabel} artinya data berdistribusi normal. kontribusi pengaruh dari variabel independen *game edukasi* teka-teki terhadap variabel minat belajar PKn dalam penelitian ini sebesar $0,682 \times 100\% = 68,2\%$ sedangkan sisanya $100\% - 68,2\% = 31,8\%$ dipengaruhi oleh faktor lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Variabel *game edukasi* teka-teki diuji secara parsial terhadap minat belajar PKn siswa menghasilkan t_{hitung} sebesar 4,398, sedangkan diketahui t_{tabel} sebesar 2,042, dengan signifikansi $0,000 < 0,05$ hasil ini menunjukkan t_{hitung} signifikan, sehingga H_0 ditolak dan terima H_1 yang artinya terdapat pengaruh positif dan signifikan antara *game edukasi* teka-teki terhadap minat belajar PKn siswa.

Kata Kunci : Game Edukasi, Minat Belajar PKn

ABSTRACT

Title : Effects of Puzzle Educational Games on Learning Interests
Grade V students at SDN Kembangan Utara 05 Morning
Name : Shalman Alfarisyi
Study Program : Elementary School Teacher Education

This research is motivated by a lack of understanding of students, teachers and parents towards the use of games. During this time the game is only used for playing, even though this era of globalization can be used in learning. This study aims to determine the extent to which students' interest in learning when using a puzzle game in learning. The learning used in the research is Civic Education (PKn). The subjects of this study were students in class V SDN Kembangan Utara 0g Pagi with 30 students. Data collection techniques using observation, interviews and questionnaires (questionnaire). The results of this study indicate that the value of Lhitung is 0.085 <Label 0.161 Ho is accepted because Lhitung is smaller than Llabel means that the data is normally distributed. the contribution of the influence of the independent variable puzzle education game on the variable interest in Civics learning in this study was $0.682 \times 100\% = 68.2\%$ while the remaining $100\% - 68.2\% = 31.8\%$ was influenced by other factors not examined in this research. The puzzle educational game variables were partially tested on the PKn learning interest. The students produced tcount of 4.398, while it was known that the ttable was 2.042, with a significance of $0.000 < 0.05$. Significant between the puzzle education game towards the learning interest of PKn students.

Keywords: Educational Games, Interest in Learning Civics