



## MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI GEMS EDUKASI TEKA-TEKI

**Nadira<sup>1</sup>, Idham Irwansyah Idris<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Negeri Makassar

Email: [ppg.nadira00528@program.belajar.id](mailto:ppg.nadira00528@program.belajar.id)

<sup>2</sup>Universitas Negeri Makassar

Email: [idham.irwansyah@unm.ac.id](mailto:idham.irwansyah@unm.ac.id)

Artikel info	Abstrak
<i>Received;1-03-2024</i> <i>Revised;22-04-2024</i> <i>Accepted;04-05-2024</i> <i>Published,04-05-2024</i>	Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan Penelitian Tindakan Kelas. Jenis penelitian ini adalah studi kasus yaitu jenis penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan Gems edukasi Teka-Teki. Penelitian ini menggunakan pembelajaran Games edukasi Teka-Teki pada kelas IX. A SMP Negeri 10 Makssar. Yang memiliki 25 peserta didik. Metode penelitian yaitu Kualitatif dan juga kuantitatif. Studi ini dilakukan dalam dua pertemuan.dengan menggunakan Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni observasi, wawancara, dan angket. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran Games edukasi Teka-Teki dapat meningkatkan minat belajar siswa di kelas IX.A SMP Negeri 10 Makassar. Hal ini ditunjukkan dengan pencapaian klasifikasi unggul dan peningkatan nilai rata-rata minat memperoleh dari 3,3 menjadi 3,87.
<b>Key words:</b> <i>Minat belajar, peserta didik,</i> <i>games edukasi teka-teki</i>	artikel novelty jurnal pendidikan dan inovasi pembelajaran guru profesional dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah upaya untuk membentuk sikap manusia yang secara penuh utuh dari lahir serta batin, cerdas, sehat serta memiliki budi pekerti yang mulia (Dian et al., 2020). Pendidikan di Indonesia terus dikembangkan guna menyediakan diri yang lebih baik untuk bangsa yang kompeten buat generasi penerusnya di masa yang akan datang. Indonesia terus mengadakan pergantian kurikulum yang dilalui perkembangan zaman (Amaliyah & Handayani, 2021). Memandu pendidikan kearah lebih baik mampu membentuk sebuah sumber daya manusia yang baik pula. Pendidikan sebagai pendorong untuk membangun serta tumbuh kembangkan kemampuan yang ada pada diri siswa sesuai dengan kualitas dan standar yang terdapat pada masyarakat (Anwar, 2015). Peserta didik bisa dinilai sukses dalam

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

belajarnya, jika terdapat inovasi kemampuan, pengetahuan, dan perbaikan sikap. Bloom dalam (Arifudin, 2020) mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu: 1) Ranah kognitif, berkaitan dengan hasil belajar intelektual, 2) Ranah afektif, berkaitan dengan sikap dan perilaku, dan 3) Ranah psikomotorik, berkaitan dengan kreatifitas dan kemampuan menghasilkan sesuatu.

Ketiga aspek di atas yakni sikap, pengetahuan serta keterampilan memiliki pengaruh yang sangat baik pada hasil belajar peserta didik. Maka dari itu, berdasarkan penjelasan pada tiga aspek tersebut, penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui dampak aspek afektif, kognitif, dan psikomotor. Pembelajaran di sekolah dinilai berkualitas baik jika memilih luaran yang mampu disesuaikan dengan standar umum karena dalam salah satu pembelajaran dilakukan dalam sebuah proses yang berkualitas dan bermutu maka sudah pasti hasilnya pun akan luar biasa. Alangkah baiknya bilamana pengerjaan proses pembelajaran itu masih buruk maka hal itu pun akan nampak pada hasil yang juga kurang berkualitas (Hadiansah, 2021). Dalam tampilan kualitas pembelajaran, proses luaran dan pengolahannya adalah tiga hal yang tidak dapat dipisahkan, ketiga-tiganya mesti dimengerti secara keseluruhan. Jika pengelolaan pembelajaran dan fungsi-fungsinya itu berproses dengan bagus, maka hasilnya pun juga akan menjadi baik. Bilamana pengelolaannya itu bagus maka tentu luarannya outputnya pun akan berkualitas (Nasser, 2021)

Permainan Online adalah cara life style baru bagi segelintir orang diseluruh kalangan anak muda ataupun pelajar. Saat ini banyak kita jumpai warung internet (warnet) di kota ataupun di pedesaan dan mereka memberikan pelayanan dan menyediakan adanya game online tersebut. Pelajar yang sering memainkan suatu Game Online akan menyebabkan menjadi kecanduan. mereka yang selalu bermain Game Online akan mengalami kecanduan dan terpacu pada kegiatan game, dan mengurangi waktu belajar. Sehingga dari game inilah yang memiliki efek buruk pada hasil belajar. Hanya saja peserta didik selalu membuang waktu dengan Game Online yang dimainkannya, dan memiliki ketagihan yang berlebihan. masa peralihan manusia dari anak-anak menuju dewasa. Remaja adalah masa transisi dari masa anak dan masa dewasa yang berkisar antara umur 11 tahun sampai 21 tahun.

Siswa-siswi yang tidak memiliki semangat untuk mengikuti pembelajaran dengan baik sebagian besar tidak memiliki fokus dan perhatian pada pembelajaran akan tetapi mereka memiliki konsentrasi sebagian besar pada kegiatan game online, selain itu cara penyampaian materi juga terkadang membosankan, karena hanya menggunakan satu metode saja yakni

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

metode cemas oleh karena itu dengan menggunakan metode pembelajaran yang menyelengi gems edukasi di dalamnya diharapkan akan menjadi solusi. Selain itu -masalah pembelajaran yang dianggap sebagai materi yang sulit serta membosankan menyebabkan nilai peserta didik menjadi rendah, kurang maksimal (siswa yang memperoleh nilai 70 sebagai nilai ketuntasan minimal tidak lebih dari 50%). Masalah ini banyak terjadi karena metode pembelajaran yang kurang beragam, jenuh serta membosankan, dan tidak menyenangkan bagi peserta didik. Peserta didik tidak terlalu dilibatkan secara aktif, peserta didik kurang termotivasi serta tidak dengan rasa nyaman mengikuti pembelajaran.

Pengertian game adalah sebuah kegiatan atau aktifitas yang membantu anak berhasil perkembangan dengan utuh, baik fisik, pengetahuan, sosial, perilaku, dan kepekaan. Penjelasan lain mendefenisikan bahwa penjelasan game merupakan upaya olah diri (olah kecerdasan dan olah budi) yang paling bermanfaat bagi kenaikan dan mengembangkan motivasi, kemampuan, dan pencapaian dalam melakukan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih berkualitas. Sesuatu yang bisa dilakukan dengan batasan tertentu sehingga ada yang menjadi pemenang dan ada yang gagal, biasanya dalam konteks tidak bersungguh-sungguh dengan tujuan merefleksikan Otak. Bermain game bisa dibilang sebagai gaya hidup masyarakat saat ini. Mulai dari usia anak-anak sampai orang dewasa pun menggemari video game. Itu semua disebabkan permainan video game merupakan hal yang asik dan seru (Yusnita et al., 2016).

Game edukasi merupakan permainan yang dibuat untuk peserta didik dengan cara menghadirkan materi-materi pembelajaran tertentu pada permainan sehingga pengguna atau Pemain tidak Jenuh dengan belajar sangat serius (Ayu et al., 2017). Permainan edukasi merupakan permainan yang secara spesial dibuat untuk mengajarkan peserta didik suatu pembelajaran tertentu, untuk meningkatkan konsep dan pemahaman dan membimbing mereka dalam mengasah kemampuan peserta didik, dan merangsang mereka untuk memainkannya. Permainan game edukasi memberikan manfaat kepada anak-anak atau pun orang dewasa beberapa jenis pembelajaran dengan mudah dan cepat dipahami. Selain itu pembelajaran di sekolah formal dirasa lama dan membuat jenuh (Erri Wahyu Puspitarini, 2016)

Ada beberapa jenis dan bentuk games edukasi yang mengandung unsur pendidikan dan bisa membantu proses tumbuh kembang anak dan ada yang memiliki efek positif terhadap anak. Salah satu jenis gems edukasi yang selalu peneliti gunakan untuk pembelajaran IPS di dalam kelas ialah Gems Teka-Teki, harapan peneliti dalam penggunaan Gems ini dapat

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

meningkatkan Pemahaman, Keaktifan, Kekompakan serta Keterampilan peserta didik di dalam Pembelajaran. Agar peserta didik juga memiliki antusias mengikuti pembelajaran.

### **METODE PENELITIAN**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan Penelitian Tindakan Kelas dengan Metode penelitian ialah kualitatif dan kuantitatif, jenis penelitian ini adalah studi kasus yaitu jenis penelitian yang bertujuan untuk Meningkatkan Motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan Gems edukasi Teka-Teki. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar. Ruang lingkup penelitian ini pada penelitian tindakan kelas (PTK) (Rahmawati, Djono, dan Pelu, 2019). PTK seharusnya membantu mendekatkan pembelajaran yang ada. Menurut Kunandar, PTK adalah kegiatan penelitian (aktivitas penelitian) yang dilakukan oleh pendidik baik sebagai analisis di kelas atau bersama orang lain (usaha bersama) dengan tujuan penuh merencanakan, melaksanakan, dan mempertimbangkan kegiatan tertentu (perlakuan) dalam siklus pembelajaran untuk meningkatkan atau mengerjakan hakikat pengalaman pendidikan di ruang belajar (Rahmawati, Djono, dan Pelu, 2019).

PTK dimanfaatkan di ruang belajar untuk meningkatkan pengalaman pendidikan. Instruktur dapat memanfaatkan berbagai media dan model pembelajaran untuk mengatasi permasalahan pembelajaran. Validasi data harus dilakukan pada saat tindakan. Legitimasi informasi sangat berguna dalam menentukan keabsahan informasi yang akan digunakan dalam penelitian. Dengan menggunakan triangulasi, data yang dikumpulkan untuk penelitian ini akan diolah, dianalisis, dan divalidasi. "Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan yang menggunakan sesuatu selain data untuk keperluan pemeriksaan atau perbandingan data tersebut," kata Moleong. Teknik triangulasi sumber (data) dan teknik triangulasi metode merupakan teknik triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini (Rahmawati, Djono, & Pelu, 2019).

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **Pembahasan**

##### **Kegiatan Pratindakan**

Observasi ini dilakukan selama mengikuti PPL 2 Di SMP 10 Makassar, dengan kelas yang dijadikan sampel yakni IX A adapun jumlah siswa sebanyak 25 orang. Fokus Observasi pada pertemuan awal pada saat semester II yakni dimana peneliti melihat perkembangan peserta didik selama mengikuti Pembelajaran, dari Observasi yang peneliti lakukan terdapat beberapa Peserta didik yang tidak antusias dan malas mengikuti pembelajaran, selain itu terdapat juga

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

peserta didik yang secara diam-diam main handphone di belakang, saat dicek ternyata peserta didik yang bersangkutan sedang keasikan main game online, dari kejadian itu peneliti melakukan diskusi dengan Guru Pamong selaku Guru IPS dan juga wali kelas, mereka menyampaikan bahwa, di sekolah SMP 10 Makassar mereka membuat peraturan dimana sebelum memulai pembelajaran setiap handphone peserta didik dikumpulkan, bila mana di dalam pembelajaran ada beberapa Informasi yang perlu di cari melalui Media internet barulah diperbolehkan untuk memegang Handphone, itupun yang berhak memegang handphone di tiap kelompok hanya satu atau dua peserta didik saja, lain dari pada itu tidak dipekenankan, takutnya terjadi permasalahan yang seperti demikian yakni peserta didik menyalagunakan Handphone dengan tidak semestinya, ataupun dengan catatan boleh memegang handphone bila ada intrupsi dari guru untuk mengintegrasikan teknologi di dalam pembelajaran, menindak lanjuti hal tersebut pada pertemuan kedua, peneliti melanjutkan observasi pembelajaran dengan melihat bagaimana perkembangan peserta mengikuti pembelajaran, peneliti masih menggunakan metode pembelajaran yang sama yakni dengan menggunakan metode Diskusi, akan tetapi hanya beberapa peserta didik saja yang terlihat aktif serta berani bertanya di dalam kelas, oleh karena itu peneliti melakukan Profiling data peserta didik pada akhir sesi dimana peneliti mengumpulkan Informasi pada setiap peserta didik yakni Informasi Pribadi, Latar belakang peserta didik, Gaya Belajar, Minat serta Hobi Masing Masing Peserta didik. Dari Informasi Tersebut terlihat bahwa Sebagian Besar peserta didik laki-laki memiliki Hobi yakni Main Game Online. Setelah informasi tersebut didapat peneliti kembali melakukan diskusi dengan Guru Pamong serta teman sejawat (Kelompok PPL SMP 10) untuk melakukan pembelajaran yang asik dan menyenangkan, peneliti diberikan masukan dari teman-teman untuk menyesuaikan Hobi mereka di dalam pembelajaran, setelah berdiskusi panjang peneliti memutuskan untuk menggunakan Gems edukasi pada setiap pembelajaran adapun gems edukasi yang peneliti pilih yakni Teka-Teki silang, alasan peneliti memilih teka-teki silang karena menurut peneliti Games ini selain menambah pengetahuan peserta didik, gems ini juga dapat meningkatkan keaktifan serta keterampilan peserta didik di dalam menjawab Pertanyaan. Selain menambah keterampilan mereka dalam menjawab pertanyaan gems ini juga dapat meningkatkan kebersamaan di dalam TIM.

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

### **• Penyusunan Rencana Tindakan**

Menyikapi permasalahan tersebut, langkah yang peneliti lakukan adalah dengan melakukan Profeeling peserta didik yakni mengumpulkan informasi terkait Identitas mereka, Hobi, Gaya belajar, berdasarkan informasi yang peneliti Dapati sebgain besar siswa laki-laki memiliki Hobi Main game Online, dari informasi tersebut peneliti jadikan acuan dan evaluasi untuk merancang pembelajaran sesuai dengan apa yang mereka sukai. Adapun pihak yang terlibat dalam merancang kegiatan ini adalah Guru Pamong, Teman-Teman Kelompok, kami juga saling berdiskusi mengenai referensi Gems edukasi, dari berbagai macam gems edukasi yang ada, peneliti memilih menggunakan gems edukasi teka-Teki karena gems ini sangat mudah untuk dibuat. Pada tahap perencanaan ini, peneliti menyusun berbagai tugas, termasuk membuat Modul pembelajaran pada pertemuan Berikut dengan Materi Tentang Globalisasi yang mengintegrasikan Gems edukasi di dalam pembelajaran ini. Di dalam penyusunan ini peneliti diberi masukan dari guru pamong serta teman sejawat untuk penyusunan modul ajar yang lebih menarik dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik,

### **Pelaksanaan Tindakan**

#### **Siklus I**

Pada siklus I Peneliti mempersiapkan Modul Ajar yang telah mengintegrasikan Gems Eduksi di dalamnya. Dalam pertemuan ini dihadiri oleh peserta didik yang berjumlah 25 orang peserta didik dimana 2 orang lainnya berhalangan hadir, hal yang menjadi fokus Observasi pada pertemuan ini yaitu peneliti ingin melihat bagaimana perkembangan peserta didik dengan menggunakan gems edukasi Teka-Teki di dalam pembelajaran, peneliti ingin meliat bagaimana respon sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran. Instrumen yang digunakan pada siklus 1 meliputi lembar persepsi pelaksanaan gerakan dan skala minat belajar.

#### **Siklus II**

#### **Hasil Tindakan**

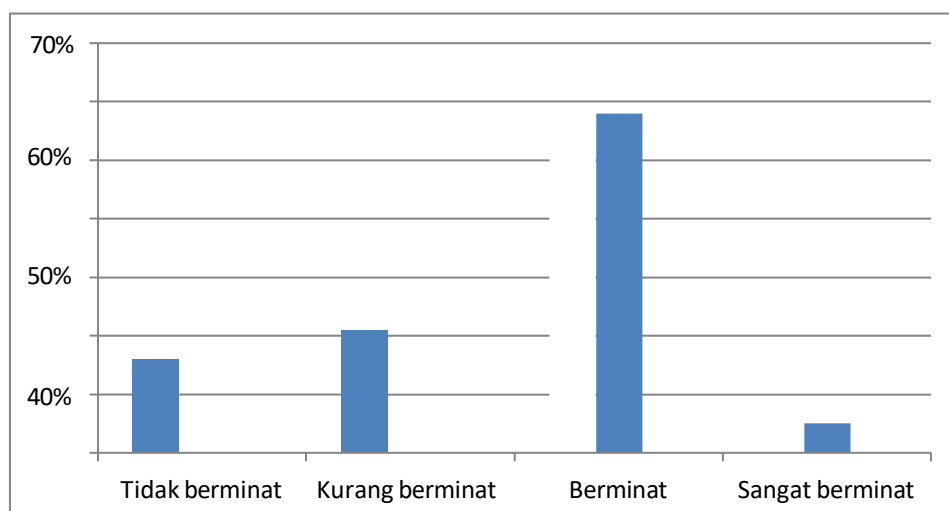
Pada tahap ini peneliti mengimplementasikan modul pebelajaran yang telah peneliti rancang di dalam kelas, peneliti juga ingin melihat respon dari peserta didik seperti apa.

Tabel 1.1 Keterlaksanaan kegiatan di siklus II :

Aktivitas	Siklus II
Terlaksana	18
Tidak terlaksana	Tidakada
Jumlah aktivitas	18
Presentase	100%
Kategori	Baik Sekali

Berdasarkan tabel tersebut, dari total 18 kegiatan, atau 100% kegiatan telah dilaksanakan, yang mana sudah memadai

Tabel 1.2 Minat Belajar



Dari grafik tersebut diketahui bahwa jumlah siswa yang tertarik pada outline asli adalah 15 siswa yang berminat, 5 siswa yang kurang tertarik, 4, dan 1 siswa yang sangat tertarik.

Dengan mempertimbangkan pengaruh pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, maka pendidik hendaknya mengkoordinasikan apersepsi dan menjawab pertanyaan siswa pada

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

siklus II. Dengan membuat latihan belajar menjadi lebih baik dan membuat siswa lebih terlibat, tanda-tanda semangat dan perhatian akan meningkat ke tingkat yang lebih tinggi.

Siklus II diawali dengan pergantian kelompok awal sebelum siswa mencari kelompok yang cocok. Hal ini diharapkan dapat memberdayakan siswa untuk berbaur lebih baik dengan siswa lain, bersenang-senang berkonsentrasi pada pembelajaran yang menggunakan Games edukasi dengan pengenalan yang menarik, dan mendorong siswa untuk menjadi lebih kuat. Hal selanjutnya yang perlu dilakukan adalah lebih mendekatkan diri pada siswa yang dianggap membutuhkan bantuan belajar.

Hasil eksplorasi pada pola pembelajaran kedua menunjukkan bahwa kehebatan siswa dalam belajar semakin luas jangkauannya. Hal yang dapat dilihat dari lembar observasi yang mengukur minat belajar siswa. Hasil persepsi pelaksanaan menunjukkan bahwa pengembangan apa pun harus dilakukan setelah pembelajaran selesai. Mulai dari memberikan sumber dan materi belajar, menyampaikan tujuan pembelajaran, membagi jumlah siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil, memberikan penjelasan tugas, mengarahkan siswa dalam mencari teman, memberikan rasa keberanian serta kekompakan di dalam Tim, menjawab pertanyaan yang diajukan siswa, memberikan pintu terbuka kepada siswa. untuk menunjukkan hasil mereka, memberi penghargaan kepada siswa yang dinamis, memimpin penilaian, dan memberikan kemajuan.

Pada akhir pembelajaran peneliti melakukan refleksi dengan memberika pertanyaan seberapa puas mereka mengikuti pembelajaran pada pertemuan kali ini, berdasarkan data pada diagram menunjukan bahwa sebagian besar peserta didik merasa puas mengikuti pembelajaran dengan data sebagai berikut yakni, 15 siswa yang berminat, 5 siswa yang kurang tertarik, 4, dan 1 siswa yang sangat tertarik.

Dari rangkaian kegiatan yang telah dilaksanakan peneliti melihat adanya respon positif dari peserta didik, di sini peneliti menilai bahwasanya perkembangan setiap anak itu berbeda-beda jadi sebagai guru kami tidak bisa mengukur kemampuan peserta didik hanya dari kemampuan kognitifnya saja, kami juga harus mengukur keterampilan peserta didik di dalam belajar, dan yang perlu diperhatikan di sini adalah peserta didik yang cenderung diam, kami sebagai guru harus mencari tahu apa yang menjadi kendala mereka di dalam belajar sehingga gut juga harus mencari alternatif solusi.



## **Pembahasan**

Observasi ini dilakukan dengan menggunakan II siklus dimana siklus pertama yaitu dengan melakukan Observasi dengan melihat bagaimana perkembangan peserta didik dengan menggunakan metode diskusi seperti biasa di dalam pembelajaran dari hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa sebagian peserta didik kurang memiliki minat dalam mengikuti pembelajaran hal ini dikarenakan kurangnya ketertarikan peserta didik dalam menyimak apa yang disampaikan oleh guru, karena fokus peserta didik mengalami gangguan karena aktivitas lain yakni game online, selain itu berdasarkan informasi yang disampaikan oleh peserta didik mereka kurang berminat mengikuti pembelajaran karena terkesan membosankan, mereka mengatakan bahwa pembelajaran yang asik bila mana ada kegiatan yang melibatkan peserta didik di dalamnya. Oleh karena itu guru harus melibatkan peserta didik di dalam semua kegiatan, berdasarkan permasalahan tersebut peneliti kembali berdiskusi bersama guru pamong serta rekan sejawat terkait permasalahan ini, berdasarkan diskusi yang panjang dengan pihak guru kami kemudian berinisiatif untuk mengadakan pembelajaran interaktif yang diselingi games di dalamnya sehingga dari hal tersebut peneliti evaluasi kembali untuk meningkatkan pembelajaran yang lebih menarik lagi pada pertemuan berikut dengan mempertimbangkan permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik yakni Fokus pada Game Online, dari hal tersebut peneliti berupaya menyesuaikan hobi mereka untuk bagaimana mengintegrasikan game edukasi di dalam pembelajaran.

Pada Siklus ke II kegiatan dilaksanakan dengan menggunakan games edukasi teka-teki di dalamnya, hasil dengan pembelajaran tersebut menunjukkan banyaknya antusias peserta didik dengan menggunakan metode Games edukasi. Dari kegiatan yang peneliti amati peneliti tidak menyangka bahwasanya peserta didik yang terlihat diam di dalam kelas justru kelompok yang bersangkutan yang menjadi pemenang, hal ini menunjukkan bahwa tidak selamanya penilaian Peserta didik hanya diukur melalui pengetahuan saja tetapi kami melihat bagaimana keaktifan di dalam Tim serta keterampilan mereka juga, dapat dilihat di sini terdapat Dari grafik tersebut diketahui bahwa jumlah siswa yang tertarik pada outline asli adalah 15 siswa yang berminat, 5 siswa yang kurang tertarik, 4, dan 1 siswa yang sangat tertarik. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yakni membuat peserta didik menjadi aktif serta kompak dalam mengikuti pembelajaran hal ini juga sesuai dengan harapan pembelajaran saat ini yakni Memerdekakan peserta didik dengan melihat minat serta mengukur kemampuan peserta didik bukan hanya dari Kognitifnya saja tetapi dari Afektif dan juga Psikomotorik agar ke tiga aspek ini dapat terpenuhi dengan baik.

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ungkapan syukur yang tak terhingga penulis mempersembahkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Kuasa yang telah memberikan kekuatan pada penulis sehingga dapat menyelesaikan Penelitian karya tulis ilmiah yang berjudul “ Meningkatkan Motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan Gems Edukasi Teka-Teki. Selama proses penelitian karya tulis ilmiah , penulis dihadapkan dengan berbagai tantangan dan rintangan tetapi berkat adanya bantuan dari berbagai pihak yang bersifat matiri, moril, maupun dukungan doa maka penulis dapat menyelesaikan penulisan ini dengan baik.

Pada kesempatan ini, dengan penuh ketulusan dan kemurahan hati izinkanlah penulis untuk menyampaikan terima kasih serta rasa hormat kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan perkuliahan serta proses penyelesaian penulisan Hasil Penelitian ini, terutan kepada bapak Dr. Idham Irwansyah Idrus, S. Sos., M. Pd. Selaku Dosen Pendamping Lapangan, Bapak Drs. Topan Adil, M. Pd selaku kepala sekolah SMP N 10 Makassar, Bapak Drs. Edi Pranyoto, selaku Guru Pamong IPS SMP N 10 Makassar, Serta Teman-Teman Kelompok PPL SMP N 10 Makassar. (Rafli, Idawati, Kiki dan Hendrawan) yang sudah kebersamai di dalam kegiatan PPL dan Juga belajar kelompok di dalam kelas.

### **PENUTUP**

#### **Simpulan**

Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran dengan menggunakan gems edukasi Teka-Teki , peneliti melihat adanya antusias hal ini ditunjukkan dari keaktifan peserta didik di dalam belajar dan meningkatkan kekompakan di dalam Tim. Oleh karena itu teknik pembelajaran dengan menggunakan games edukasi Teka-Teki berpotensi meningkatkan tingkat minat belajar siswa kelas IX. A di SMP Negeri 10 Makassar. Hal ini ditunjukkan dengan pencapaian klasifikasi unggul dan peningkatan nilai rata-rata minat memperoleh dari 3,3 menjadi 3,87. Oleh karena itu, pada kelas IX.A SMA Negeri 10 Makassar penggunaan model ini dapat memperluas keunggulan siswa dalam belajar. Sehingga pembelajaran menjadi lebih afektif dan tidak terpacu dengan Gejet. Dan hal ini menjadi bahan evaluasi untuk peneliti agar meningkatkan pembelajaran yang menarik. Peneliti berharap Teka-Teki akan menjadi solusi.

## **Saran**

Setiap peserta didik memiliki keunikan serta minat belajar yang berbeda-beda, sebagai guru kami harus peka melihat permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik terutama pada peserta didik yang kurang memiliki motivasi serta antusias dalam pembelajaran karena setiap peserta didik yang tidak memiliki kemampuan pada Pengetahuan belum tentu memiliki kekurangan dalam segala hal, maka dari itu sebagai guru harus memiliki kepekaan dan cari tau potensi yang dimiliki oleh setiap peserta didik. Dengan menerapkan pembelajaran yang diselingi gems edukasi di dalamnya diharapkan Dapat meningkatkan motivasi belajar serta meningkatkan keterampilan, sikap kerja sama di dalam TIM, agar pembelajaran asik serta menyenangkan dan dapat disesuaikan juga dengan minat peserta didik yang suka main Gems.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ayu, S. F. (2017). Rancang Bangun Game Edukasi Puzzle Kebudayaan Sulawesi Tenggara Dengan Algoritma Fisher-Yates Shuffle. *Seman TIK*, 28-29.
- Amaliyah, N., & Handayani, L. R. (2021). The Use of Application Namely Quizizz in Elementary School Students' Outcomes. *Proceedings of the 1st Annual International Conference on Natural and Social Science Education, (ICNSSE 20)*, 42–48. <https://doi.org/https://doi.org/10.2991/assehr.k.210430.007>
- Afriansari. (2020). Penilaian Afektif Pembelajaran Daring IPA Terpadu dengan Menggunakan Media Whatsapp. *Diffraction: Journal for Physics Education And Applied Physics*, 2 (2), 65–73.
- Diharjo, W. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *INTEGER : Journal of Information Technology*, 5(2).
- Dian, N. L., Asri, I. G. . A. S., & Ardana, I. K. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Round Club Berbasis Tri Kaya Parisudha Terhadap Kompetensi Pengetahuan PPKn. *Jurnal Adat Dan Budaya Indonesia*, 1 (2), 20–31. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jabi.v2i2.28900>
- Erri Wahyu Puspitarini, D. W. P. A. P. N. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *J I M P. Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1 (1), 1–8. <https://doi.org/https://doi.org/10.37438/jimp.v1i1.7>
- Guru, P., Dasar, S., Belajar, H., & Point, M. P. (2022). No Title. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4574–4581.
- Herbert, F. (2019). Merdeka Belajar. Online. Tersedia: <https://lpmptatim.kemdikbud.go.id/site/detailpost/Esensi-Merdeka-Belajar-Yang-sebenarnya>.
- Hadiansah, D. (2021). Membaca Perspektif Balanced Scorecard. *Bandung: Azka Hafidz Maulana Foundation*.
- Nasser, A. A. (2021). Sistem Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Dalam Meningkatkan Mutu Siswa Di Era Pandemi. *Biomatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 7 (1), 100–109.
- Rahman, H. (2020). Analisis Ranah Psikomotor Kompetensi Dasar Teknik Pengukuran Tanah Kurikulum SMK Teknik Konstruksi Dan Properti. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17 (1), 53–61.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh game online terhadap remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Yusnita, A., Rangan, A. Y., & Setiawan, F. (2016). Membangun Game Fun Animal Puzzle Menggunakan Algoritma Shuffle Random. *Sebatik*, 15(1), 1–6.