MASALIQ
Jurnal Pendidikan dan Sains

e-ISSN: 2808-8115
p-ISSN: 2809-1051

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/masaliq.v6i6.12688

Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Murid pada Pembelajaran *Game-Based Learning* Berbantu Ecoplay UNO pada Materi Ekologi di SMP Negeri 3 Gresik

The Relationship between Students' Interest in Learning and Learning Outcomes in Game-Based Learning Supported by Ecoplay UNO for Ecology Instruction at SMP Negeri 3 Gresik

Ismiftahun Nafis, Nailil Inayah, Aning Wida Yanti
UIN Sunan Ampel Surabaya
ismiftahunn2005@gmail.com; nailil.inayah@uinsa.ac.id

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Oct 6, 2026	Nov 4, 2026	Nov 15, 2026	Nov 20, 2026

Abstract

Game-based learning (GBL) uses games to promote active student engagement. This study aimed to analyze the relationship between students' interest in learning and their learning outcomes in ecology lessons that used EcoPlay UNO for GBL. This quantitative study used a correlational design and involved 29 students from class VII-F. Data were collected using a questionnaire on interest in learning and a test of learning outcomes, then analyzed using descriptive statistics and Spearman's rank correlation. The mean percentage score for interest in learning rose from 75% at the initial measurement to 87% at the final measurement, while the mean learning outcome score increased from 76.00 to 81.72. The correlation coefficient of .377 (p = .044) indicated a positive and statistically significant relationship between the two variables. Thus, students with greater interest in learning tended to achieve better learning outcomes in ecology lessons supported by EcoPlay UNO.

Keywords: Game-Based Learning; EcoPlay UNO; Interest in Learning; Learning Outcomes; Ecology

Abstrak: Pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*, GBL) memanfaatkan permainan untuk mendorong keterlibatan aktif murid. Penelitian ini bertujuan menganalisis hubungan antara minat belajar dan hasil belajar murid dalam pembelajaran ekologi berbasis GBL dengan menggunakan EcoPlay UNO. Penelitian kuantitatif dengan desain korelasional ini melibatkan 29 murid kelas VII-

Masaliq Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

F. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar dan tes hasil belajar, lalu dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan korelasi peringkat Spearman. Rata-rata persentase minat belajar meningkat dari 75% pada pengukuran awal menjadi 87% pada pengukuran akhir, sedangkan rata-rata skor hasil belajar meningkat dari 76,00 menjadi 81,72. Koefisien korelasi sebesar 0,377 (p = 0,044) menunjukkan hubungan positif dan signifikan antara kedua variabel. Dengan demikian, murid dengan minat belajar yang lebih tinggi cenderung memperoleh hasil belajar yang lebih baik dalam pembelajaran ekologi berbantuan EcoPlay UNO.

Kata Kunci: *Game-Based Learning*; EcoPlay UNO; Minat Belajar; Hasil Belajar; Ekologi

PENDAHULUAN

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berperan penting dalam melatih murid mampu berpikir kritis, logis, sistematis, dan berbasis bukti ilmiah. Pada era pembelajaran abad ke-21, pembelajaran IPA tidak sebatas pada penguasaan konsep saja, namun juga untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan pemecahan masalah, kreativitas, kolaborasi, serta kemampuan mengambil keputusan berdasarkan fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar. Hal tersebut akan saling berkaitan satu sama lain (Mardhiyah et al., 2021). Dengan demikian, proses pembelajaran harus di desain secara aktif dan berpusat pada murid agar mereka dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar yang bermakna. Pembelajaran yang hanya berfokus pada penyampaian informasi oleh guru cenderung menyebabkan murid menjadi pasif sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai secara optimal. Sejalan dengan hal tersebut, menurut Sapan et al., (2025), model pembelajaran berperan penting dalam aktivitas pembelajaran inovatif yang melibatkan partisipasi aktif murid untuk mencapai hasil belajar yang optimal dan mendukung kualitas pembelajaran serta motivasi belajar IPA di sekolah.

Sejalan dengan tuntutan Abad ke-21, pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah perlu memberikan pengalaman pembelajaran yang tidak hanya mengarah guna menguasai konsep pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kompetensi murid. Dalam implementasi kebijakan kurikulum saat ini, Kurikulum Merdeka tetap menjadi salah satu acuan pada satuan pendidikan, dengan penguatan pendekatan pembelajaran mendalam. Pendekatan pembelajaran mendalam menekankan pembelajaran yang berkesadaran *(Mindful)*, bermakna (*Meaningful)*, dan menggembirakan *(Joyful)* serta menempatkan murid sebagai pelaku aktif dalam proses pembelajaran (Kemendikdasmen, 2025). Pendekatan tersebut juga

mendorong murid untuk memahami, mengaplikasikan, dan merefleksikan pengetahuan yang diperoleh dalam pembelajaran.

Prinsip pembelajaran mendalam tersebut memiliki keterkaitan dengan minat belajar murid. Pembelajaran yang berkesadaran mendorong murid untuk terlibat secara aktif dan memiliki dorongan untuk mencapai tujuan belajar, sedangkan pembelajaran yang bermakna membantu murid memahami keterkaitan materi dengan pengalaman dan kehidupan mereka. Selain itu, suasana pembelajaran yang menggembirakan dapat memberikan pengalaman belajar yang positif, menantang, dan mendorong keterlibatan murid. Dengan demikian, penciptaan pengalaman belajar yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan dapat menjadi salah satu konteks yang mendukung munculnya perhatian, ketertarikan, perasaan senang, dan keterlibatan murid dalam pembelajaran.

Salah satu materi IPA yang memerlukan pemahaman konseptual yang baik adalah materi ekologi dan pelestarian lingkungan. Materi ekologi membahas hubungan antara makhluk hidup dengan lingkungannya, serta upaya pelestarian lingkungan sehingga pemahamannya perlu didukung oleh kegiatan pengamatan, pengumpulan data, analisis interaksi ekosistem, dan penarikan kesimpulan berdasarkan bukti (Rosminah et al., 2024). Oleh karena itu, pembelajaran perlu melibatkan murid secara aktif dalam proses penyelidikan, bukan hanya melalui penyampaian materi oleh guru (Nurcahyanto & Shalsabilla, 2026).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di UPT SMP Negeri 3 Gresik, kegiatan pembelajaran IPA telah berjalan dengan baik sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah. Guru telah menerapkan berbagai metode pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan murid. Namun, dalam proses pembelajaran masih terdapat kondisi yang perlu diperhatikan, terutama berkaitan dengan minat dan keterlibatan murid selama kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang dapat mendukung partisipasi aktif murid serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Selain minat belajar, hasil belajar juga menjadi salah satu aspek penting dalam pembelajaran karena menunjukkan ketercapaian tujuan pembelajaran setelah murid mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar tidak hanya berkaitan dengan perolehan nilai, tetapi juga menunjukkan sejauh mana murid memahami pengetahuan dan mampu menerapkan apa yang telah dipelajari. Dalam konteks pembelajaran IPA, pencapaian hasil belajar perlu diperhatikan karena proses pembelajaran diarahkan agar murid tidak hanya aktif

mengikuti kegiatan, tetapi juga memperoleh pemahaman terhadap konsep yang dipelajari. Oleh karena itu, pembelajaran yang melibatkan murid secara aktif dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna perlu diarahkan tidak hanya untuk membangun minat belajar, tetapi juga mendukung pencapaian hasil belajar.

Menurut Sapriyah (2019), pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat membantu membangun suasana belajar yang lebih menarik serta mendorong ketertarikan dan motivasi murid untuk mengikuti pembelajaran. Media yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran juga dapat membantu murid memahami materi yang dipelajari dengan lebih baik. Isnania et al., (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kuartet dalam pembelajaran IPA mempengaruhi hasil dan motivasi belajar murid SMP. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbentuk permainan kartu dapat mendukung keterlibatan murid dalam proses pembelajaran.

Permainan kartu UNO dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik karena mengintegrasikan aktivitas permainan ke dalam proses belajar. Penggunaan permainan sebagai media pembelajaran dapat membangun suasana yang menyenangkan, mendorong partisipasi aktif murid, dan membantu memahami konsep pembelajaran. Permainan kartu UNO juga memiliki mekanisme yang sederhana, tetapi tetap membutuhkan strategi dan taktik dari pemain untuk mencapai kemenangan. Karakteristik tersebut dapat mendorong ketertarikan dan keterlibatan murid selama proses permainan. Selain itu, penggunaan kartu sebagai media pembelajaran dapat mendukung terciptanya kegiatan belajar yang lebih interaktif dan inovatif (Aulya, 2021). Penggunaan media kartu dalam pembelajaran juga dapat menjadi alternatif untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Penelitian pada pembelajaran Biologi tingkat SMP menunjukkan bahwa penggunaan *educational card game* dapat digunakan sebagai pendekatan non-digital untuk mendukung pemahaman konsep dan kreativitas siswa (Azizah et al., 2026).

Berdasarkan uraian tersebut, pembelajaran yang mendukung minat dan hasil belajar perlu memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat secara aktif dalam pengalaman belajar. Salah satu bentuk pembelajaran yang dapat menghadirkan pengalaman tersebut adalah pembelajaran berbasis permainan. Permainan bukan sekadar media untuk membangun suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran sehingga murid tetap melakukan aktivitas belajar sambil bermain.

Integrasi unsur permainan ke dalam proses pembelajaran inilah yang menjadi karakteristik *Game-Based Learning* (GBL).

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah dengan menerapkan *Game-Based Learning (GBL). Game-Based Learning (GBL)* adalah model pembelajaran yang menerapkan unsur-unsur permainan dalam aktivitas belajar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan (D. T. Wahyuni et al., 2026). Melalui model ini, murid dapat terlibat aktif dan juga terlibat dalam kegiatan berpikir, berdiskusi, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan selama permainan berlangsung. Penerapan *Game-Based Learning (GBL)* juga dapat mendukung minat belajar murid karena aktivitas permainan memberikan tantangan dan kesempatan kepada murid untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian pada siswa sekolah menengah menunjukkan bahwa penerapan GBL memberikan perubahan signifikan terhadap minat belajar sains (Irfan et al., 2024). Menurut Sapan et al., (2025), *Game-Based Learning* dapat mendukung keterlibatan murid dalam pembelajaran melalui suasana belajar yang lebih aktif dan interaktif. Sedangkan menurut penelitian Wang et al., (2022) menemukan bahwa penggunaan permainan digital dalam pembelajaran STEM dapat mendukung hasil belajar murid. Hal ini menunjukkan bahwa permainan dapat menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran untuk membantu murid memahami materi. Oleh karena itu, penerapan *Game-Based Learning* perlu disesuaikan dengan media yang digunakan dan materi yang dipelajari.

Game-Based Learning (GBL) dapat mendukung motivasi dan keyakinan siswa terhadap kemampuan dirinya dalam belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian S.Wahyuni et al., (2021) *Self-Determination Theory* dan *Self-Efficacy Theory*, yang menjelaskan pentingnya motivasi dan keyakinan diri dalam proses pembelajaran. Motivasi dan keyakinan tersebut dapat mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam kegiatan belajar, memahami materi, serta mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Dengan demikian, penerapan *Game-Based Learning (GBL)* berpotensi mendukung perkembangan siswa, baik dari aspek afektif maupun kognitif, yang berkaitan dengan pencapaian hasil belajar IPA (Soriano-Sánchez et al., 2026). Selain itu, penelitian dari Safitri et al., (2025) juga menunjukkan bahwa penerapan *Game-Based Learning (GBL)* dalam pembelajaran IPA dapat mendukung kompetensi murid pada aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik. Temuan tersebut memperkuat relevansi penggunaan *Game-Based Learning (GBL)* sebagai pendekatan pembelajaran yang melibatkan murid secara aktif.

Pada penelitian ini, penerapan *Game-Based Learning (GBL)* dipadukan dengan media EcoPlay UNO. EcoPlay UNO merupakan media pembelajaran berbentuk kartu yang dikembangkan dengan mengadaptasi permainan kartu UNO dan disesuaikan dengan karakteristik materi ekologi. Penggunaan media kartu EcoPlay UNO diharapkan dapat mendukung interaksi antar murid serta memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dalam mempelajari konsep-konsep ekologi. Hal tersebut didukung oleh penelitian Dewi, (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan kartu "*Game Class*" dapat meningkatkan minat belajar IPA murid SMP. Berbagai penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis permainan berkaitan dengan aspek afektif dan hasil belajar murid. Selain itu, Nadia et al., (2025) menjelaskan bahwa permainan edukatif digital dapat meningkatkan minat belajar murid karena mampu membangun suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik murid.

Penelitian tersebut menunjukkan bahwa unsur permainan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menarik sehingga mendorong keterlibatan murid dalam memahami materi. Penggunaan permainan dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas yang menyenangkan, tetapi juga dapat menjadi sarana untuk membantu murid memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna. Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* (GBL) dapat mendukung motivasi dan minat belajar murid, sebagian penelitian masih menggunakan media digital seperti Wordwall, Lumio, dan Baamboozle. Penelitian yang mengintegrasikan *Game-Based Learning* dengan media kartu edukasi berbasis materi ekologi masih relatif terbatas. Selain itu, penelitian yang secara khusus mengkaji hubungan minat belajar dengan hasil belajar murid dalam konteks pembelajaran *Game-Based Learning* berbantu media EcoPlay UNO pada materi ekologi di tingkat SMP masih terbatas.

Berbagai penelitian terdahulu telah mengkaji minat belajar dan hasil belajar dalam pembelajaran IPA. Pangestu et al., (2021) meneliti hubungan minat dan cara belajar dengan hasil belajar IPA siswa SMP, sedangkan Millah et al., (2024) mengkaji peningkatan minat dan hasil belajar IPA pada materi ekologi melalui pendekatan *Teaching at the Right Level* (TaRL). Penelitian lainnya juga membahas penggunaan *Game-Based Learning* (GBL) dan media permainan kartu dalam pembelajaran. Namun, penelitian-penelitian tersebut memiliki fokus yang berbeda dengan penelitian ini, yaitu mengkaji hubungan minat belajar dengan hasil belajar murid dalam konteks pembelajaran GBL berbantu EcoPlay UNO pada materi ekologi di SMP Negeri 3 Gresik.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan minat belajar dengan hasil belajar murid melalui penerapan *Game-Based Learning* berbantu media EcoPlay UNO pada materi ekologi. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai hubungan antara minat belajar dan hasil belajar murid setelah mengikuti pembelajaran menggunakan EcoPlay UNO serta menjadi alternatif inovasi pembelajaran IPA yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, dan melibatkan murid.

METODE

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Pendekatan ini digunakan karena data penelitian berupa skor minat belajar dan hasil belajar murid yang dianalisis menggunakan teknik statistik. Pendekatan korelasional digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara minat belajar dengan hasil belajar murid dalam konteks pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) berbantu EcoPlay UNO pada materi ekologi.

2. Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian korelasional untuk mengetahui hubungan antara minat belajar dan hasil belajar murid dalam konteks pembelajaran *Game-Based Learning* berbantu EcoPlay UNO pada materi ekologi. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah minat belajar, sedangkan variabel terikat (Y) adalah hasil belajar murid. Kedua variabel diukur menggunakan instrumen penelitian yang telah ditentukan, kemudian dianalisis untuk mengetahui arah, kekuatan, dan signifikansi hubungan antara keduanya.

Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

$X \rightarrow Y$

Keterangan:

X = Minat belajar murid

Y = Hasil belajar murid

Pembelajaran *Game-Based Learning* berbantu EcoPlay UNO merupakan konteks pelaksanaan penelitian, sedangkan analisis utama berfokus pada hubungan antara minat belajar dan hasil belajar murid. Data *pretest* dan *posttest* digunakan untuk memberikan gambaran deskriptif tentang kondisi kedua variabel sebelum dan sesudah pembelajaran.

3. Partisipan dan Teknik Sampling

Penelitian dilaksanakan di UPT SMP Negeri 3 Gresik pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Partisipan penelitian adalah murid kelas VII-F yang berjumlah 29 murid. Pemilihan kelas VII-F dilakukan menggunakan teknik *random sampling*. *Random sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang memberikan kesempatan yang sama kepada setiap anggota populasi untuk terpilih sebagai sampel, tanpa mempertimbangkan adanya strata atau tingkatan tertentu dalam populasi. Teknik ini digunakan dengan asumsi bahwa populasi memiliki karakteristik yang relatif homogen (Setiawan et al., 2024). Data yang dianalisis merupakan data murid yang mengikuti seluruh tahapan penelitian dan memiliki kelengkapan data sesuai kebutuhan analisis. Selanjutnya, murid mengikuti pembelajaran *Game-Based Learning* berbantuan EcoPlay UNO pada materi ekologi.

4. Instrumen dan Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian terdiri atas angket minat belajar dan tes hasil belajar. Angket minat belajar terdiri atas 20 pernyataan yang mencakup empat indikator dengan masing-masing indikator terdiri atas lima pernyataan. Indikator minat belajar meliputi perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa (Djaali, 2009, dikutip dalam Widyastuti & Widodo, 2018). Angket menggunakan skala Likert dengan empat pilihan jawaban, yaitu skor 4, 3, 2, dan 1. Tes hasil belajar terdiri atas 20 soal, yaitu 17 soal pilihan ganda dan 3 soal uraian.

Tes hasil belajar digunakan untuk memperoleh data kemampuan murid pada materi ekologi. Tes terdiri atas 20 soal**,** yaitu 17 soal pilihan ganda dan 3 soal uraian. Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan *pretest* sebelum pembelajaran, kemudian melaksanakan pembelajaran menggunakan *Game-Based Learning* berbantu EcoPlay UNO, dan memberikan *posttest* setelah pembelajaran selesai.

Pada pelaksanaan pembelajaran, EcoPlay UNO digunakan sebagai media permainan kartu yang terinspirasi dari mekanisme permainan UNO. Kartu memuat gambar dan deskripsi singkat yang berkaitan dengan konsep ekologi. Murid terlebih dahulu memperoleh penjelasan mengenai aturan permainan, kemudian bermain dalam kelompok yang telah ditentukan. Kegiatan permainan melibatkan interaksi antar murid dalam mengenali dan menjelaskan konsep yang terdapat pada kartu sesuai dengan materi yang dipelajari.

5. Teknik Analisis Data

Data penelitian dianalisis menggunakan *Microsoft Excel* dan *IBM SPSS Statistics 26*. Analisis data meliputi statistik deskriptif dan uji korelasi. Statistik deskriptif digunakan untuk

mengetahui nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan standar deviasi data minat belajar dan hasil belajar. Selain itu, persentase minat belajar berdasarkan setiap indikator dihitung untuk memberikan gambaran mengenai kondisi minat belajar murid sebelum dan sesudah pembelajaran.

Untuk mengetahui hubungan antara minat belajar dan hasil belajar murid, digunakan korelasi *Spearman Rank* terhadap skor *posttest* minat belajar dan *posttest* hasil belajar. Uji *Spearman Rank* digunakan untuk mengetahui arah dan kekuatan hubungan antara dua variabel berdasarkan peringkat data. Uji ini sesuai digunakan untuk mengukur hubungan antar variabel ordinal atau data kontinu ketika asumsi analisis parametrik tidak terpenuhi. Hubungan kedua variabel dinyatakan signifikan secara statistik apabila nilai signifikansi < 0,05.

Interpretasi kekuatan hubungan mengacu pada kategori koefisien korelasi yang digunakan oleh Mustofani & Hariyani, (2023) sebagai berikut:

Tabel *1*. Kriteria Interpretasi Koefisien Korelasi .

Koefisien Korelasi	Besar Korelasi
0,010	Sangat Lemah
0,286	Cukup
0,540	Kuat

Kriteria tersebut digunakan untuk menafsirkan besar koefisien korelasi. Sementara itu, arah hubungan dilihat dari tanda koefisien korelasi, sedangkan signifikansi hubungan ditentukan berdasarkan nilai signifikansi yang dibandingkan dengan taraf 0,05.

HASIL

Penelitian ini melibatkan 29 murid yang mengikuti seluruh tahapan penelitian secara lengkap. Hasil penelitian meliputi data minat belajar, hasil belajar, serta hubungan antara minat belajar dan hasil belajar murid setelah mengikuti pembelajaran *Game-Based Learning* berbantu EcoPlay UNO.

1. Minat Belajar

Minat belajar murid diukur menggunakan angket yang terdiri atas 20 pernyataan dengan empat indikator, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Hasil analisis deskriptif minat belajar sebelum dan sesudah pembelajaran disajikan pada tabel 1.

Tabel *2*. Statistik Deskriptif Skor Minat Belajar Murid

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Skor Minat Pretest	29	46.00	70.00	59.7931	5.52513
Skor Minat Posttest	29	51.00	80.00	69.6207	6.63009
Valid N (listwise)	29				

Berdasarkan Tabel 1 di atas, diketahui bahwa skor minat belajar sebelum diberikan perlakuan *(pretest)* memiliki nilai minimum 46 dan nilai maksimum sebesar 70 dengan rata-rata sebesar 59,7931 dan standar deviasi 5,53. Hasil tersebut menunjukkan kondisi awal minat belajar murid sebelum diterapkannya pembelajaran *Game-Based Learning (GBL)* berbantu EcoPlay UNO.

Setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan *Game Based Learning (GBL)* berbantu media EcoPlay UNO, skor posttest nilai minimum meningkat menjadi 51 dan nilai maksimum meningkat menjadi 80 dengan rata-rata skor minat belajar sebesar 69,62 dan standar deviasi sebesar 6,63. Rata-rata skor minat belajar mengalami peningkatan dari 59,79 pada pretest menjadi 69,62 pada posttest. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan *Game-Based Learning (GBL)* berbantu EcoPlay UNO, skor minat belajar murid cenderung lebih tinggi daripada sebelumnya. Peningkatan tersebut juga terlihat pada rentang skor, yaitu nilai minimum yang awalnya 46 menjadi 51 dan nilai maksimum awal sebesar 70 menjadi 80. Standar deviasi pada *posttest* sebesar 6,63 lebih besar dibandingkan dengan standar deviasi *pretest* sebesar 5,52. Hal tersebut menunjukkan bahwa skor minat belajar murid setelah pembelajaran mengalami penyebaran skor lebih besar.

Tabel *3*. Persentase Minat Belajar Berdasarkan Indikator

No	Indikator	Pretest	Posttest	Peningkatan
1	Perasaan Senang	76%	90%	14%
2	Ketertarikan	75%	86%	11%
3	Perhatian	72%	84%	12%
4	Keterlibatan	75%	88%	13%
Rata-rata		**75%**	**87%**	**12%**

Berdasarkan Tabel 2, persentase rata-rata minat belajar berubah dari 75% pada *pretest* menjadi 87% pada *posttest*. Indikator perasaan senang memiliki persentase *posttest* tertinggi sebesar 90%, sedangkan indikator perhatian memperoleh persentase sebesar 84%. Secara deskriptif, seluruh indikator menunjukkan perubahan persentase setelah pembelajaran. Data

tersebut memberikan gambaran mengenai kondisi minat belajar murid sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran *Game-Based Learning* berbantu EcoPlay UNO.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar murid diperoleh melalui tes yang terdiri atas 20 soal. Statistik deskriptif hasil belajar sebelum dan sesudah pembelajaran disajikan pada tabel 3.

Tabel *4*. Statistik Deskriptif Hasil Belajar

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Skor Pretest Hasil Belajar	29	52	91	76.00	9.629
Skor Posttest Hasil Belajar	29	64	94	81.72	9.273
Valid N (listwise)	29				

Berdasarkan Tabel 3, rata-rata hasil belajar murid berubah dari 76,00 pada *pretest* menjadi 81,72 pada *posttest*. Secara deskriptif, rata-rata skor hasil belajar berubah sebesar 5,72. Skor minimum berubah dari 52 menjadi 64, sedangkan skor maksimum berubah dari 91 menjadi 94. Data tersebut memberikan gambaran mengenai skor hasil belajar murid sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran *Game-Based Learning* berbantu EcoPlay UNO.

3. Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar

Hubungan antara minat belajar dan hasil belajar dianalisis menggunakan korelasi Spearman Rank berdasarkan skor *posttest* kedua variabel. Hasil analisis menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar 0,377 dengan nilai signifikansi 0,044 dan jumlah data sebanyak 29 murid. Hasil tersebut menunjukkan adanya hubungan positif antara minat belajar dan hasil belajar murid. Koefisien positif menunjukkan bahwa skor minat belajar yang lebih tinggi cenderung berkaitan dengan skor hasil belajar yang lebih tinggi pada data penelitian ini.

PEMBAHASAN

1. Minat Belajar Setelah Pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) Berbantu EcoPlay UNO

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor minat belajar murid berubah dari 59,79 sebelum pembelajaran menjadi 69,62 setelah pembelajaran. Persentase rata-rata minat belajar juga berubah dari 75% menjadi 87%. Perubahan tersebut terlihat pada seluruh indikator, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan.

Indikator perasaan senang mengalami perubahan persentase paling besar, yaitu dari 76% menjadi 90%. Hal ini dapat dikaitkan dengan karakteristik EcoPlay UNO yang menggunakan aktivitas permainan kartu dan melibatkan interaksi antar murid. Kegiatan permainan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran yang hanya berfokus pada penyampaian materi. Murid terlibat dalam mengikuti aturan permainan, berinteraksi dengan anggota kelompok, dan mengenali konsep yang terdapat pada kartu.

Pada indikator ketertarikan, persentase berubah dari 75% menjadi 86%. Penggunaan kartu dengan gambar dan deskripsi singkat memberikan bentuk penyajian materi yang lebih konkret selama permainan. Sementara itu, indikator perhatian berubah dari 72% menjadi 84%. Selama permainan berlangsung, murid perlu memperhatikan aturan, kartu yang dimainkan, serta jalannya permainan sehingga kegiatan tersebut memberikan kesempatan bagi murid untuk memusatkan perhatian pada aktivitas pembelajaran.

Indikator keterlibatan juga mengalami perubahan dari 75% menjadi 88%. Permainan dilakukan secara berkelompok sehingga murid memperoleh kesempatan untuk berinteraksi dan berpartisipasi dalam kegiatan. Karakteristik tersebut sejalan dengan prinsip *Game-Based Learning* yang menempatkan aktivitas permainan sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Zhang & Yu, (2022) yang melalui meta-analisis menunjukkan bahwa gamifikasi dan *Game-Based Learning* memiliki hubungan positif dengan motivasi dan hasil belajar. Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa unsur permainan dapat menjadi bagian dari pengalaman belajar yang mendukung keterlibatan murid.

2. Hasil Belajar Setelah Pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) Berbantu EcoPlay UNO

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar murid berubah dari 76,00 pada *pretest* menjadi 81,72 pada *posttest* dengan perubahan sebesar 5,72 poin. Secara deskriptif, rata-rata skor pada kedua pengukuran tersebut berada di atas nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) kelas VII yang menurut informasi guru pamong berada pada kisaran 72. Hasil ini memberikan gambaran bahwa sebagian besar nilai rata-rata hasil belajar murid telah melampaui kriteria tersebut. Hal tersebut memberikan gambaran mengenai kondisi hasil belajar murid sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran *Game-Based Learning* berbantu EcoPlay UNO.

Perubahan nilai hasil belajar dapat dikaitkan dengan aktivitas pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada murid untuk berinteraksi langsung dengan materi ekologi

melalui permainan. Pembelajaran ini diarahkan untuk mencapai tiga tujuan, yaitu menganalisis komponen ekosistem (biotik dan abiotik) serta perannya dalam menjaga keseimbangan lingkungan, menelaah hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem berdasarkan bentuk interaksi yang terjadi, serta menganalisis keseimbangan ekosistem dan peran manusia dalam lingkungan. EcoPlay UNO memuat gambar dan deskripsi singkat mengenai konsep ekologi sehingga murid tidak hanya menerima informasi melalui penjelasan guru, tetapi juga berhadapan langsung dengan materi selama kegiatan permainan. Aktivitas permainan dalam kelompok juga memberikan kesempatan kepada murid untuk berkomunikasi dan saling bertukar pemahaman mengenai konsep yang sedang dipelajari. Kondisi tersebut dapat mendukung proses penguatan pemahaman materi selama pembelajaran.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Zhang & Yu, (2022) yang menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dan *Game-Based Learning* berkaitan dengan pencapaian belajar dan motivasi. Penelitian lain mengenai penggunaan media permainan kartu dalam pembelajaran IPA juga menunjukkan bahwa media berbasis permainan dapat digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran dan keterlibatan murid.

Meskipun terdapat perubahan nilai hasil belajar, penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest* tanpa kelompok kontrol. Oleh karena itu, perubahan tersebut dipahami sebagai perbedaan nilai sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelompok yang diteliti dan tidak digunakan untuk menyatakan hubungan sebab-akibat secara mutlak.

3. Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar

Hasil analisis korelasi *Spearman* menunjukkan koefisien korelasi sebesar 0,377 dengan nilai signifikansi 0,044. Berdasarkan kriteria interpretasi koefisien korelasi dari Mustofani dan Hariyani (2023), koefisien sebesar 0,377 termasuk kategori hubungan cukup, karena berada pada rentang 0,26–0,50. Kategori ini digunakan karena rentang koefisien tersebut sesuai dengan nilai korelasi yang diperoleh dalam penelitian. Koefisien korelasi yang bernilai positif menunjukkan bahwa arah hubungan kedua variabel searah. Artinya, skor minat belajar yang lebih tinggi cenderung berkaitan dengan nilai hasil belajar yang lebih tinggi. Sementara itu, nilai signifikansi sebesar 0,044 lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, hubungan antara minat belajar dan hasil belajar dalam data penelitian ini signifikan secara statistik.

Temuan tersebut dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme yang memandang belajar sebagai proses aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman dan praktik dalam kehidupan sehari-hari (Suparlan, 2019). Hal tersebut sejalan dengan penerapan *Game-Based Learning* (GBL) berbantu EcoPlay UNO, karena murid terlibat secara langsung dalam aktivitas permainan, mengikuti aturan, menggunakan media kartu, serta berinteraksi dengan anggota kelompok. Kegiatan tersebut memberikan pengalaman belajar yang tidak hanya berpusat pada penyampaian materi oleh guru, tetapi juga memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat secara aktif selama proses pembelajaran.

Keterlibatan murid dalam aktivitas tersebut dapat dikaitkan dengan minat dan hasil belajar yang diperoleh. Minat belajar yang lebih tinggi dapat berhubungan dengan perhatian dan keterlibatan yang lebih besar dalam aktivitas pembelajaran, sehingga murid memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan materi dan membangun pemahamannya. Persentase rata-rata minat belajar berubah dari 75% pada *pretest* menjadi 87% pada *posttest*, sedangkan rata-rata hasil belajar berubah dari 76,00 menjadi 81,72. Perubahan tersebut memberikan gambaran deskriptif mengenai kondisi minat belajar dan hasil belajar murid sebelum dan sesudah pembelajaran. Namun, perubahan rata-rata kedua variabel tersebut belum cukup untuk menjelaskan hubungan di antara keduanya. Oleh karena itu, hubungan minat belajar dengan hasil belajar dianalisis lebih lanjut menggunakan uji korelasi *Spearman Rank*.

Hasil penelitian ini juga dapat dibandingkan dengan penelitian Zhang & Yu, (2022), yang melakukan meta-analisis mengenai gamifikasi dan *Game-Based Learning*. Penelitian tersebut melaporkan bahwa pendekatan berbasis permainan berkaitan dengan motivasi dan pencapaian belajar. Temuan itu memberikan dukungan empiris terhadap relevansi aktivitas permainan dalam pembelajaran, tetapi tidak secara langsung membuktikan hubungan minat belajar dan hasil belajar pada penggunaan EcoPlay UNO. Penelitian Isnania et al., (2023) mengenai penggunaan media kartu kuartet dalam pembelajaran IPA juga relevan karena mengkaji hasil dan motivasi belajar murid SMP. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media permainan kartu telah digunakan dalam pembelajaran IPA untuk mendukung aspek belajar murid. Dengan demikian, penggunaan EcoPlay UNO dapat ditempatkan dalam konteks pemanfaatan permainan kartu untuk pembelajaran, bukan diklaim sebagai bentuk media yang sepenuhnya baru.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan hubungan positif dengan kategori cukup antara minat belajar dan hasil belajar murid. Teori konstruktivisme memberikan penjelasan mengenai pentingnya pengalaman dan keterlibatan aktif dalam membangun

pemahaman, sedangkan penelitian terdahulu tentang *Game-Based Learning* dan media kartu memberikan dukungan empiris terhadap relevansi pembelajaran berbasis permainan. Walaupun demikian, hubungan yang ditemukan tetap perlu ditafsirkan sesuai batasan penelitian, yaitu hanya melibatkan satu kelas dengan 29 murid dan tidak menggunakan kelompok kontrol. Menurut Zhou & Brown, (2015) menjelaskan bahwa proses belajar dapat dipahami melalui berbagai perspektif teori, termasuk teori belajar sosial-kognitif dan teori motivasi. Perspektif tersebut dapat digunakan untuk menjelaskan bahwa pengalaman belajar dan dorongan internal murid merupakan aspek yang relevan dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

1. Rangkuman Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat hubungan positif dan signifikan secara statistik antara minat belajar dengan hasil belajar murid dalam konteks pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) berbantu EcoPlay UNO pada materi ekologi. Hasil uji korelasi *Spearman Rank* menunjukkan nilai *Correlation Coefficient* sebesar 0,377 dengan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,044 < 0,05 pada 29 murid. Berdasarkan kriteria interpretasi yang digunakan, koefisien tersebut termasuk kategori hubungan cukup. Arah positif menunjukkan bahwa skor minat belajar yang lebih tinggi cenderung berkaitan dengan nilai hasil belajar yang lebih tinggi.

Secara deskriptif, rata-rata skor minat belajar murid berubah dari 59,7931 pada *pretest* menjadi 69,6207 pada *posttest*. Persentase rata-rata minat belajar berubah dari 75% menjadi 87%, dengan perubahan pada seluruh indikator, yaitu perasaan senang sebesar 14%, ketertarikan sebesar 11%, perhatian sebesar 12%, dan keterlibatan sebesar 13%. Sementara itu, rata-rata skor hasil belajar berubah dari 76,00 pada *pretest* menjadi 81,72 pada *posttest*, atau sebesar 5,72 poin. Perubahan skor minat belajar dan hasil belajar tersebut merupakan gambaran deskriptif data sebelum dan sesudah pembelajaran. Dengan demikian, fokus utama penelitian menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan secara statistik antara minat belajar dengan hasil belajar murid dalam konteks pembelajaran *Game-Based Learning* berbantu EcoPlay UNO pada materi ekologi.

2. Kontribusi terhadap Ilmu Pengetahuan

Penelitian ini memberikan kontribusi pada bidang pendidikan IPA dengan menunjukkan penggunaan *Game-Based Learning* berbantu media permainan kartu EcoPlay UNO sebagai salah satu konteks pembelajaran yang dapat digunakan untuk melibatkan murid

secara aktif dalam pembelajaran. Secara teoritis, temuan hubungan positif antara minat belajar dan hasil belajar memperkuat pentingnya aspek afektif dalam proses pembelajaran IPA. Secara praktis, EcoPlay UNO dapat menjadi alternatif media pembelajaran berbasis permainan yang memfasilitasi interaksi dan keterlibatan murid selama pembelajaran ekologi.

3. Rekomendasi untuk Penelitian Selanjutnya

Penelitian selanjutnya dapat menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol untuk memperoleh pembandingan yang lebih kuat terhadap perubahan minat dan hasil belajar. Penelitian juga dapat melibatkan jumlah partisipan dan konteks kelas yang lebih beragam serta mengembangkan EcoPlay UNO pada materi IPA lainnya. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengkaji faktor lain yang berkaitan dengan hasil belajar untuk memperoleh pemahaman yang lebih luas mengenai hubungan minat belajar dengan pencapaian belajar murid.

DAFTAR PUSTAKA

Aulya, R. (2021). Media Pembelajaran Berbentuk Kartu dengan Metode Permainan UNO pada Materi Protista. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, 5*(3), 421–428.

Azizah, N. N., Sholihin, H., Rusyati, L., & Kania, F. (2026). Educational card games, creativity, and conceptual understanding in biology learning. *Curricula: Journal of Curriculum Development, 5*(2), 815–828.

Dewi, C. I. A. (2021). Penggunaan Kartu "Game Class" sebagai Upaya Peningkatan Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII A1 SMPN 1 Singaraja Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal IKA Undiksha, 19*(2).

Irfan, M., Rahman, S. R., & Agus. (2024). Effect of game-based learning on Grade 11 senior high school science students' learning interest. *Indonesian Journal of Educational Science, 7*(1), 45–54. https://ojs.unsulbar.ac.id/index.php/ijes/article/view/4248

Isnania, H., Narulita, E., & Rusdianto. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Siswa SMP dalam Pembelajaran IPA. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA, 13*(1), 39–46.

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2025). *Pendekatan Pembelajaran Mendalam Menuju Pendidikan Bermutu untuk Semua*.

Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *12*, 29–37.

Millah, A. I., Widodo, W., Haryono, E. D. P., & Grahani, N. P. S. (2024). Peningkatan Minat dan Hasil Belajar IPA Materi Ekologi dan Keanekaragman Hayati Indonesia dengan Pendekatan TaRL (Teaching at the Right Level). *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran, 4*(3), 451–458. https://doi.org/10.51878/learning.v4i3.3123

Mustofani, D., & Hariyani. (2023). Penerapan Uji Korelasi Rank Spearman untuk Mengetahui Hubungan Tingkat Pengetahuan Ibu terhadap Tindakan Swamedikasi dalam Penanganan Demam pada Anak. *Unisda Journal of Mathematics and Computer Science (UJMC), 9*(1), 9–13.

Nadia, A., Halisa, N., & Pratiwi, Y. (2025). Penggunaan Game Edukatif Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar: Utilizing digital educational games to enhance elementary students' learning interest. *3*(3).

Nurcahyanto, G., & Shalsabilla, A. N. (2026). Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA Siswa pada Materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati. *Jurnal Esabi (Jurnal Edukasi dan Sains Biologi), 8*(1), 65–74. https://esabi.bunghatta.ac.id/index.php/esabi/article/view/148

Pangestu, P., Suryanti, & Mellisa. (2021). Hubungan Minat dan Cara Belajar dengan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP Negeri Se-Kecamatan Tenayan Raya Pekanbaru Tahun Ajaran 2017/2018. *Biology and Education Journal*, 14–24.

Rosminah, Ginting, M. S., Sari, S. P., Marimpan, L. S., Nabilah, R., Noviana, L., Nahas, A. E., Hasibuan, H. S., Heraningsih, S. F., Pertiwi, N., Sofian, A., Pramatana, F., Hutagalung, W. L. C., & Yunus, A. (2024). *Ekologi dan Ilmu Lingkungan*. Yayasan Kita Menulis.

Safitri, R. R., Rahmania, U. G., Putri, A. F., & Jumadi, J. (2025). The impact of game-based learning on student competencies in science: A systematic review. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 10*(1), 116–136.

Sapan, A. K., Turista, D. D. R., Maasawet, E. T., Purwati, S., Makkadafi, S. P., & Rambitan, V. M. M. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Lumio terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 9 Samarinda. *Biocaster: Jurnal Kajian Biologi, 5*(4), 810–823. https://doi.org/10.36312/biocaster.v5i4.676

Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *2*(1), 470–477.

Setiawan, A., Saefullah, A., Candra, H., & Azzahra, S. A. (2024). *Statistik untuk Penelitian*. Pusat Penerbit STIE Ganesha.

Soriano-Sánchez, J. G., Quijano López, R., & Airado Rodríguez, D. (2026). The impact of game-based learning on motivation, self-efficacy, and academic achievement in the natural sciences: A meta-analysis. *Education Sciences, 16*(1), Article 122. https://doi.org/10.3390/educsci16010122

Suparlan. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan, 1*(2), 79–88. https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208

Wahyuni, D. T., Herliani, Jailani, Masitah, & Purwati, S. (2026). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Zep Quiz dalam Model Game Based Learning (GBL) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas VII SMP*.

Wahyuni, S., Amelia, N., Fakhury, A. N., Marliana, F., & Tarsono. (2021). Universitas Muhammadiyah Ponorogo. *Jurnal Edupedia, 5*(2), 145–154.

Wang, L.-H., Chen, B., Hwang, G.-J., Guan, J.-Q., & Wang, Y.-Q. (2022). Effects of digital game-based STEM education on students' learning achievement: A meta-analysis. *International Journal of STEM Education, 9*(1), Article 26. https://doi.org/10.1186/s40594-022-00344-0

Widyastuti, E., & Widodo, S. A. (2018). Hubungan antara Minat Belajar Matematika, Keaktifan Siswa, dan Fasilitas Belajar di Sekolah dengan Prestasi Belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia* (pp. 873–881).

Zhang, Q., & Yu, Z. (2022). Meta-analysis on investigating and comparing the effects on learning achievement and motivation for gamification and game-based learning. *Education Research International, 2022*(1), Article 1519880. https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1155/2022/1519880

Zhou, M., & Brown, D. (2015). *Educational learning theories*. Education Open Textbooks. https://oer.galileo.usg.edu/education-textbooks/1/