

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI MOBILE LEARNING *OODLU*
BERBASIS GAME EDUKASI TERHADAP MINAT BELAJAR IPA
PADA SISWA KELAS VII MTS MUHAMMADIYAH
LEMPANGANG KABUPATEN GOWA**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh :

Ardiansyah

NIM 105311101021

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

2025



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

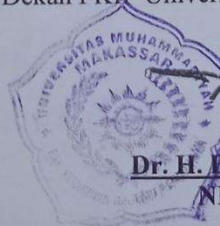
Skripsi ini atas nama **ARDIANSYAH**, NIM **105311101021** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 473 TAHUN 1447 H/2025 M, Tanggal 28 Juli 2025, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 30 Juli 2025.

Makassar, 05 Safar 1447 H
30 Juli 2025 M

Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum : **Dr. Ir. H. Abd. Rakhman Nanda, ST., MT., IPU** (.....)
2. Ketua : **Dr. H. Baharullah, M. Pd.** (.....)
3. Sekretaris : **Dr. Andi Husnati, M. Pd.** (.....)
4. Penguji :
 1. **Dr. Muhammad Nawir, M. Pd** (.....)
 2. **Dr. Irmawati Thahir, S.T., M. Pd** (.....)
 3. **Maman A Majid Binfas, M. Pd., Ph.D** (.....)
 4. **Firdaus R, S. Pd., M. Pd** (.....)

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



Dr. H. Baharullah, M. Pd.
NBM: 779 170



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul : **Pengaruh Penggunaan Aplikasi Mobile Learning Oodlu Berbasis Game Edukasi Terhadap Minat Belajar IPA Pada Siswa Kelas VII MTS Muhammadiyah Lempangang Kabupaten Gowa**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **ARDIANSYAH**
Stambuk : **105311101021**
Program Studi : **Teknologi Pendidikan**
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

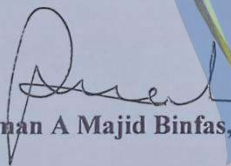
Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 30 Juli 2025 M

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II


Maman A Majid Binfas, M.Pd., Ph.D

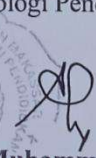

Firdaus R, S.Pd., M.Pd

Diketahui oleh

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan


Dr. H. Baharullah, M. Pd.
NBM. 779170


Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.
NBM. 991323



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ardiansyah
Nim : 105311101021
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Aplikasi Mobile Learning Oodlu Berbasis Game Edukasi Terhadap Minat Belajar IPA Pada Siswa Kelas VII MTS Muhammadiyah Lempangang Kabupaten Gowa**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 31 Mei 2025

Yang membuat pernyataan

ARDIANSYAH





SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ardiansyah
Nim : 105311101021
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

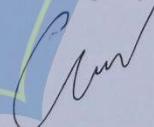
Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 31 Mei 2025

Yang membuat pernyataan


ARDIANSYAH



MOTTO

“Sesungguhnya Bersama Kesulitan Ada Kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah: 5)

“Terlambat bukan berarti gagal, cepat bukan berarti hebat. Terlambat bukan menjadi alasan untuk menyerah, Setiap orang memiliki proses yang berbeda. Percaya proses itu yang paling penting, karena Allah SWT telah mempersiapkan hal baik dibalik proses yang kamu anggap rumit”.

(Edwar Satria)

PERSEMBAHAN

Tiada lembar yang paling inti dalam skripsi, ini kecuali lembar persembahan, skripsi ini, untuk di persembahkan sebagai tanda bukti kepada orangtua, adik, serta sahabat yang selalu memberi *support* untuk menyelesaikan skripsi ini. Terlambat lulus atau tidak tepat waktu bukanlah, sebuah kejahatan, bukan pula sebuah aib. Alangkah kerdilnya, jika mengukur kecerdasan seseorang hanya dari siapa yang paling cepat lulus. Bukanlah sebaik-baiknya skripsi adalah skripsi yang selesai? Karena mungkin ada suatu hal dibalik itu semua, dan percayalah alasan saya disini merupakan alasan yang sepenuhnya baik.

ABSTRAK

Ardiansyah, 2025. *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Mobile Learning Oodlu Berbasis Game Edukasi Terhadap Minat Belajar IPA Pada Siswa Kelas VII MTs Muhammadiyah Lempangang Kabupaten Gowa.* dibimbing oleh Maman A Majid Binfas dan Firdaus R sebagai pembimbing I dan pembimbing II, Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Masalah utama dalam penelitian ini, yaitu pengaruh penggunaan aplikasi *mobile learning oodlu* berbasis game edukasi terhadap minat belajar IPA pada siswa kelas VII MTs Muhammadiyah Lempangang Kabupaten Gowa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *mobile learning oodlu* berbasis game edukasi terhadap minat belajar IPA pada siswa kelas VII sebagaimana di maksudkan.

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan *eksperimen* metode (*pre-eksperimen*), model *one group pretest-posttest*. Teknik analisis dalam bentuk statistik Deskriptif & Inferensial dengan bantuan SPSS. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs Muhammadiyah Lempangang Kabupaten Gowa sebanyak 84 orang.

Hasil penelitian menunjukkan hasil analisis inferensial dengan perhitungan menggunakan SPSS versi 26, menunjukkan data *pretest* dan *posttest* telah memenuhi uji normalitas. Merupakan uji prasyarat sebelum melakukan uji hipotesis. Data *pretest* dan *posttest* telah terdistribusi dengan normal karena nilai $p \geq \alpha = 0,05$. Hasil analisis inferensial menunjukkan skor rata-rata dari minat belajar siswa berdistribusi normal karena signifikansi lebih besar dari 0,05. Dari hasil analisis deskriptif dan inferensial yang diperoleh, ternyata “Penggunaan Aplikasi *Mobile Learning Oodlu* Berbasis Game Edukasi yang diterapkan di kelas VII memberikan dampak yang positif dan lebih efektif sehingga siswa lebih aktif, di dalam proses belajar mengajar. Hal ini dapat dilihat dari taraf signifikan = 0,05 dan derajat kebebasan (dk) = 83 dari tabel distribusi 1,66342 dengan hasil perhitungan $t_{\text{hitung}} >$ dari t_{tabel} atau, $14,837 > 1,66342$, maka dengan demikian, H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka terdapat pengaruh aplikasi *mobile learning oodlu* berbasis game edukasi terhadap minat belajar IPA pada siswa kelas VII MTs Muhammadiyah Lempangang Kabupaten Gowa.

Kata Kunci : Game Edukasi, *Mobile Learning*, *Oodlu*, Minat Belajar IPA

KATA PENGANTAR



Segala rasa syukur alhamdulillah, atas anugerah Allah yang maha pemberi nikmat dengan segala karunia yang tiada putusnya kepada hamba-Nya. Segala sumber ilmu pengetahuan, kebenaran serta kelancaran segala urusan duniawi berhingga urusan akhirat yang setiap langkah selalu terjaga oleh-Nya. Selesaiannya skripsi ini, berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Mobile Learning Oodlu* Berbasis Game Edukasi Terhadap Minat Belajar IPA Pada Siswa Kelas VII MTs Muhammadiyah Lempangan Kabupaten Gowa” merupakan satu dari sederetan berkah-Nya. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada nabi Muhammad Saw, sebagai panutan yang patut diteladani sebagai hamba Allah Swt. Semoga di akhirat kelak, hamba yang mendapat syafaatnya.

Skripsi ini dapat rampung, tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak yang telah memberikan kontribusi dan motivasi dalam penulisan ini. Dengan segala rasa hormat dan rasa bangga, penulis ucapkan banyak terima kasih yang tiada putusnya kepada kedua orang tua Saifullah dan Syamsidar tercinta yang telah berusaha dengan segala upayanya berjuang, berdoa, membesarkan, mendidik dan membiayai penulis dalam menempuh pendidikan hingga saat ini. Penulis juga ucapkan banyak terima kasih kepada Bapak **Maman A Majid Binfas, M.Pd., Ph.D** sebagai pembimbing I dan Bapak **Firdaus R, S.Pd., M.Pd** sebagai pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan serta saran yang berharga dalam mengarahkan pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih kepada Bapak Dr. Muhammad Nawir, M. Pd. Selaku Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan dan Bapak Nasir, S. Pd., M.Pd. Selaku Sekretaris Program Studi Teknologi Pendidikan

dan seluruh dosen Program Studi Teknologi Pendidikan yang memberikan ilmu pengetahuan yang berharga selama penulis menjadi mahasiswa. Dan juga penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Ir. H. Abd, Rakhim Nanda, MT., IPU., Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar dan Bapak Dr. H. Baharullah, M. Pd., Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah, guru, staf MTS Muhammadiyah Lempangang Kabupaten Gowa, yang memberikan izin dan bantuan dalam pelaksanaan proses penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih untuk seseorang yang penulis tidak dapat sebutkan namanya, *Thank you for your time, support, and memories. Although our paths have now diverged, your role and presence in the past have helped shape the author's spirit to reach this point*, terakhir ucapan terimakasih kepada seluruh mahasiswa/i prodi teknologi pendidikan angkatan 2021 termasuk kelas TPA atas segala kebersamaan, canda tawa, serta motivasi, dan bantuannya kepada penulis.

Dengan segala kerendahan hati, penulisan selalu mengharapkan kritikan serta saran dari berbagai pihak, guna mendekati hasil yang sempurna dan menyusun karya tulis yang lebih bermakna lagi. Dengan karya ini, semoga dapat memberikan manfaat bagi para pembacanya, utamanya bagi diri pribadi penulis. Aamiin.

Makassar, 30 Juli 2025

Penulis

Ardiansyah

DAFTAR ISI

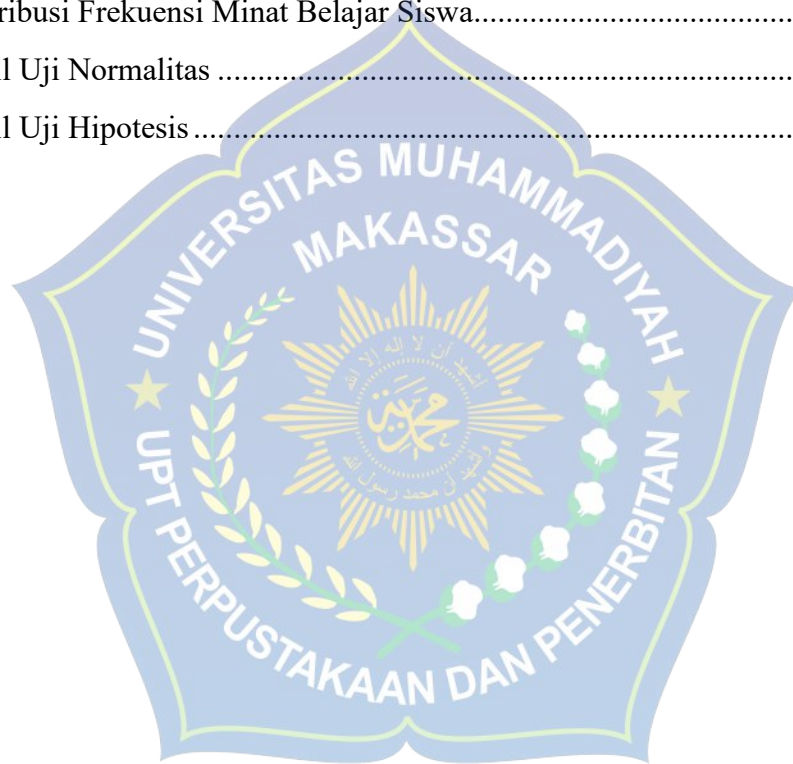
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN.....	v
MOTTO PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	6
A. Kajian Teori.....	6
B. Kerangka Pikir	23
C. Hasil Penelitian Relevan.....	24
D. Hipotesis Penelitian.....	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	29
A. Jenis Penelitian.....	29
B. Lokasi Penelitian.....	29
C. Populasi dan Sampel	29
D. Desain Penelitian.....	30
E. Variabel Penelitian	31
F. Definisi Operasional Penelitian.....	32
G. Prosedur Penelitian.....	33
H. Instrumen Penelitian.....	34
I. Teknik Pengumpulan Data	35
J. Teknik Analisis Data	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
A. Hasil Penelitian	42

B. Pembahasan.....	50
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	53
A. Simpulan	53
B. Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA.....	55
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	60
RIWAYAT HIDUP	113



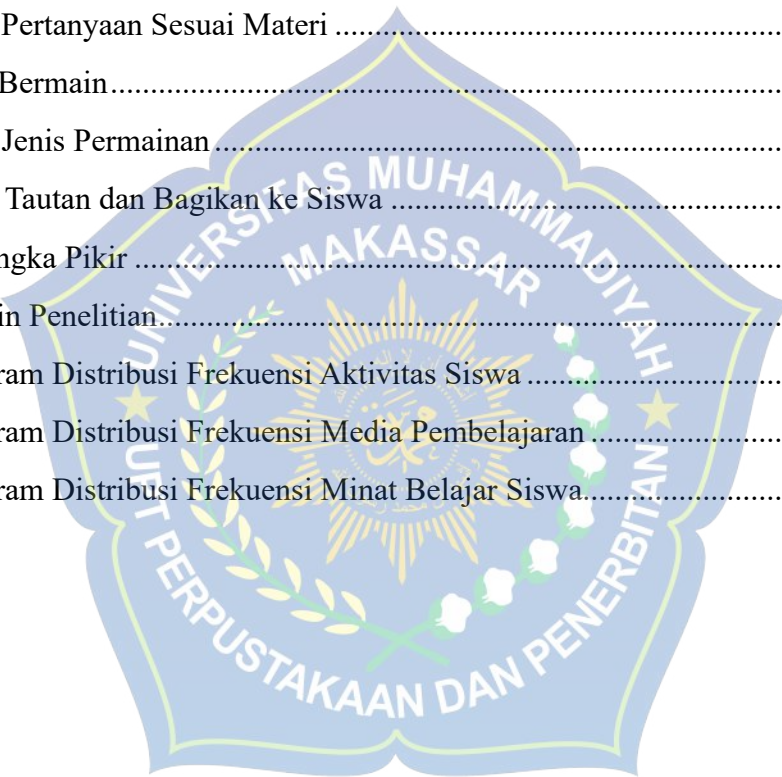
DAFTAR TABEL

3.1	Keadaan Populasi.....	30
3.2	Skala Likert.....	37
3.3	Kategori Aktivitas Siswa.....	39
3.4	Kategori Minat Belajar Siswa.....	39
4.1	Hasil Analisis Deskriptif.....	43
4.2	Distribusi Frekuensi Aktivitas Belajar Siswa.....	44
4.3	Distribusi Frekuensi Media Pembelajaran.....	45
4.4	Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa.....	47
4.5	Hasil Uji Normalitas.....	49
4.6	Hasil Uji Hipotesis.....	49



DAFTAR GAMBAR

2.1	Tampilan Halaman	8
2.2	Masuk di Google.....	11
2.3	Mendaftar Akun	11
2.4	Pilih Peran.....	12
2.5	Tampilan Menu	12
2.6	Buat Pertanyaan	13
2.7	Pilih Model Pertanyaan.....	13
2.8	Buat Pertanyaan Sesuai Materi	14
2.9	Klik Bermain.....	14
2.10	Pilih Jenis Permainan.....	15
2.11	Salin Tautan dan Bagikan ke Siswa	15
2.12	Kerangka Pikir	24
3.1	Desain Penelitian.....	31
4.1	Diagram Distribusi Frekuensi Aktivitas Siswa	45
4.2	Diagram Distribusi Frekuensi Media Pembelajaran.....	46
4.3	Diagram Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa.....	48



DAFTAR LAMPIRAN

A.1	Surat Permohonan Izin Penelitian	62
A.2	Surat Keterangan Selesai Penelitian	63
A.3	Surat Keterangan Penggunaan Produk	64
B.1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	66
B.2	Lembar Observasi Aktivitas Siswa	73
B.3	Lembar Observasi Media Pembelajaran Aplikasi <i>Oodlu</i>	74
B.4	Kusioner/Angket Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPA	76
C.1	Daftar Hadir Siswa	83
C.2	Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa	86
C.3	Lembar Observasi Media Pembelajaran Aplikasi <i>Oodlu</i>	87
C.4	Hasil Angket Minat Belajar Siswa	91
C.5	Daftar Skor Angket Minat Belajar Siswa	93
C.6	Titik Persentase Distribusi t ($df=81-120$)	96
C.7	Dokumentasi Kegiatan	97



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan nasional merupakan sistem pendidikan yang berlandaskan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, serta berakar pada nilai-nilai agama dan kebudayaan nasional. Sistem ini juga diharapkan mampu menyesuaikan diri dengan tuntutan perubahan zaman (Dodi Ilham, 2019: 115). Sebagaimana firman Allah SWT dalam Surah Al-Alaq (96) Ayat 1-5 yang berbunyi:

إِفْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ إِفْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia, yang mengajar (manusia) dengan pena, Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.” (Q.S. Al-Alaq [96]: 1-5).

Berdasarkan ayat ini, proses belajar mulai dengan membaca guna mencari ilmu merupakan perintah Allah SWT yang mendorong manusia untuk terus mengembangkan pengetahuan. Dalam konteks pendidikan modern termasuk di dalam membaca menggunakan teknologi, seperti aplikasi *mobile learning* Oodlu berbasis game edukasi dapat menjadi sarana untuk memenuhi perintah tersebut, dengan meningkatkan minat belajar siswa melalui pendekatan yang inovatif dan menarik ditekuninya. Dalam konteks ini, tujuan pendidikan dipahami sebagai suatu sistem nilai yang ingin dicapai melalui berbagai kegiatan di dalam maupun di luar sekolah (Aryanto, dkk., 2021: 1434). Pasal 3 UU No. 20 Tahun 2003 menegaskan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan peserta didik agar menjadi individu yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab sebagai warga negara (Endang Mulyani, 2011: 2).

Era globalisasi menjadikan pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai transfer ilmu, tetapi juga sebagai medium untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi dinamika kehidupan. Pendidikan menurut Annur, dkk., (2021: 332) adalah proses berkesinambungan yang memungkinkan individu mengembangkan kemampuan, bakat, dan minatnya. Oleh karena itu, pendekatan inovatif seperti pembelajaran berbasis teknologi semakin relevan. *Mobile learning*, menawarkan fleksibilitas belajar kapan saja dan di mana saja, meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Najjar & Oktasari, 2023: 78). Bahkan, mobile learning menciptakan lebih banyak peluang untuk kolaborasi dan interaksi informal antar siswa dibandingkan metode tradisional (Pangalo, 2020: 40).

Salah satu pendekatan yang menarik adalah penggunaan game edukasi. Game edukasi merupakan permainan digital yang dirancang untuk mendukung pengajaran dan pembelajaran (Adrian, 2019: 51). Game ini tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga menyisipkan konten pendidikan sehingga membantu tenaga pendidik menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang menarik (Galih Pradana, 2019: 50).

Aplikasi *Oodlu* adalah salah satu contoh penerapan game edukasi berbasis teknologi. *Oodlu* menawarkan berbagai jenis kuis dan permainan yang dapat diakses secara gratis, sehingga mendukung efektivitas pembelajaran baik bagi pendidik maupun peserta didik (Sari, 2023: 173).

Minat belajar siswa menjadi salah satu aspek penting dalam keberhasilan pendidikan. Minat belajar adalah kesukaan atau keinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang ditandai dengan gairah dan perasaan suka dalam proses mencari pengetahuan Susanti & Lestari, (2016) dalam (Kurniasari, dkk., 2021:

142). Penelitian sebelumnya yang telah meneliti diantaranya, Rissa Puspita Sari (2023) menunjukkan bahwa siswa sering mengalami kurangnya minat belajar dalam pembelajaran konvensional, terutama pada mata pelajaran tertentu seperti PPKn di sekolah dasar. Aplikasi *oodlu* berbasis game edukasi terbukti efektif meningkatkan minat belajar siswa dalam berbagai konteks pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti terhadap siswa MTs Muhammadiyah Lempangang pada tanggal 10 Desember 2024, peneliti melihat pembelajaran IPA di kelas VII MTs Muhammadiyah Lempangang masih didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan media konvensional seperti buku ajar. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran. Siswa cenderung pasif dan kurang tertarik untuk bertanya atau memberikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar, terutama karena metode pembelajaran kurang variatif dan kurang memanfaatkan teknologi digital yang menarik perhatian siswa. Setelah melakukan kajian terhadap berbagai sumber dan informasi, penulis memutuskan untuk menggunakan Aplikasi *Mobile Learning Oodlu* Berbasis Game Edukasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi digital.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Mobile Learning Oodlu* Berbasis Game Edukasi Terhadap Minat Belajar IPA Pada Siswa Kelas VII MTs Muhammadiyah Lempangang Kabupaten Gowa”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan tersebut, maka yang menjadi permasalahan pokok pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

“Apakah Penggunaan Aplikasi *Mobile Learning Oodlu* Berbasis Game Edukasi Berpengaruh Terhadap Minat Belajar IPA Pada Siswa Kelas VII MTs Muhammadiyah Lempangan Kabupaten Gowa?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *mobile learning oodlu* berbasis game edukasi terhadap minat belajar IPA pada siswa kelas VII MTs Muhammadiyah Lempangan Kabupaten Gowa.

D. Manfaat Penelitian

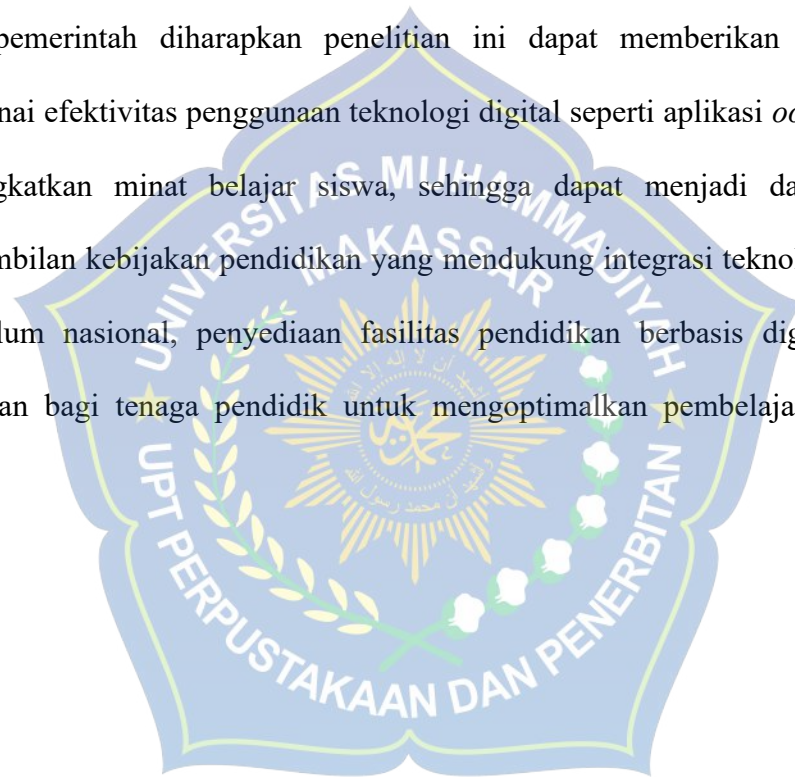
1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya terkait pemanfaatan teknologi *mobile learning* berbasis game edukasi seperti *Oodlu*. Hasil penelitian ini dapat memperkaya kajian teoritis mengenai pengaruh media pembelajaran digital terhadap minat belajar siswa, serta menjadi landasan untuk pengembangan teori-teori baru terkait integrasi teknologi dalam proses pembelajaran interaktif.

2. Secara praktis

- a. Bagi peneliti diharapkan menjadi bekal pengalaman dan pengetahuan bagi peneliti guna memahami pentingnya inovasi dalam metode pembelajaran yang menarik bagi siswa.
- b. Bagi siswa diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan mampu meningkatkan minat belajarnya.

- c. Bagi guru diharapkan dapat menjadi salah satu metode pembelajaran interaktif dan inovatif yang memudahkan guru dalam mengajar IPA, sekaligus meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswanya.
- d. Bagi sekolah diharapkan adanya penelitian ini, dapat memberikan masukan bagi sekolah dalam mengadopsi teknologi pendidikan yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, dan menarik bagi siswa.
- e. Bagi pemerintah diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi mengenai efektivitas penggunaan teknologi digital seperti aplikasi *oodlu* dalam meningkatkan minat belajar siswa, sehingga dapat menjadi dasar untuk pengambilan kebijakan pendidikan yang mendukung integrasi teknologi dalam kurikulum nasional, penyediaan fasilitas pendidikan berbasis digital, serta pelatihan bagi tenaga pendidik untuk mengoptimalkan pembelajaran di era digital.



BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Aplikasi *Mobile Learning*

Mobile learning adalah pembelajaran apapun yang terjadi ketika pelajar tidak pada lokasi yang tetap atau telah ditentukan, dan pembelajaran yang terjadi ketika pelajar mengambil keuntungan dari kesempatan belajar yang ditawarkan oleh teknologi *mobile* yang dinyatakan O' Malley (2003) dalam (Arsyad & Lestari, 2020: 93). Ini sejalan dengan pendapat Warsita (2010) dalam (Wahyudi, dkk., 2022: 63) yang mengatakan bahwa *mobile learning* adalah model pembelajaran yang di dalamnya terdapat perangkat bergerak sehingga siswa dapat mengakses materi, petunjuk belajar dan aplikasi pembelajaran tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu, dimanapun dan kapan pun mereka berada. *Mobile learning* ini bisa dijadikan konsep belajar jarak jauh dengan menggunakan teknologi telekomunikasi dan informasi Meliana (2017) dalam (Arsyad & Lestari, 2020: 93).

Berdasarkan penjelasan diatas, *Mobile Learning* dapat diindikasikan sebagai bentuk pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk belajar tanpa keterikatan lokasi atau waktu tertentu, memanfaatkan teknologi mobile sebagai alat utama. *Mobile learning* mendukung akses materi dan aktivitas belajar secara fleksibel, kapan dan di mana pun dapat dilakukan.

2. Fungsi *Mobile Learning*

Menurut Meilana (2017) dalam (Arsyad & Lestari, 2020: 93-94), ada tiga fungsi *mobile learning* dalam kegiatan pembelajaran, yakni sebagai berikut:

a. *Suplement*

Mobile learning berfungsi sebagai *suplement* (tambahan), yaitu peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi *mobile learning* atau tidak. Dalam hal ini, tidak ada kewajiban peserta didik untuk mengakses materi *mobile learning*. Sekalipun sifatnya opsional, peserta didik yang memanfaatkan akan memiliki tambahan pengetahuan.

b. *Complement*

Mobile learning berfungsi sebagai *pelengkap*, yaitu materi diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik dalam kelas. Materi *mobile learning* berarti diprogram untuk menjadi materi penguatan atau remedial di dalam kegiatan pembelajaran konvensional.

c. *Substitusi*

Beberapa perguruan tinggi di negara maju memberikan alternatif model kegiatan pembelajaran ke peserta didik. Tujuannya, supaya mereka secara fleksibel dapat mengelola kegiatan perkuliahan sesuai waktu dan aktifitas sehari-hari. Terdapat tiga alternatif model kegiatan pembelajaran yang dapat dipilih peserta didik, yaitu sepenuhnya secara tatap muka (konvensional), sebagian secara tatap muka melalui internet, dan sepenuhnya melalui internet.

3. Aplikasi *Oodlu*

Aplikasi *Oodlu* merupakan *website* yang menyediakan pembelajaran berbasis *game* dengan akses gratis untuk penggunaanya. Aplikasi ini menyediakan beragam jenis kuis diantaranya adalah esai, pilihan ganda, pilihan benar/salah, dan lainnya yang berbasis *game*, serta ada pula berbagai macam jenis *game* yang terdapat pada aplikasi ini (Sari, 2023: 177). Ini sejalan dengan pendapat Rahayu,

(2022: 1046) yang mengatakan bahwa *oodlu* merupakan salah satu pilihan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dengan mudah digunakan, tersedia secara berbayar maupun gratis sehingga hanya beberapa fitur yang dapat digunakan oleh guru dan siswa secara gratis namun beberapa fitur gratis ini tetap mampu untuk menunjang kegiatan pembelajaran seperti pemberian materi dan untuk siswa mengerjakan soal melalui *oodlu*. Beberapa bentuk-bentuk pertanyaan yang tersedia secara gratis yaitu pernyataan kartu flash, pilihan ganda, dan benar salah. Untuk bentuk-bentuk pertanyaan yang tersedia secara berbayar yaitu pasangan yang cocok, klik kata yang hilang, gambar pilihan ganda, dengarkan kata, pengurutan, ketik kata yang hilang, klik huruf untuk meneja kata, dengarkan kata lalu eja, klik huruf (grafik) untuk meneja, seret huruf untuk membuat kata, pilih fonem, dan blok.

Oodlu sebagai inovasi media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dapat digunakan oleh guru melalui *website* untuk membuat soal, menyampaikan materi, membuat grup kelas, memberikan hadiah untuk siswa, dan mengetahui hasil performa belajar siswa. Sedangkan untuk siswa dapat mengakses *oodlu* melalui *website* maupun aplikasi untuk mengerjakan tes dan mengetahui hasil performa belajar mereka (Rahayu, 2022: 1047).



Gambar 2.1 Tampilan Halaman, *Oodlu Team* [2018]

4. Fitur-Fitur Aplikasi *Oodlu*

Menurut Rahayu (2022: 1047-1048) ada empat fitur aplikasi *oodlu* untuk menunjang kegiatan pembelajaran, yakni berikut:

a. Konten dan *Game*

Fitur ini menyediakan beberapa bentuk-bentuk soal dan *game* yang tersedia secara gratis maupun berbayar yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi, membuat soal, dan menentukan *game* yang akan dikerjakan dan dimainkan oleh siswa. Beberapa bentuk-bentuk pertanyaan yang tersedia secara gratis yaitu pernyataan kartu flash, pilihan ganda, dan benar salah. Untuk bentuk-bentuk pertanyaan yang tersedia secara berbayar yaitu pasangan yang cocok, klik kata yang hilang, gambar pilihan ganda, dengarkan kata, pengurutan, ketik kata yang hilang, klik huruf untuk mengeja kata, dengarkan kata lalu eja, klik huruf (grafik) untuk mengeja, seret huruf untuk membuat kata, pilih fonem, dan blok.

b. Kelola *Group*

Fitur ini dapat digunakan guru untuk membuat grup kelas yang berisikan siswa kelas setelah memberikan kode khusus kepada siswa. Selain itu fitur ini juga dapat digunakan untuk mengatur agar soal atau materi yang akan disampaikan dapat dibagikan kepada group-group kelas tertentu, dan dalam fitur ini juga guru dapat memberikan hadiah (*rewards*) berupa badges kepada siswa.

c. *Analytics*

Fitur ini menyediakan bagaimana hasil performa belajar dan kegiatan dari setiap siswa saat menggunakan *oodlu*, baik dalam mengerjakan soal, mempelajari materi, dan memainkan *game* yang tersedia. Dengan fitur ini, guru dapat lebih mudah untuk melihat dan mengetahui kemajuan dari setiap siswa.

d. Hadiah (*Rewards*)

Fitur ini menyediakan berbagai pilihan hadiah (*rewards*) berupa *badges* yang dapat diberikan kepada siswa setelah siswa menggunakan *oodlu* melalui fitur kelola grup. Dengan pemberian hadiah (*rewards*) ini diharapkan mampu meningkatkan minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

5. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Oodlu*

Kelebihan dari *oodlu* menurut Rahayu (2022: 1048) yaitu sebagai berikut:

- a. Mudah untuk diakses baik guru maupun siswa di mana dapat diakses melalui *website* dan aplikasi.
- b. Tersedia dalam beberapa bahasa termasuk bahasa Indonesia sehingga guru maupun siswa dapat dengan mudah memahami bagaimana penggunaan *oodlu*.
- c. Tersedia beberapa fitur yang dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk mengetahui perkembangan dan kemajuan belajar tiap siswa.
- d. Tersedia fitur yang dapat digunakan oleh guru untuk memberikan hadiah kepada siswa agar siswa menjadi termotivasi dan tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kekurangan dari *Oodlu* yaitu sebagai berikut:

- a. Terdapat beberapa fitur berbayar seperti pasangan yang cocok, klik kata yang hilang, gambar pilihan ganda, dengarkan kata, pengurutan, ketik kata yang hilang, klik huruf untuk meneja kata, dengarkan kata lalu eja, klik huruf (grafik) untuk meneja, seret huruf untuk membuat kata, pilih fonem, dan blok. Sehingga tidak semua fitur yang tersedia dapat digunakan secara gratis.

6. Langkah-langkah Pembuatan Media Berbasis Game Edukasi di Aplikasi Oodlu

- a. Buka google dan ketik alamat *website* (<https://oodlu.org/login>)



Gambar 2.3 Mendaftar Akun, *Oodlu Team* [2018]

- c. Setelah akun berhasil dibuat, pilih peran sebagai guru atau siswa sesuai kebutuhan



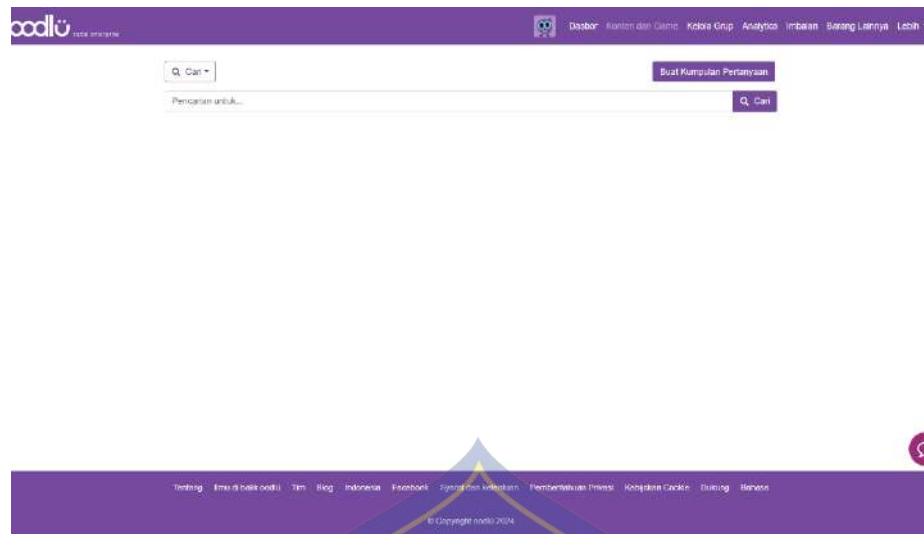
Gambar 2.4 Pilih Peran, *Oodlu Team* [2018]

- d. Masuk ke menu "Konten dan Game" untuk mulai membuat pertanyaan terkait materi pelajaran



Gambar 2.5 Tampilan Menu, *Oodlu Team* [2018]

- e. Susun kumpulan pertanyaan sesuai dengan materi yang ingin diajarkan.



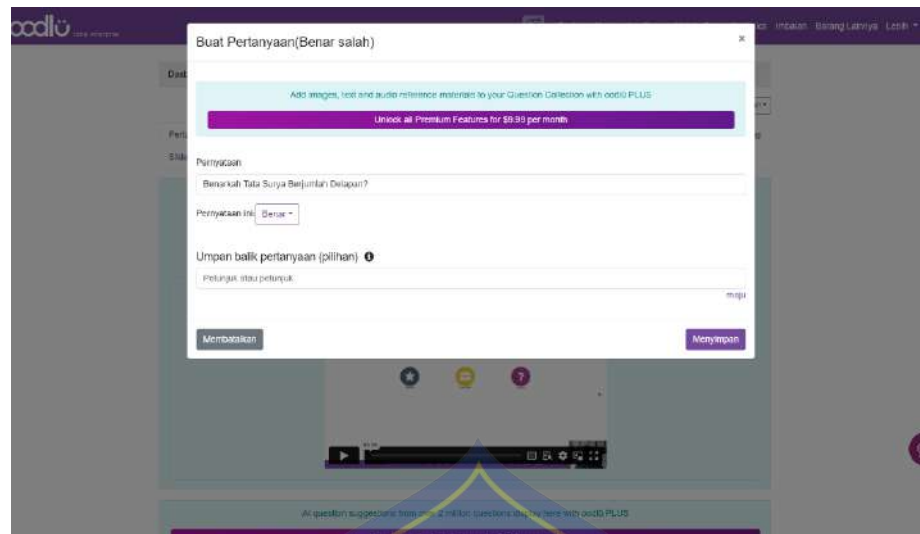
Gambar 2.6 Buat Pertanyaan, *Oodlu Team* [2018]

- f. Pilih model pertanyaan yang diinginkan dari opsi yang tersedia



Gambar 2.7 Pilih Model Pertanyaan, *Oodlu Team* [2018]

g. Tambahkan pertanyaan sesuai materi yang sudah dipersiapkan



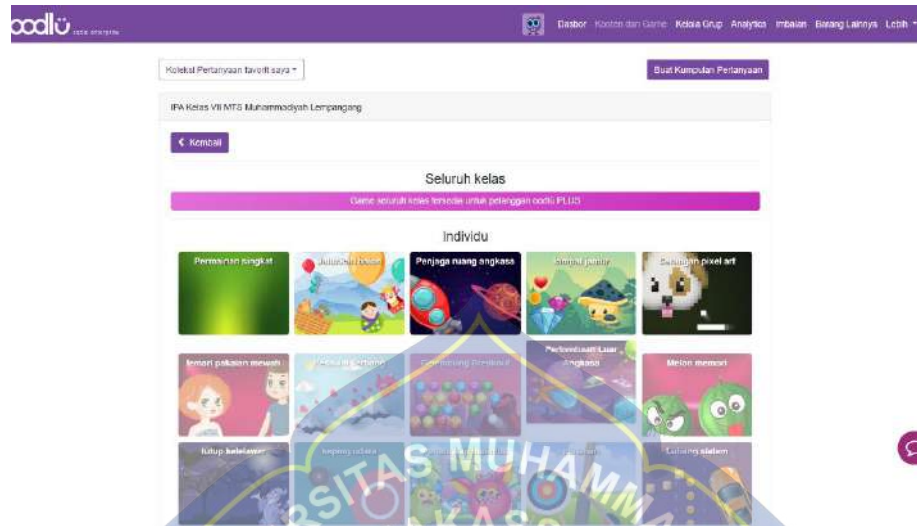
Gambar 2.8 Buat Pertanyaan Sesuai Materi, *Oodlu Team* [2018]

h. Setelah selesai membuat pertanyaan, kembali ke menu “Konten dan Game” dan klik Bermain untuk memilih jenis permainan yang akan digunakan



Gambar 2.9 Klik Bermain, *Oodlu Team* [2018]

- i. Pada pengguna *Oodlu free*, permainan yang bisa diakses hanya tersedia 5 yaitu: permainan singkat, jatuhkan balon, penjaga ruang angkasa, lompat jamur dan serangan *pixel art*



Gambar 2.10 Pilih Jenis Permainan, *Oodlu Team* [2018]

- j. Setelah memilih jenis permainan, klik *Bagikan* dan salin tautan untuk membagikan permainan kepada siswa



Gambar 2.11 Salin Tautan dan Bagikan ke Siswa, *Oodlu Team* [2018]

7. Game Edukasi

a. Pengertian Game Edukasi

Game dalam kamus bahasa Indonesia memiliki arti permainan, Sedangkan menurut Wahono (2007) dalam Galih Pradana, (2019: 49) adalah suatu aktifitas baik itu terstruktur maupun semi terstruktur yang bertujuan sebagai sarana hiburan dan kadang untuk pendidikan.

Pengertian edukasi menurut kamus besar bahasa Inggris disebut education yang artinya pendidikan, Sedangkan menurut Nugroho D, A. dkk. (2017) dalam Galih Pradana, (2019: 49) menyatakan bahwa edukasi adalah suatu proses belajar yang memiliki tujuan sebagai pengembang potensi diri pada murid dan proses belajar yang baik.

Game edukasi menurut Henry (2010) dalam Galih Pradana, (2019: 50) mengatakan bahwa game yang berisi konten pendidikan dan memiliki tujuan sebagai pemancing minat belajar anak dalam menyerap materi pembelajaran sambil bermain, diharapkan dengan adanya game ini anak jadi lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Game edukasi merupakan permainan yang dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Ini sejalan dengan pendapat Siswanto & Putra (2013) dalam Widyastuti & Puspita, (2020: 95) yang mengatakan bahwa game edukasi ini mendukung proses pembelajaran dengan konsep bermain sambil belajar. Untuk sebagian anak, kata belajar akan terasa sangat menakutkan, sehingga diharapkan dengan adanya game pendidikan yang menarik ini, anak tidak akan menyadari, jika yang dilakukannya itu adalah termasuk belajar dan anak akan menjadi senang dan mau belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diindikasikan bahwa game edukasi merupakan bentuk permainan yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan bagi anak, tetapi juga mengandung muatan pendidikan yang dirancang untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran, sehingga mendorong anak menjadi lebih cerdas, terampil, dan bertanggung jawab.

b. Kelebihan dan Kekurangan Game Edukasi

Menurut Wanty Eka Jayanti, dkk., (2018:99) mengatakana bahwa game edukasi mempunyai beberapa kelebihan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur
- 2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar
- 3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung
- 4) Permainan memungkinkan penerapan konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi peranan yang sebenarnya di masyarakat
- 5) Permainan bersifat luwes
- 6) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak

Selain kelebihan, game edukasi juga memiliki beberapa kekurangan, yaitu:

- 1) Waktu belajar jadi kurang efektif dan efisien
- 2) Belum adanya teknis pelaksanaan

8. Minat Belajar

a. Pengertian Minat

Minat adalah kecenderungan yang menetap dalam subyek untuk merasa tertarik pada bidang tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam bidang itu Prasetyo (2012) dalam Dalimunthe, (2020: 103). Hal ini sejalan dengan pendapat

Slameto (2013: 181) yang mengatakan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat (Dalimunthe, 2020: 103).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah dorongan internal yang mencerminkan ketertarikan, antusiasme, dan kesenangan siswa dalam proses belajar guna memperoleh materinya.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar peserta didik sangat menentukan keberhasilannya dalam proses belajar. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar, yaitu sebagai berikut:

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah sesuatu yang membuat peserta didik berminat, yang berasal dari dalam diri sendiri Sumadi Suryabrata (2008) dalam (Syahputra, 2020: 21) dan merumuskan faktornya yaitu, sebagai berikut:

- a) Perhatian dalam belajar yaitu pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas seseorang yang ditujukan kepada sesuatu atau sekumpulan objek belajar.
- b) Keingintahuan adalah perasaan atau sikap yang kuat untuk mengetahui sesuatu dorongan kuat untuk mengetahui lebih banyak tentang sesuatu
- c) Kebutuhan (motif) yaitu keadaan dalam diri pribadi seorang peserta didik yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan.

- d) Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang mempengaruhi minat belajar peserta didik meliputi faktor keluarga, sekolah dan masyarakat.

- a) Dalam Undang-undang Nomor 2 Tahun 1989 Tentang Pendidikan Nasional disebutkan pendidikan keluarga merupakan bagian dari jalur pendidikan luar sekolah yang diselenggarakan dalam keluarga dan yang memberikan keyakinan agama, nilai budaya, nilai moral, dan keterampilan. Aspek keluarga terdiri dari:

1) Cara Orang Tua Mendidik Anak

Cara orang tua mendidik anak besar pengaruhnya terhadap belajar anaknya. Orang tua yang tidak memperhatikan pendidikan anaknya dapat menyebabkan anak kurang berhasil dalam belajarnya.

2) Suasana Rumah

Untuk menjadikan anak belajar dengan baik perlu diciptakan suasana rumah yang tenang dan tenteram. Jika suasana rumah tenang, seorang anak akan betah tinggal di rumah dan anak dapat belajar dengan baik.

3) Keadaan Ekonomi Keluarga

Keadaan ekonomi keluarga juga sangat mempengaruhi belajar anak.

- b) Aspek sekolah yang mempengaruhi minat belajar menurut Slameto, (2010: 65) terdiri dari:

1) Metode mengajar adalah suatu cara/jalan yang harus dilalui di dalam mengajar.

Metode mengajar yang kurang baik akan mempengaruhi belajar peserta didik.

Agar peserta didik dapat belajar dengan baik, maka metode mengajar diusahakan yang semenarik mungkin.

- 2) Relasi guru dengan peserta didik, guru yang kurang berinteraksi dengan peserta didik, dapat menyebabkan proses belajar mengajar kurang lancar.
- 3) Disiplin, kedisiplinan sekolah sangat erat hubungannya dengan kerajinan peserta didik pergi ke sekolah dan juga belajar.
- 4) Keadaan gedung, jumlah peserta didik yang banyak serta karakteristik masing-masing yang bervariasi, mereka menuntut keadaan gedung harus memadai dalam setiap kelas.
- 5) Alat Pelajaran, usahakan alat pelajaran yang baik dan lengkap perlu agar siswa dapat belajar dan menerima pelajaran dengan baik.

c. Indikator Minat Belajar

Menurut Slameto (2010) dalam Maylitha, dkk., (2023: 2184-2194) mengungkapkan ada empat indikator dalam minat belajar siswa, yaitu sebagai berikut:

1) Ketertarikan untuk belajar

Ketertarikan untuk belajar diartikan apabila seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran. Maka, ia akan memiliki perasaan ketertarikan terhadap pelajaran tersebut. Siswa akan rajin belajar dan terus memahami semua ilmu yang berhubungan dengan bidang tersebut, dan akan mengikuti pelajaran dengan penuh antusias dan tanpa ada beban dalam dirinya.

2) Perhatian dalam Belajar

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian ataupun yang lainnya dengan mengesampingkan hal

lain. Jadi, siswa akan mempunyai perhatian dalam belajar, jika jiwa dan pikirannya terfokus dengan apa yang ia pelajari.

3) Motivasi Belajar

Motivasi merupakan suatu usaha atau pendorong yang dilakukan secara sadar untuk melakukan tindakan belajar dan mewujudkan perilaku yang terarah, demi pencapaian tujuan yang diharapkan dalam situasi interaksi belajar.

4) Pengetahuan

Pengetahuan diartikan bahwa, jika seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran, maka akan mempunyai pengetahuan yang luas tentang pelajaran tersebut, serta bagaimana manfaat belajar dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan poin di atas, dapat dinyatakan bahwa ketertarikan yang membuat siswa antusias belajar, perhatian yang membantu mereka fokus, minat sebagai pendorong untuk mencapai tujuan, serta pengetahuan yang membuat mereka memahami manfaat praktis dari pelajaran.

b. Pengertian Belajar

Pengertian belajar secara umum, yaitu suatu proses kegiatan secara optimal dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak mengerti menjadi mengerti. Kegiatan belajar atau pembelajaran merupakan proses penyatuan antara kognitif, emosional, lingkungan dan pengalaman untuk memperoleh, meningkatkan, atau membuat perubahan pada diri seseorang (Sari, 2020: 20).

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dalam hal ini, perubahan adalah sesuatu yang dilakukan secara sadar (disengaja) dan bertujuan untuk memperoleh suatu

yang lebih baik dari sebelumnya M. Sobry Stikno (2004) dalam Ahdar & Wardana, (2020: 6).

Slameto (2010) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Ubabuddin, 2019: 19).

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat diindikasikan bahwa belajar merupakan suatu proses untuk mencari tahu dengan melakukan aktivitas secara langsung di lingkungan sekitar untuk mendapatkan pengetahuan, pengalaman dan penerapan secara langsung. Di samping, juga merupakan suatu konsep untuk memperoleh pengetahuan untuk tersebar luas dalam praktiknya. Guru bekerja sebagai pengajar yang berusaha memberikan ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya dan peserta didik secara aktif untuk mengumpulkan atau menerimanya. Secara sederhana belajar dapat diartikan, sebagai konsep untuk memperoleh suatu pengetahuan. Kemampuan belajar seseorang menjadi fitur penting yang membedakan intelektual dari makhluk hidup lainnya. Minat belajar mencerminkan ketertarikan dan antusiasme siswa terhadap proses pembelajaran yang berlangsung.

9. Pembelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam adalah bidang ilmu yang bersumber dari peristiwa alam. Definisi IPA adalah satu kumpulan pengetahuan mengenai gejala alam dari hasil refleksi dan analisis dengan menerapkan metode ilmiah dan kemampuan eksperimen seorang ilmuwan. Ilmu pengetahuan alam merupakan bidang ilmu yang dihasilkan dari klasifikasi data dan pengamatan. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dalam buku Samidi & Istarani, (2016: 4) menyebutkan bahwa “Ilmu

pengetahuan Alam adalah istilah yang digunakan yang merujuk pada rumpun ilmu di mana objeknya adalah benda-benda alam dengan hukum-hukum yang pasti dan umum, berlaku kapanpun dan dimanapun”. Menurut Jufri (2017: 132) “Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau sains merupakan pelajaran yang berorientasi pada fakta, prinsip, generalisasi, hukum, teori tentang alam yang menarik untuk dikaji, bermanfaat, selalu berkembang, dan berlaku global”. Menurut pendapat lain dari Susanto, (2016: 165) “IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk jenjang sekolah dasar”.

Berdasarkan uraian diatas, saya simpulkan bahwa IPA adalah mata pelajaran yang berorientasi pada fakta, prinsip, generalisasi, hukum, teori tentang alam dengan hukum-hukum yang pasti dan umum.

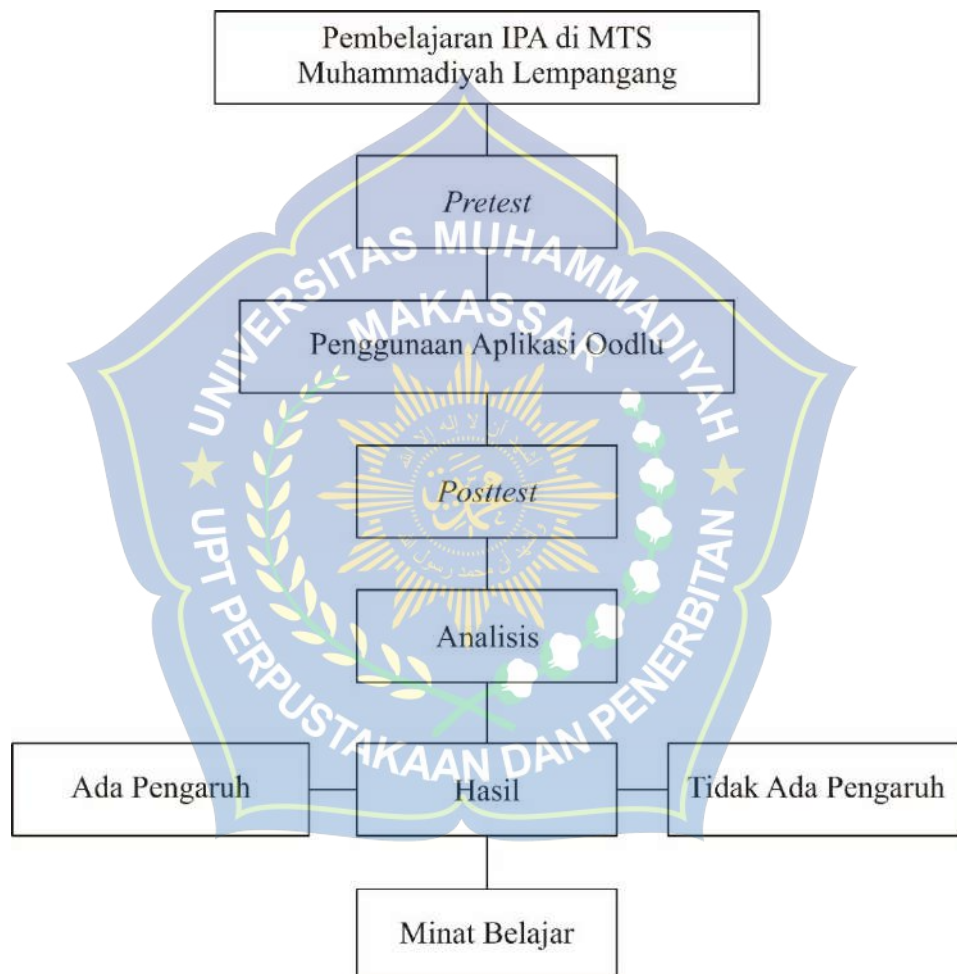
B. Kerangka Pikir

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif. Pendidikan di sekolah, terutama dalam pelajaran IPA membutuhkan pendekatan yang mampu menarik minat siswa karena minat yang tinggi pada materi pelajaran berperan penting dalam meningkatkan minat belajar mereka. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi solusi yang efektif di mana siswa sangat terbiasa dengan perangkat mobile dan aplikasi. Tujuan penggunaan media ini, untuk mempermudah proses pembelajaran serta melatih siswa mengenal teknologi baru dan pengetahuan yang didapat untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian ini berfokus pada pemanfaatan aplikasi *mobile learning* berbasis game, yaitu *Oodlu*, sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran IPA.

Oodlu dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan berbasis tantangan, sehingga diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini sejalan dengan kebutuhan era digital, di mana siswa lebih tertarik melalui media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari.

Adapun bagan kerangka pikir ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.12 Kerangka Pikir, Sugiyono (2019)

C. Hasil Penelitian Relevan

Berdasarkan hasil penelusuran yang dilakukan oleh penulis, terdapat beberapa hasil penelitian, salah satunya yang akan dibahas oleh penulis adalah:

1. Putri Amalia Rahayu, 2022 dengan jurnal berjudul *“Penggunaan Oodlu Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar”*. Penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *Oodlu* memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan minat belajar siswa kelas V SD, dengan peningkatan skor rata-rata dari 62,3 (pre-test) menjadi 88,7 (post-test). Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan aplikasi *Oodlu* sebagai media pembelajaran berbasis game edukasi. Adapun perbedaannya terletak pada jenjang pendidikan dan fokus kajian. Penelitian terdahulu meneliti siswa SD dan pemahaman konsep secara umum, sedangkan penelitian ini lebih menekankan pada siswa MTs dan peningkatan minat belajar dalam mata pelajaran IPA.
2. Rissa Puspita Sari, 2023 dengan jurnal berjudul *“Pengaruh Penggunaan Aplikasi Oodlu untuk Penilaian Formatif pada Pembelajaran PPKn di SD”*. Penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *Oodlu* efektif dalam mendukung penilaian formatif, dengan peningkatan rata-rata skor siswa dari 58,5 (pre-test) menjadi 85,2 (post-test). Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu sama-sama memanfaatkan aplikasi *Oodlu* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Adapun perbedaannya terletak pada fokus penggunaan. penelitian terdahulu menekankan *Oodlu* sebagai media penilaian formatif dalam pembelajaran PPKn, sedangkan penelitian ini memfokuskan pada penggunaannya sebagai media pembelajaran utama dalam pelajaran IPA.
3. Arik Mustika Sari, 2022 dengan jurnal berjudul *“Pengembangan Media Aplikasi Berupa Kuis Menggunakan Aplikasi Digital Oodlu pada Materi*

Panca Indra Mata Kelas 4 SD”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Oodlu* berhasil meningkatkan keterlibatan dan minat siswa hingga 87% dalam pembelajaran. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini sama-sama menggunakan model pembelajaran berbasis kuis menggunakan *Oodlu* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Adapun perbedaannya yaitu terletak pada tingkat pendidikan dan materi ajar. penelitian terdahulu dilakukan pada siswa kelas 4 SD dengan fokus pada materi pancaindra, sedangkan penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII MTs dengan fokus pada pelajaran IPA secara menyeluruh.

4. Fauzi, dkk., 2022 dengan jurnal berjudul “*Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA.*” Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi memberikan peningkatan signifikan terhadap minat belajar siswa IPA pada jenjang SD, dengan peningkatan minat mencapai 42,3%. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini sama-sama mengkaji pelajaran IPA serta tujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui media berbasis permainan. Adapun perbedaannya terletak pada jenis media yang digunakan. penelitian terdahulu tidak secara spesifik menggunakan *Oodlu*, sedangkan penelitian ini menggunakan aplikasi *Oodlu* sebagai media pembelajaran berbasis *mobile learning* yang dirancang secara interaktif.
5. Prasetyo, dkk., 2020 dengan jurnal berjudul “*Pengaruh Penggunaan Aplikasi Mobile Learning berbasis Smartphone terhadap Minat Belajar Siswa SMA Negeri 1 Seram Utara Barat.*” Penelitian ini menunjukkan bahwa mobile learning berbasis smartphone efektif meningkatkan minat belajar siswa SMA.

Hasil post-test menunjukkan rata-rata nilai kelas eksperimen mencapai 80,73 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya 70,65. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media *mobile learning* untuk mendorong minat belajar siswa. Adapun perbedaannya terletak pada jenjang pendidikan dan jenis aplikasi. Penelitian terdahulu meneliti siswa SMA dengan penggunaan aplikasi *mobile* secara umum, sedangkan penelitian ini difokuskan pada siswa MTs dengan penggunaan aplikasi *Oodlu* secara spesifik dalam pembelajaran IPA.

Berdasarkan kelima penelitian tersebut, memiliki relevansi dengan penelitian ini, baik dari segi penggunaan media, pendekatan game edukasi, maupun fokus pada peningkatan minat belajar. Adapun penelitian saya memiliki keunikan tersendiri karena menggabungkan unsur *mobile learning* dan game edukasi melalui *Oodlu* dalam konteks pembelajaran IPA di tingkat MTs, tanpa adanya kelas kontrol, yang membedakannya dari sebagian besar penelitian sebelumnya.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul jawaban pada hipotesis ini didasarkan pada teori empiris, yang telah dikaji pada kajian teori sebelumnya (Yam Taufik, 2021).

Dari uraian tersebut, dapat dinyatakan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara untuk masalah penelitian. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis (H0) : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan Aplikasi *Mobile Learning Oodlu* berbasis Game Edukasi terhadap minat belajar IPA pada siswa kelas VII MTs Muhammadiyah Lempangang Kabupaten Gowa.
2. Hipotesis (H1) : Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan Aplikasi *Mobile Learning Oodlu* berbasis Game Edukasi terhadap minat belajar IPA pada siswa kelas VII MTs Muhammadiyah Lempangang Kabupaten Gowa.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *eksperimen*. *Eksperimen* menurut Kerlinger (1986) dalam Setyanto (2006:39) adalah sebagai suatu penelitian ilmiah dimana peneliti memanipulasi dan mengontrol satu atau lebih variabel bebas dan melakukan pengamatan terhadap variabel-variabel terikat untuk menemukan variasi yang muncul bersamaan dengan manipulasi terhadap variabel bebas tersebut.

Desain penelitian yang diterapkan pada penelitian ini adalah desain *pre-eksperimen*, sehingga satu kelas dimasukkan sebagai kelas eksperimen untuk memperoleh pengaruh penggunaan aplikasi *mobile learning oodlu berbasis game* edukasi pada mata pelajaran IPA terhadap minat belajar siswa kelas VII MTs Muhammadiyah Lempangang Kabupaten Gowa.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian ini dilaksanakan di MTs Muhammadiyah Lempangang Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa tahun ajaran 2024/2025. Penelitian dilaksanakan dikelas VII.

C. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi menurut Sugiyono (2019) dalam (Suriani & Jailani, 2023: 26) adalah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang menjadi kuantitas dan

karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs Muhammadiyah Lempangang.

Tabel 3.1 Keadaan Populasi

No.	Siswa	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1	VII A	19	12	31
2	VII B	16	11	27
3	VII C	15	11	26
Total		50	34	84

Sumber data: Tata Usaha MTs Muhammadiyah Lempangang (2025)

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sugiyono (2019) dalam (Suriani & Jailani, 2023: 34) mengatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel jenuh. Sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel bila anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil. Kemudian, peneliti menetapkan sampel dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas VII MTs Muhammadiyah Lempangang Kabupaten Gowa. Sebagai sampel dengan jumlah siswa 84 responden.

D. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Pada penelitian ini, desain penelitian yang digunakan adalah *pre-eksperimen* dengan tipe *one-group pretest-posttest design*. *Pretest* atau tes awal diberikan untuk melihat minat belajar siswa sebelum diberikan perlakuan dan kemudian dilakukan *posttest* atau tes akhir setelah

diberikan perlakuan menggunakan aplikasi *oodlu*. Hal ini dilakukan untuk membandingkan minat belajar siswa kelas VII MTs Muhammadiyah Lempangang sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan aplikasi *oodlu*.

Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

Gambar 3.1 Desain Penelitian, Thomas D. Cook dan Donald T. Campbell [1979] dalam Maman A Majid Binfas (2024)

Keterangan:

O_1 = Nilai *Pretest* (sebelum diberikan perlakuan)

O_2 = Nilai *Posttest* (sesudah diberikan perlakuan)

X = Perlakuan dengan menggunakan Aplikasi *Oodlu*

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya menurut Sugiyono, (2019) dalam (Mahendra, 2015: 73). Sebagaimana penemu rumus variabel X dan Y dikembangkan oleh Douglas McGregor (1960) dalam Maman A Majid Binfas (2024).

Dalam penelitian ini variabel yang diteliti dibagi menjadi dua kelompok, yaitu sebagai berikut:

1. Variabel bebas (*independent variable*), merupakan variable yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Pada penelitian ini yang menjadi variable bebasnya (x) adalah Penggunaan Aplikasi *Mobile Learning Oodlu*.

2. Variabel terikat (*dependent variable*), merupakan variable yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel independent (bebas). Pada penelitian ini variabel (y) adalah minat belajar siswa kelas VII MTs Muhammadiyah Lempangang.

F. Definisi Operasional Penelitian

Definisi operasional variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Oodlu*

Menurut Putri Amalia Rahayu, (2022: 1046-1047) menyatakan bahwa *oodlu* merupakan salah satu pilihan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dengan mudah digunakan, tersedia secara berbayar maupun gratis sehingga hanya beberapa fitur yang dapat digunakan oleh guru dan siswa secara gratis namun beberapa fitur gratis ini tetap mampu untuk menunjang kegiatan pembelajaran seperti pemberian materi dan untuk siswa mengerjakan soal melalui *Oodlu*. Aplikasi *Oodlu* sangat mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa karena cukup dengan menggunakan handphone yang dapat diakses melalui *website* dan diunduh melalui *Google Playstore*.

2. Minat Belajar

Minat belajar merupakan suatu keinginan atau dorongan yang ada dalam diri manusia untuk melakukan aktivitas belajar menurut F Al Fahmi dan L Hadi, (2022) dalam (Maylitha, dkk., 2023: 2185). Minat belajar juga dapat diartikan sebagai salah satu faktor yang menunjang keberhasilan belajar, dan juga minat yang timbul dari kebutuhan siswa merupakan faktor yang sangat penting dalam kegiatan atau kegiatan belajar (Maylitha, dkk., 2023: 2188).

G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian atau langkah-langkah penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data yang diperlukan peneliti dalam melaksanakan penelitiannya, yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Observasi

Menurut Fatwa Ramdani (2018:1) mengatakan bahwa observasi merupakan tahapan penting dalam setiap proses pembangunan sebuah sistem informasi. Pada tahap observasi ini, peneliti melakukan observasi awal ke sekolah dengan melakukan konsultasi kepada kepala sekolah dan guru di bidang studi terkait perizinan untuk melaksanakan penelitian.

2. Tahap Persiapan

Tahap persiapan ini, peneliti menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan pada saat penelitian dilakukan. Pada tahap ini hal-hal yang perlu disiapkan adalah menentukan lokasi pelaksanaan penelitian, menemukan populasi yaitu siswa kelas VII MTs Muhammadiyah Lempangang dan sampel penelitian yaitu keseluruhan kelas VII sebagai kelas eksperimen.

3. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dalam penelitian ini meliputi menyampaikan rencana penelitian kepada siswa, melakukan *pretest* untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum perlakuan. Selanjutnya, melaksanakan proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Oodlu* berbasis game edukasi. Setelah perlakuan selesai, peneliti melakukan *posttest* untuk mengukur minat belajar siswa pasca-perlakuan. Hal ini bertujuan untuk membandingkan minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *Oodlu*.

4. Tahap Penyelesaian

Tahap penyelesaian dalam penelitian ini, yaitu menganalisis data yang telah dikumpulkan saat dilakukan pretest dan posttest dengan menggunakan analisis data dan menyusun laporan penelitian.

H. Instrumen Penelitian

Menurut Sukarnyana, dkk., (2003) dalam Arifin & Asfani, (2014) Instrumen penelitian merupakan alat-alat yang digunakan untuk memperoleh atau mengumpulkan data dalam rangka memecahkan masalah penelitian atau mencapai tujuan penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Observasi adalah suatu teknik pengumpulan data dimana bahan dan informasi dikumpulkan melalui pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap berbagai fenomena yang menjadi objek pengamatan, seperti tingkah laku manusia, proses kerja, fenomena alam dan lain sebagainya. Pada teknik ini, responden yang diamati tidak dalam jumlah besar (Djaali, 2020) dalam (Soesana,dkk, 2023:55).

a. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Instrumen observasi yang digunakan yaitu daftar cek yang menunjukkan bagaimana siswa berpartisipasi dalam pembelajaran langsung. Daftar ini dapat digunakan sebagai referensi untuk keputusan tindakan selanjutnya.

b. Lembar Observasi Penggunaan Media Pembelajaran

Instrument observasi yang digunakan adalah *checklist* yang berisi pertanyaan tertulis yang diajukan kepada guru untuk mendapatkan informasi tentang penggunaan media pembelajaran serta jawaban atau tanggapan.

2. Angket

Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis pada siswa kelas VII MTs Muhammadiyah Lempangang untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang dapat dijadikan acuan guna melengkapi data. Selain itu, dokumentasi juga dapat berupa foto-foto hasil observasi yang dapat menjadi bukti bahwa penelitian telah dilakukan. Metode dokumentasi ditujukan untuk memperoleh informasi langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku, dokumen, informasi yang relevan.

I. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Dwiloka & Riana (2005) dalam Herdayati & Syahril, (2019:3) mengatakan bahwa Teknik pengumpulan data merupakan informasi yang dicatat pada kartu informasi atau terjun langsung ke lapangan. Berdasarkan penelitian ini, maka teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, angket dan dokumentasi.

1. Observasi

Menurut Helaluddin & Hengky Wijaya (2019:77) mengatakan bahwa Observasi merupakan metode tertua yang digunakan manusia dalam meneliti atau memperhatikan lingkungannya. Adapun lembar observasi yang digunakan oleh peneliti yaitu, lembar observasi aktivitas siswa dan lembar observasi penggunaan media pembelajaran.

a. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Lembar observasi ini untuk menilai perilaku siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas. Minat belajar dan aktivitas belajar mengajar seluruh siswa di kelas diamati dengan menggunakan indikator minat dan aktivitas belajar siswa di kelas dan dicatat pada lembar observasi. Aspek yang diamati selama observasi pembelajaran menggunakan aplikasi *mobile learning oodlu* berbasis game edukasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kelas VII MTs Muhammadiyah Lempangang Kabupaten Gowa.

b. Lembar Observasi Penggunaan Media Pembelajaran

Lembar observasi ini untuk mengevaluasi penerapan media pembelajaran yang digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Lembar observasi berisi pernyataan yang berkaitan dengan indikator-indikator media pembelajaran *Oodlu* seperti kesesuaian, kemudahan, dan ketertarikan. Lembar kuesioner angket media pembelajaran berjumlah 13 butir pertanyaan.

2. Angket

Menurut Vivi Herlina (2019:1) mengatakan bahwa kusioner atau sering pula disebut angket adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi atau mengajukan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada para responden untuk dijawab. Pada penelitian ini lembar kusioner digunakan untuk mengukur kualitas media yang digunakan guru, lembar kusioner berisi pernyataan yang berkaitan dengan indikator-indikator minat belajar siswa seperti rasa senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan siswa. Lembar kuesioner minat belajar siswa berjumlah 20 butir pertanyaan.

Pemberian skor untuk setiap item pertanyaan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Skala Likert

No	Alternatif Jawaban	Poin Positif	Poin Negatif
1	Sangat Setuju	5	1
2	Setuju	4	2
3	Kurang Setuju	3	3
4	Tidak Setuju	2	4
5	Sangat Tidak Setuju	1	5

Sumber: Sugiyono, (2019)

Oleh karena itu dilakukan dua kali tes *kuesioner*, yaitu

a) *Pretest* *kuesioner* minat belajar

Tes yang diberikan kepada siswa sebelum dimulai kegiatan belajar mengajar *Pretest* ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran menggunakan Aplikasi *Mobile Learning Oodlu* Berbasis Game Edukasi.

b) *Posttest* *kuesioner* minat belajar

Tes yang diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran *Posttest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi *Mobile Learning Oodlu* Berbasis Game Edukasi.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang dapat digunakan sebagai acuan untuk melengkapi data. Selain itu, catatan dapat berupa foto-foto hasil observasi yang dapat memberikan bukti bahwa penelitian sedang dilakukan. Metode dokumentasi bertujuan untuk memperoleh data secara langsung dari tempat penelitian.

J. Teknik Analisis Data

Setelah mendapatkan data yang dibutuhkan oleh penelitian, adalah mengolah data yang telah terkumpul. Menurut Jogiyanto Hartono (2018:49) menyatakan bahwa analisis data merupakan tahapan yang dilakukan setelah data terkumpul. Dalam riset etnografi tahap analisis data tidaklah berupa tahapan yang bersifat linear. Pengumpulan data, analisis data, dan penulisan dilakukan secara interaktif.

Analisis data yang digunakan, yaitu menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial.

1. Statistik Deskriptif

Menurut Vivi Silvia (2020: 2) *Analisis Deskriptif* merupakan suatu metode bagaimana cara mengumpulkan angka-angka, menabelkan angka-angka, menggambarannya, mengolah dan menganalisis angka-angka. Hal tersebut guna menginterpretasikannya dengan memberi penafsiran-penafsiran atau dengan perkataan lain, merupakan suatu metode tentang bagaimana cara untuk mengumpulkan angka-angka dalam bentuk catatan, dan untuk selanjutnya bagaimana cara menyajikan angka-angka tersebut dalam bentuk grafik atau dianalisis dan ditafsirkan dengan mengambil kesimpulan.

Adapun dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{n} \times 100 \%$$

Sumber: Sugiyono, (2019)

Keterangan:

P = Angka persentase

F = Jumlah skor perolehan

n = Jumlah skor maksimum

100% = Angka tetap

a. Analisis data observasi aktivitas siswa

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil persentase aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dianalisis dengan pedoman seperti pada tabel kategori aktivitas siswa Yoni, dkk. (2010: 176) sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kategori Aktivitas Siswa

No	Interval (%)	Kategori
1	75 – 100%	Baik
2	50 – 74%	Cukup
3	25 – 49%	Kurang
4	0 – 24%	Tidak Baik

b. Analisis data minat belajar siswa

Adapun kategori skor minat ditentukan berdasarkan rentang skor yang telah dibuat, kemudian skor dikelompokkan kedalam kategori yang sudah ditentukan.

Kategori minat belajar siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kategori Minat Belajar Siswa

No	Interval Skor	Kategori
1	87 – 100	Sangat Baik
2	75 – 86	Baik
3	63 – 74	Cukup Baik
4	51 – 62	Kurang Baik
5	39 – 50	Tidak baik

2. Analisis Statistik Inferensial

Menurut Yeri Sutopo & Achmad Slamet (2017: 2) *Analisis Inferensial* merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya akan digeneralisasikan atau disimpulkan untuk populasi dari asal sampel itu diambil. *Analisis statistik inferensial* digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Untuk menguji hipotesis dilakukan pengujian utama yaitu uji normalitas. Setelah itu dilakukan uji-t sampel *independent* untuk keperluan uji hipotesis.

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dilakukan untuk memeriksa apakah data yang telah diolah berdistribusi normal atau tidak. Uji ini menggunakan uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* pada sistem SPSS versi 26. Data hasil belajar IPA akan berdistribusi normal jika signifikansi $> 0,05$. Sebaliknya dikatakan tidak berdistribusi normal jika signifikansi $< 0,05$. Dengan demikian taraf kesalahan yang berlaku adalah 0,05.

b. Uji Hipotesis

Untuk uji hipotesis yang dapat digunakan adalah uji *paired sample t-test* dengan rumus:

- 1) Jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh penggunaan aplikasi mobile learning oodlu berbasis game edukasi terhadap minat belajar IPA pada siswa kelas VII MTs Muhammadiyah Lempangang Kabupaten Gowa.
- 2) Jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, artinya tidak ada pengaruh penggunaan aplikasi mobile learning oodlu berbasis game edukasi terhadap

minat belajar IPA pada siswa kelas VII MTs Muhammadiyah Lempangang Kabupaten Gowa.

- 3) Menyimpulkan apakah aplikasi mobile learning oodlu berbasis game edukasi terhadap minat belajar IPA pada siswa kelas VII MTs Muhammadiyah Lempangang Kabupaten Gowa.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MTs Muhammadiyah Lempangang yang terletak di Jl. Poros Panciro, Kec. Bajeng, Kabupaten Gowa. Kemudian pelaksanaan penelitian ini diawali dengan menjumpai Kepala Sekolah dan Ibu Nurhayani, S. Pd. selaku guru mata pelajaran IPA di MTs Muhammadiyah Lempangang untuk menyerahkan surat penelitian dan untuk mendapatkan izin dari pihak sekolah sekaligus untuk penentuan waktu penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 05 Mei sampai 16 Mei 2025. Penelitian ini diterapkan di kelas VII yang berjumlah 84 siswa adapun sampelnya yaitu keseluruhan kelas VII di MTs Muhammadiyah Lempangang.

Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel jenuh, yaitu dimana keseluruhan populasi menjadi sampel. Populasi seluruh siswa kelas VII di MTs Muhammadiyah Lempangang Kabupaten Gowa sebanyak 84 orang, maka besaran sampel yang digunakan adalah sebanyak 84 orang. Serta jumlah kelas sampel pada penelitian ini yaitu 3 kelas. Penelitian ini dilaksanakan 3 kali pertemuan pada tiap kelas. Adapun jumlah kelas yang diteliti yaitu 3 kelas adapun pada pertemuan pertama dimulai test awal (*pretest*) yang terdiri dari 20 pertanyaan. Fungsi pemberian *pretest* ini antara lain untuk mengetahui minat awal siswa. Pada pertemuan kedua dilaksanakan penerapan aplikasi *mobile learning Oodlu* berbasis game edukasi sekaligus pengisian angket media pembelajaran oleh guru. Selanjutnya pengisian kuesioner minat belajar siswa untuk mengetahui ketertarikan

siswa terhadap media yang digunakan guru setelah penggunaan aplikasi *mobile learning oodlu* berbasis game edukasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MTs Muhammadiyah Lempangang Kabupaten Gowa kelas VII dengan jumlah sampel sebanyak 84 orang yang diperoleh sebagai berikut:

1. Analisis Statistik Deskriptif Data Hasil Penelitian

Dalam analisis deskriptif data hasil penelitian memberikan gambaran mengenai masing-masing variabel penelitian yang digunakan, seperti nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan standar deviasi. Adapun hasil statistik deskriptif penelitian ini yaitu, sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Analisis Statistik Deskriptif

	Descriptive Statistics								
	N Statistic	Range Statistic	Minimum Statistic	Maximum Statistic	Sum Statistic	Mean Statistic	Std. Error Std. Error	Std. Deviation Statistic	Variance Statistic
PreTest	84	22	60	82	5981	71.20	.570	5.220	27.248
PostTest	84	18	72	90	6848	81.52	.467	4.278	18.301
Valid N (listwise)	84								

Berdasarkan tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa variabel Pre Test memiliki nilai rata-rata sebesar 71,20 dengan standar deviasi sebesar 5,220, nilai minimum sebesar 60 dan nilai maksimum sebesar 82. Sedangkan untuk variabel Post Test memiliki nilai rata rata sebesar 81,20 dengan standar deviasi sebesar 4,278, nilai minimum sebesar 72 dan nilai maksimum sebesar 90.

a. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

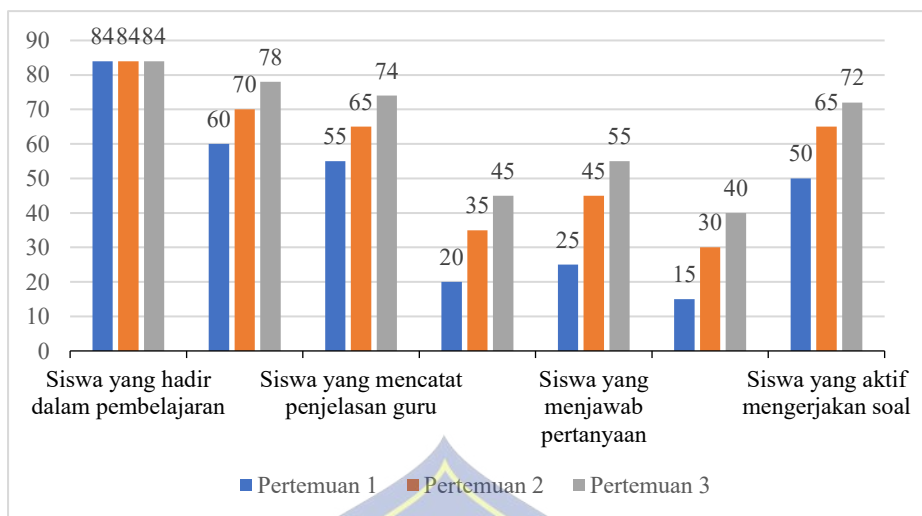
Aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran IPA dengan menggunakan Aplikasi *Mobile Learning Oodlu* Berbasis Game Edukasi. Hasil observasi aktivitas belajar dari 84 siswa di MTs Muhammadiyah Lempangang selama penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Aktivitas Belajar Siswa

No	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan/ Frekuensi			Persen(%)		
		I	II	III	I	II	III
1	Siswa yang hadir dalam pembelajaran	84	84	84	100	100	100
2	Siswa yang memperhatikan penjelasan guru	60	70	78	71,43	83,33	92,86
3	Siswa yang mencatat penjelasan guru	55	65	74	65,48	77,38	88,09
4	Siswa yang mengajukan pertanyaan	20	35	45	23,81	41,66	53,57
5	Siswa yang menjawab pertanyaan	25	45	55	29,76	53,57	65,48
6	Siswa yang meminta bimbingan guru	15	30	40	17,86	35,71	47,62
7	Siswa yang aktif mengerjakan soal	50	65	72	59,52	77,38	85,71
Jumlah persentase aspek siswa					367,86	469,03	533,33
Jumlah rata-rata persentase aktivitas siswa					52,55	67,00	76,19
Kategori					Cukup	Cukup	Baik

(Data primer 2025, diolah dari lampiran halaman 81)

Hasil analisis data aktivitas siswa dapat diketahui bahwa persentase aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung pada pertemuan pertama yaitu 52,55%, pada pertemuan kedua yaitu 67% dan pertemuan ketiga yaitu 76,19%. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan dari pertemuan pertama yaitu 52,55% sampai pertemuan ketiga yaitu 76,19%. Dapat dilihat pada diagram dibawah ini.

Gambar 4.1 Diagram Distribusi Frekuensi Aktivitas Belajar Siswa

b. Hasil Observasi Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan Media Pembelajaran guru selama proses pembelajaran IPA dengan menggunakan Aplikasi *Oodlu*. Hasil observasi penerapan media tersebut oleh guru di MTs Muhammadiyah Lempangang selama penelitian dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Media Pembelajaran

No	Kategori	Frekuensi		Persentase (%)	
		Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1	Sangat Setuju	0	5	0	38,46
2	Setuju	1	8	7,69	61,54
3	Kurang Setuju	7	0	53,85	0
4	Tidak Setuju	5	0	38,46	0
5	Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0
Jumlah		13	13	100	100

Berdasarkan tabel 4.3 dapat diketahui bahwa persentase media pembelajaran selama pembelajaran berlangsung sebelum penggunaan aplikasi *mobile learning Oodlu* yang berbasis game edukasi yaitu rata rata berada pada kategori kurang

setuju sebesar 53,85% dan setelah penggunaan aplikasi *mobile learning Oodlu* yaitu rata rata berada pada kategori setuju 61,54%. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan dari sebelum dan setelah penggunaan penggunaan aplikasi *mobile learning Oodlu* yang berbasis game edukasi. Dapat dilihat pada diagram dibawah ini.

Gambar 4.2 Distribusi Frekuensi Media Pembelajaran



c. Analisis Angket Minat Belajar Siswa

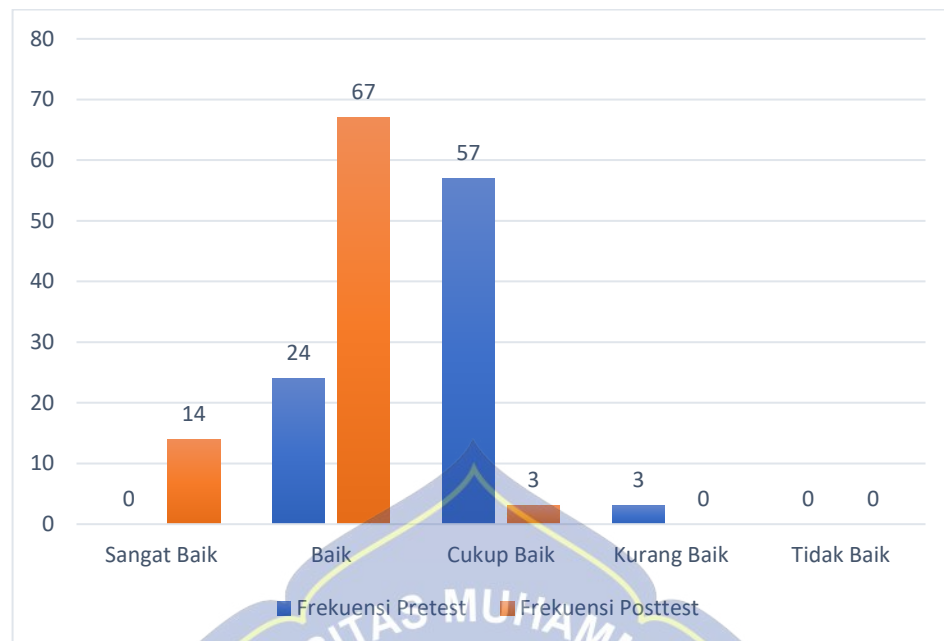
Hasil analisis data respons siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran yang diisi oleh 84 siswa, apabila skor angket minat belajar siswa dikelompokkan kedalam lima kelas interval skor minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan, seperti ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa

No	Interval Skor	Kategori	Frekuensi		Persentase (%)	
			Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1	87-100	Sangat Baik	0	14	0	16,67
2	75-86	Baik	24	67	28,57	79,76
3	63-74	Cukup Baik	57	3	67,86	3,57
4	51-62	Kurang Baik	3	0	3,57	0
5	39-50	Tidak Baik	0	0	0	0
Jumlah			84	84	100	100

Berdasarkan Tabel 4.4, diketahui bahwa dari total 84 siswa kelas VII MTs Muhammadiyah Lempangang yang mengikuti *pretest*, hasilnya terbagi ke dalam lima kategori. Tidak ada siswa yang masuk dalam kategori sangat baik maupun tidak baik. Sebanyak 24 siswa (28,57%) berada pada kategori baik, 3 siswa (3,57%) berada pada kategori kurang baik, sedangkan mayoritas, yaitu 57 siswa (67,86%), termasuk dalam kategori cukup baik. Dengan demikian, skor rata-rata siswa berada pada rentang 63–74, yang sesuai dengan kategori “cukup baik”.

Berdasarkan Tabel 4.4 diketahui juga bahwa dari total 84 siswa kelas VII MTs Muhammadiyah Lempangang yang mengikuti *posttest*, hasilnya terbagi ke dalam lima kategori. Tidak ada siswa yang masuk dalam kategori kurang baik maupun tidak baik. Sebanyak 14 siswa (16,67%) berada pada kategori sangat baik, 3 siswa (3,57%) berada pada kategori cukup baik, sedangkan mayoritas, yaitu 67 siswa (79,76%), termasuk dalam kategori baik. Dengan demikian, skor rata-rata siswa berada pada rentang 75–86, yang sesuai dengan kategori “baik”. Dapat dilihat pada diagram dibawah ini.

Gambar 4.3 Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa

2. Analisis Statistik Inferensial Data Hasil Penelitian

Statistik inferensial digunakan guna memberikan cara yang objektif untuk mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data kuantitatif, serta menarik kesimpulan tentang ciri-ciri populasi tertentu.

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data sisa berdistribusi normal. Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Kriteria pengujian adalah jika nilai signifikansi (Asymp. Sig.) lebih besar dari $\alpha = 0,05$ (taraf kesalahan 5%) maka data berdistribusi normal, sedangkan jika lebih kecil dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		84
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.12582102
Most Extreme Differences	Absolute	.073
	Positive	.043
	Negative	-.073
Test Statistic		.073
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Berdasarkan hasil diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,200 lebih besar dari 0.05, yang berarti dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data untuk pengujian hipotesis ini, peneliti menggunakan uji- t pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) = (n-1). Kriteria pengujiannya adalah hipotesis H_0 diterima dan H_1 ditolak jika nilai $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$.

Tabel 4.6 Hasil Uji Hipotesis**Coefficients^a**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	25.228	1.700		14.837	.000
PreTest	.791	.024	.965	33.196	.000

a. Dependent Variable: PostTest

Berdasarkan hasil uji hipotesis tersebut diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 14,837, selanjutnya untuk membandingkan dengan t_{tabel} maka perlu terlebih dahulu dicari derajat kebebasan (dk). Menurut Montgomery (2017: 68-70) dalam

bukunya yang berjudul “*Design and Analysis of Experiments*”, *degree of freedom* (dk) didefinisikan sebagai jumlah variabel yang dapat diatur secara bebas dalam suatu sistem statistik tanpa mengubah jumlah informasi yang tersedia dalam data. Adapun (dk) penelitian ini yaitu, sebagai berikut:

$$dk = n - 1$$

$$dk = 84 - 1 = 83$$

Dengan taraf signifikan = 0,05 dan derajat kebebasan (dk) = 83, maka diperoleh nilai t_{tabel} dari tabel distribusi t sebesar 1,66342. Dengan demikian $t_{\text{hitung}} >$ dari t_{tabel} atau $14,837 > 1,66342$, dengan demikian H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hasil uji hipotesis juga diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi mobile learning oodlu berbasis game edukasi terhadap minat belajar IPA pada siswa kelas VII MTs Muhammadiyah Lempangang.

B. Pembahasan

Berdasarkan analisis inferensial yang dihitung menggunakan SPSS versi 26, diperoleh bahwa data pretest dan posttest telah memenuhi syarat uji normalitas, yang merupakan langkah awal sebelum pengujian hipotesis dilakukan. Data tersebut terdistribusi secara normal karena nilai signifikansi ($p\text{-value}$) lebih besar atau sama dengan $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata skor minat belajar siswa memiliki distribusi normal karena nilai signifikansinya melebihi 0,05.

Dari hasil *analisis deskriptif* dan *inferensial* yang diperoleh, ternyata “Penggunaan aplikasi *mobile learning Oodlu* berbasis game edukasi yang diterapkan dikelas *eksperimen* memberikan dampak yang positif bagi peserta didik

dan lebih efektif dengan menggunakan media agar siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar. Hal ini dapat dilihat dari tabel dengan taraf signifikan = 0,05 dan derajat kebebasan (dk) = 83 dari tabel distribusi 1,66342 dengan hasil perhitungan $t_{\text{hitung}} > \text{dari } t_{\text{tabel}}$ atau, $14,837 > 1,66342$ dengan demikian H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *mobile learning Oodlu* berbasis game edukasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA pada kelas VII di MTs Muhammadiyah Lempangang.

Hasil pengujian ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu, salah satunya yaitu penelitian oleh Putri Amalia Rahayu, (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan *Oodlu* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa dan membuat mereka lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Selain itu, Rissa Puspita Sari, (2023) juga menemukan bahwa *Oodlu* mampu meningkatkan hasil evaluasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn, khususnya pada aspek kognitif dan keterlibatan siswa. Sementara itu, Arik Mustika Sari, (2022) menyimpulkan bahwa *Oodlu* efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berbasis kuis interaktif.

Perbedaan antara penelitian di atas, dengan penelitian ini terletak pada mata pelajaran dan pendekatan yang digunakan. Jika pada penelitian oleh Putri Amalia Rahayu dan Rissa Puspita Sari aplikasi *Oodlu* digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris dan PPKn, maka dalam penelitian saya fokusnya adalah pada mata pelajaran IPA. Selain itu, pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif tanpa adanya kelas kontrol, berbeda dengan beberapa penelitian sebelumnya yang menggunakan *eksperimen* dengan dua kelas pembandingan.

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *mobile learning oodlu* berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada kelas VII MTs Muhammadiyah Lempangang Kabupaten Gowa.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

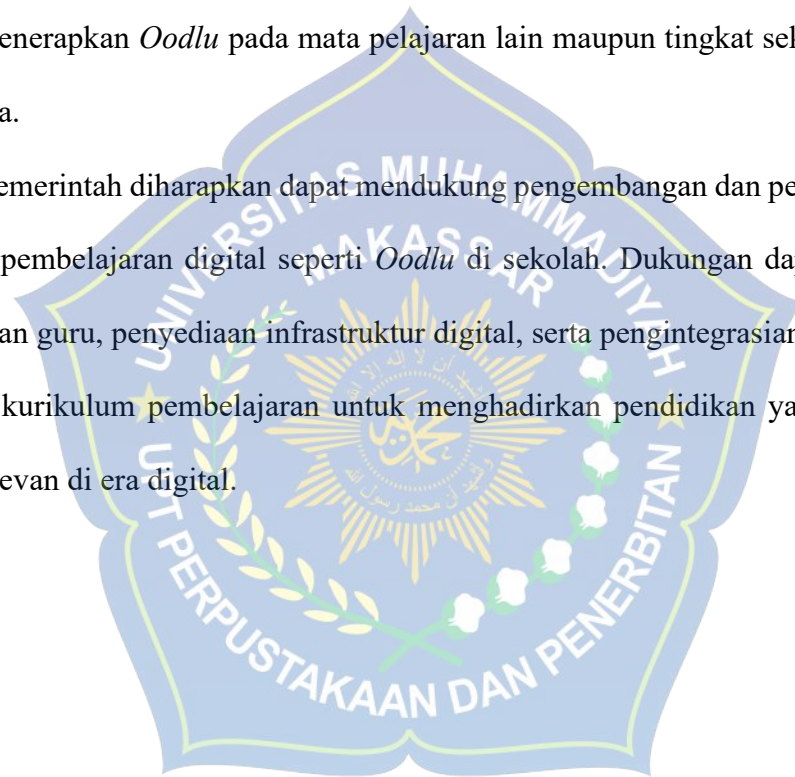
Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan hasil *analisis inferensial* dengan perhitungan menggunakan SPSS versi 26, menunjukkan data *pretest* dan *posttest* telah memenuhi uji normalitas. Merupakan uji prasyarat sebelum melakukan uji hipotesis. Data *pretest* dan *posttest* telah terdistribusi dengan normal karena nilai $p \geq \alpha = 0,05$. Hasil *analisis inferensial* menunjukkan skor rata-rata dari minat belajar siswa berdistribusi normal karena signifikansi lebih besar dari 0,05. Dari hasil *analisis deskriptif* dan *inferensial* yang diperoleh, ternyata “Penggunaan Aplikasi *Mobile Learning Oodlu* Berbasis Game Edukasi yang diterapkan di kelas VII memberikan dampak yang positif dan lebih efektif sehingga siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar. Hal ini dapat dilihat dari taraf signifikan = 0,05 dan derajat kebebasan (dk) = 83 dari tabel distribusi 1,66342 dengan hasil perhitungan t-hitung > dari t-tabel atau, $14,837 > 1,66342$, maka dengan demikian, H_1 diterima dan H_0 ditolak.

B. Saran

Adapun saran yang peneliti dapat dari hasil penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Mata pelajaran IPA harus dikenalkan kepada siswa, namun tidak cukup hanya dengan teori saja untuk membuat siswa paham materi-materi yang diajarkan, dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sebaiknya, para pendidik kedepannya lebih memvariasikan, baik metode ataupun media dalam pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar.

2. Kepada guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran inovatif seperti *Oodlu* dalam proses pembelajaran IPA. Media berbasis game edukasi ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menyenangkan, mendorong partisipasi aktif siswa, serta membantu siswa dalam memahami materi secara lebih efektif dan efisien.
3. Bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan desain yang lebih kompleks seperti menambahkan kelas kontrol, atau menerapkan *Oodlu* pada mata pelajaran lain maupun tingkat sekolah yang berbeda.
4. Bagi pemerintah diharapkan dapat mendukung pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran digital seperti *Oodlu* di sekolah. Dukungan dapat berupa pelatihan guru, penyediaan infrastruktur digital, serta pengintegrasian teknologi dalam kurikulum pembelajaran untuk menghadirkan pendidikan yang adaptif dan relevan di era digital.



DAFTAR PUSTAKA

- Adrian, Q. J. (2019). Game edukasi pembelajaran matematika untuk anak SD kelas 1 dan 2 berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 13(1), 51–54. (<https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/teknoinfo/article/view/159/160>, diakses 15 Maret 2025).
- Ahdar, A., & Wardana, W. (2020). *Belajar dan Pembelajaran: Teori, Desain, Model Pembelajaran dan Prestasi Belajar*. CV. Kaffah Learning Center.
- Annur, Y. F., Yuriska, R., & Arditasari, S. T. (2021). Pendidikan Karakter dan Etika dalam pendidikan. *Prosiding seminar nasional program pascasarjana universitas pgri palembang*. (<https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/5688>, diakses 15 Maret 2025).
- Arifin, M., & Asfani, K. (2014). Instrumen penelitian. *Applied Microbiology And Biotechnology*, 85(1), 2071–2079. ([https://www.academia.edu/35055944/INSTRUMEN PENELITIAN KUANTITATIF KUANTITATIF DAN PENGEMBANGAN pdf](https://www.academia.edu/35055944/INSTRUMEN_PENELITIAN_KUALITATIF_KUANTITATIF_DAN_PENGEMBANGAN_pdf), diakses 15 Maret 2025).
- Arsyad, M. N., & Lestari, D. E. G. (2020). Efektifitas penggunaan media mobile learning berbasis android terhadap hasil belajar mahasiswa ikip budi utomo malang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 10(1), 89–105. (<https://core.ac.uk/download/pdf/287227333.pdf>, diakses 15 Maret 2025).
- Aryanto, H., Azizah, M. D., Nuraini, V. A., & Sagita, L. (2021). Inovasi tujuan pendidikan di Indonesia. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(10), 1430–1440. (<https://ahlimedia.com/jurnal/index.php/jira/article/view/231>, diakses 15 Maret 2025).
- Dalimunthe, M. I. (2020). Pengaruh Kecerdasan Emosional Dan Minat Belajar Terhadap Pemahaman Akuntansi Pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Di Universitas Medan Area. *Jurnal Mutiara Akuntansi*, 5(2), 99–108. (<https://akuntansi.pnp.ac.id/aista/index.php/aista/article/view/31/21>, diakses 15 Maret 2025).
- Fauzi, M. H., Mutaqin, E. J., & Rusmana, A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(2), 134–141. (<https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/caxra/article/download/853/794>, diakses 15 Maret 2025).

- Galih Pradana, A. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android Afista Galih Pradana Sekreningsih Nita. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(1), 77–80. (<https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENATIK/article/view/1062/925>, diakses 15 Maret 2025).
- Herdayati, S. P., Pd, S., & Syahrial, S. T. (2019). Desain Penelitian Dan Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian. ISSN 2502-3632 ISSN 2356-0304 J. Online Int. Nas. Vol. 7 No. 1, Januari–Juni 2019 Univ. 17 Agustus 1945 Jakarta, 53(9), 1689-1699. (https://www.researchgate.net/profile/Syahrial-Syahrial2/publication/336304206_DESAIN_PENELITIAN_DAN_TEKNIK_PENGUMPULAN_DATA_DALAM_PENELITIAN/links/5d9ac0ab92851c2f70f2184f/DESAIN-PENELITIAN-DAN-TEKNIK-PENGUMPULAN-DATA-DALAM-PENELITIAN, diakses 20 Mei 2025).
- Herlina, V. (2019). *Panduan praktis mengolah data kuesioner menggunakan SPSS*. Elex Media Komputindo.
- Ilham, D. (2019). Menggagas pendidikan nilai dalam sistem pendidikan nasional. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 8(3), 109-122. (<https://mail.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/73/55>, diakses 15 Maret 2025).
- Jayanti, W. E., Meilinda, E., & Fahriza, N. (2018). Game Edukasi ‘Kids Learning’ Sebagai Media Pembelajaran Dasar Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 6(1), 78-86. (<https://www.neliti.com/publications/280415/game-edukasi-kids-learning-sebagai-media-pembelajaran-dasar-untuk-anak-usia-dini>, diakses 24 Mei 2025).
- Jogiyanto Hartono, M. (Ed.). (2018). *Metoda pengumpulan dan teknik analisis data*. Penerbit Andi.
- Kurniasari, W., Murtono, M., & Setiawan, D. (2021). Meningkatkan minat belajar siswa menggunakan model blended learning berbasis pada google classroom. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(1), 141–148. (<https://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/891/564>, diakses 15 Maret 2025).
- Mahendra, I. (2015). Analisa penerimaan pengguna sistem informasi koperasi pada koperasi karyawan budi setia Jakarta dengan technology acceptance model. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, 11(1), 70-80. (<https://ejournal.nusamandiri.ac.id/index.php/pilar/article/view/415/365>, diakses 15 Maret 2025).
- Maman A Majid Binfas, (2024), Akar Statistics dan Keiblisian (online), <https://www.pedomankarya.co.id/2024/12/akar-statistics-dan-keiblisian.html>, diakses 15 Maret 2025).

Maylitha, E., Parameswara, M. C., Iskandar, M. F., Nurdiansyah, M. F., Hikmah, S. N., & Prihantini, P. (2023). Peran Keterampilan Mengelola Kelas dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Journal on Education*, 5(2), 2184–2194. (<https://core.ac.uk/download/552575814.pdf>, diakses 15 Maret 2025).

Montgomery, D. C. (2017). *Design and analysis of experiments*. John Wiley & sons.

Mulyani, E. (2011). Model pendidikan kewirausahaan di pendidikan dasar dan menengah. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1). (<https://www.academia.edu/download/38356723/705-2403-1-PB.pdf>, diakses 15 Maret 2025).

Najjar, S., & Oktasari, H. (2023, December). Embracing Mobile Learning In Education: Membuka Keuntungan, Menghadapi Tantangan, dan Menjelajahi Prospek Masa Depan. In *Prosiding Seminar Nasional Kemahasiswaan* (Vol. 1, No. 1, pp. 74-83). (<https://jurnal.fkip.unismuh.ac.id/index.php/prosidingunimbone/article/view/1458/413>, diakses 15 Maret 2025).

Pangalo, E. G. (2020). Pembelajaran Mobile Learning Untuk Siswa Sma. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 38–56. (<https://ejournal.undikma.ac.id/index.php/jtp/article/view/2851/1980>, diakses 15 Maret 2025).

Rahayu, P. A. (2022). Penggunaan Oodlu Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 7(1), 1042–1054. (https://repository.upi.edu/78132/1/S_PGSD_1801374_Title.pdf, diakses 15 Maret 2025).

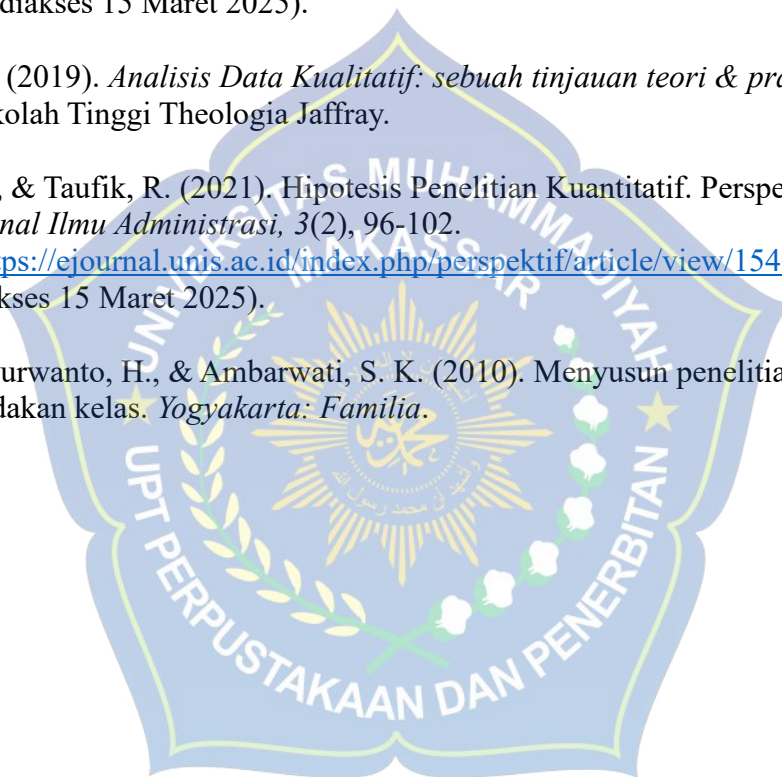
Ramdani, F. (2018). *Ilmu Geoinformatika: Observasi hingga Validasi*. Universitas Brawijaya Press.

Samidi, I. (2016). Ilmu Pengetahuan Alam dan Matematika. *Medan: Larispa*.

SARI, A. M. (2022). *Pengembangan Media Aplikasi Berupa Kuis Menggunakan Aplikasi Digital Oodlu Pada Materi Panca Indra Mata Kelas 4 SD* (Doctoral dissertation, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya). (<https://repository.unipasby.ac.id/index/eprint/2050/3/3.%20BAB%20I.pdf>, diakses 15 Maret 2025).

- Sari, R. P. (2023). Analisis Keefektifan Penilaian Formatif Berbantuan Media Oodlu Pada Pembelajaran Ppkn Di SD. *Progressive of Cognitive and Ability*, 2(3), 171–179.
(<https://journals.eduped.org/index.php/jpr/article/view/368/351>, diakses 15 Maret 2025).
- Sari, S. P. (2020). Penggunaan Metode Make a Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EjoES (Educational Journal of Elementary School)*, 1(1), 19–24.
(<https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/EjoES/article/view/4554/4044>, diakses 15 Maret 2025).
- Setyanto, A. E. (2006). Memperkenalkan kembali metode eksperimen dalam kajian komunikasi. *Jurnal ilmu komunikasi*, 3(1).
(<https://ojs.uajy.ac.id/index.php/jik/article/view/239/328>, diakses 15 Maret 2025).
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2019) *Metode Penelitian kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suriani, N., & Jailani, M. S. (2023). Konsep populasi dan sampling serta pemilihan partisipan ditinjau dari penelitian ilmiah pendidikan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24-36.
(<http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan/article/view/55/32>, diakses 15 Maret 2025).
- Sutopo, E. Y., & Slamet, A. (2017). *Statistik inferensial*. Penerbit Andi.
- Soesana, A., Subakti, H., Karwanto, K., Fitri, A., Kuswandi, S., Sastri, L., & Lestari, H. (2023). Metodologi Penelitian Kuantitatif. (Online),
(<https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/>, diakses 21 Mei 2025).
- Syahputra, E. (2020). *Snowball throwing tingkatan minat dan hasil belajar*. Haura publishing.
- Team Oodlu. (2018). Oodlu: *Empowering teachers to use games to support learning*. <https://oodlu.org>, diakses 15 Maret 2025
- Ubabuddin, U. (2019). Hakikat Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal Edukatif*, 5(1), 18–27.
(<https://www.studocu.id/id/document/universitas-muhammadiyah-malang/jurnalisme/53-article-text-148-1-10-202006-03/68955239>, diakses 20 Mei 2025).
- Vivi Silvia, S. E. (2020). *Statistika Deskriptif*. Penerbit Andi.

- Wahab Jufri, A. (2017). Belajar dan Pembelajaran Sains. *Pustaka Reka Cipta, Bandung*.
- Wahyudi, A., Agustin, R. D., & Ambarawati, M. (2022). Pengembangan Media Aplikasi Geotri Pada Materi Geometri Berbasis Mobile Learning. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 3(2), 62–70.
(<https://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanmatematika/article/view/2288/641>, diakses 15 Maret 2025).
- Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi pada matpel IPA tematik kebersihan lingkungan. *Paradigma–Jurnal Informatika dan Komputer*, 22(1), 95–100.
(<https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/paradigma/article/view/7084/pdf>, diakses 15 Maret 2025).
- Wijaya, H. (2019). *Analisis Data Kualitatif: sebuah tinjauan teori & praktik*. Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. Perspektif: *Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), 96-102.
(<https://ejournal.unis.ac.id/index.php/perspektif/article/view/1540/1121>, diakses 15 Maret 2025).
- Yoni, A., Purwanto, H., & Ambarwati, S. K. (2010). Menyusun penelitian tindakan kelas. *Yogyakarta: Familia*.



L

A

M

P

I

R

A

N







MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. Sultan Aleuddin No. 259 Telp.866972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 e-mail :lp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 6866/05/C.4-VIII/IV/1446/2025

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Bapak / Ibu Kepala Sekolah

MTs Muhammadiyah Lempangan

di -

Kab. Gowa

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 0384/FKIP/05/A.4-II/IV/1446/2025 tanggal 30 April 2025, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : **ARDIANSYAH**

No. Stambuk : **10531 1101021**

Fakultas : **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Jurusan : **Teknologi Pendidikan**

Pekerjaan : **Mahasiswa**

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI MOBILE LEARNING OODLU BERBASIS GAME EDUKASI MINAT BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS VII MTS MUHAMMADIYAH LEMPANGAN KABUPATEN GOWA"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 7 Mei 2025 s/d 7 Juli 2025.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan jazakumullahu khaeran

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Ketua LP3M,



Dr. Muh. Arief Muhsin, M.Pd.
NBM 1127761



KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN GOWA
MAJELIS DIKDASMEN & PNF CABANG MUHAMMADIYAH LEMPANGANG
MTs MUHAMMADIYAH LEMPANGANG "AKREDITASI B"
 Alamat : Panciro Jl. Poros Sungguminasa- Limbung Kec. Bajeng Kab. Gowa 92152



SURAT KETERANGAN HASIL PENELITIAN

NOMOR : 136/MTs.21.06.10/PP.00.5/05/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sahri Mulia, S.Pd.I
 NBM : 1077 159
 Jabatan : Kepala MTsS Muhammadiyah Lempangan

Menyatakan bahwa saudara yang tersebut namanya dibawah ini adalah benar telah Melakukan Penelitian/ Pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Mobile Learning Oodlu Berbasis Game Edukasi Terhadap Minat Belajar IPA Pada Siswa Kelas VII MTs Muhammadiyah Lempangang Kabupaten Gowa* yang dilaksanakan pada tanggal 05 Mei – 16 Mei 2025 di MTs Muhammadiyah Lempangan.

Nama : ARDIANSYAH
 NIM : 105311101021
 Jurusan : Teknologi Pendidikan
 Fakultas : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
 Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Makassar

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Panciro, 16 Mei 2025

Kepala Madrasah

Sahri Mulia, S.Pd.I

NBM 1077 159





KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN GOWA
MAJELIS DIKDASMEN & PNF CABANG MUHAMMADIYAH LEMPANGANG
MTs MUHAMMADIYAH LEMPANGANG "AKREDITASI B"
 Alamat : Panciro Jl. Poros Sungguminasa- Limbung Kec. Bajeng Kab. Gowa 92152



SURAT KETERANGAN PENGGUNAAN PRODUK

NOMOR : 137/MTs.21.06.10/PP.00.5/05/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sahri Mulia, S.Pd.I
 NBM : 1077 159
 Jabatan : Kepala MTs Muhammadiyah Lempangan

Menerangkan Bahwa :

Nama : ARDIANSYAH
 NIM : 105311101021
 Jurusan : Teknologi Pendidikan
 Fakultas : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
 Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Makassar

Dengan ini menyatakan bahwa produk aplikasi Oodlu berbasis Game edukasi pada mata pelajaran IPA digunakan pada proses pembelajaran sesuai dengan materi yang terdapat pada media pembelajaran

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Panciro, 16 Mei 2025

Kepala Madrasah

Guru Pamong

Nurhayati, S.Pd.

NBM. 1461 665



Sahri Mulia, S.Pd.I

NBM. 1077 159

LAMPIRAN B

INSTRUMEN PENELITIAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Informasi Umum	
Sekolah	: MTS Muhammadiyah Lempangang
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam
Materi Pokok	: Bumi dan Tata Surya
Tahun Pelajaran	: 2024/2025
Alokasi Waktu	: 2 JP
Penyusun	: Ardiansyah
Jumlah Pertemuan	: 3 Pertemuan
Fase	: D
A. Capaian Pembelajaran	
Peserta didik mengelaborasi pemahamannya tentang bumi, bulan, matahari dalam sistem tata surya.	
B. Tujuan Pembelajaran	
Meningkatkan minat belajar IPA siswa kelas VII MTs Muhammadiyah Lempangang melalui penggunaan aplikasi mobile learning Oodlu berbasis game edukasi pada materi Bumi dan Tata Surya.	
C. Kata Kunci	
- Bumi - Bulan - Matahari - Tata Surya - Planet - Rotasi - Revolusi - Fase Bulan - Gerhana - Oodlu - Minat Belajar	
D. Profil Pelajar Pancasila	
Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia	

2. Bernalar Kritis
3. Kreatif
4. Gotong Royong
E. Sarana dan Prasarana
1. Media: Aplikasi Mobile Learning Oodlu, Papan tulis, Spidol, LCD Proyektor.
2. Sumber Belajar: Buku IPA Kelas VII, Modul/LKS tentang Bumi dan Tata Surya, Internet, Lembar Observasi Minat Belajar, dan Lembar Observasi Aktivitas Siswa.
3. Alat: Smartphone/tablet.
F. Target Peserta Didik
Peserta Didik Reguler/Tipikal Kelas VII
G. Model Pembelajaran
• Model: Tatap Muka • Metode: Diskusi, Tanya Jawab, Eksplorasi Aplikasi, Penugasan, Observasi.
H. Asesmen
a. Diagnostik : Asesmen sebelum pembelajaran (Pretest) b. Formatif : Asesmen selama pembelajaran (penilaian proses, observasi, pengetahuan, sikap, keaktifan, dan keterampilan) c. Sumatif : Asesmen pada akhir proses (Posttest)
I. Materi Ajar
1. Sistem Tata Surya: Pengertian dan komponen utama 2. Bumi: Karakteristik fisik, posisi dalam Tata Surya, gerak rotasi, gerak revolusi. 3. Bulan: Karakteristik fisik, gerak rotasi dan revolusi Bulan, fase-fase Bulan, gerhana Bulan dan Matahari. 4. Matahari: Karakteristik Matahari sebagai bintang pusat Tata Surya, sumber energi. 5. Anggota Tata Surya Lain: Planet-planet
J. Pemahaman Bermakna

Peserta didik akan memahami bahwa Bumi adalah bagian kecil dari alam semesta yang sangat luas dan teratur. Peserta didik akan menyadari bahwa gerak benda-benda langit menyebabkan berbagai fenomena alam yang mempengaruhi kehidupan di Bumi. Peserta didik akan mengapresiasi pentingnya penggunaan teknologi (aplikasi Oodlu) sebagai alat bantu untuk memahami konsep-konsep sains yang kompleks dan meningkatkan minat belajar.

K. Pertanyaan Pemantik

- Pertemuan 1: "Apa yang membuat planet Bumi kita istimewa dibandingkan planet lain di Tata Surya?" "Bagaimana kita bisa tahu posisi Bumi di antara miliaran benda langit lainnya?"
- Pertemuan 2: "Mengapa kita mengalami siang dan malam? Apa hubungannya dengan gerakan Bumi?" "Bagaimana Bulan bisa berubah bentuk setiap malam? Dan mengapa terkadang ada gerhana?"
- Pertemuan 3: "Apakah hanya ada planet saja di Tata Surya kita? Benda langit apa lagi yang ada di sana?" "Bagaimana semua benda langit di Tata Surya bisa bergerak teratur dan tidak bertabrakan?"

L. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1: Bumi sebagai Bagian dari Tata Surya (2 JP)

A. Pendahuluan (15 menit)

- Pembukaan dengan salam, doa, dan pengecekan kehadiran.
- Guru menampilkan gambar langit malam/video singkat tentang Bumi dari luar angkasa dan bertanya "Apa yang kalian lihat?", "Di mana posisi kita di alam semesta ini?".
- Guru memperkenalkan aplikasi Oodlu sebagai "pemandu" interaktif untuk menjelajahi Bumi dan Tata Surya. Menjelaskan manfaat Oodlu dalam membuat belajar IPA lebih menyenangkan dan mudah dipahami.
- Guru menyampaikan tujuan pengetahuan dan minat belajar yang akan dicapai pada pertemuan ini.

B. Kegiatan Inti (60 menit)

1. Orientasi Aplikasi Oodlu (15 menit):

- Guru memastikan siswa siap dengan perangkat dan aplikasi Oodlu sudah terbuka.
- Guru memandu siswa menavigasi ke materi "Tata Surya" atau "Planet Bumi" di Oodlu.
- Guru menginstruksikan siswa untuk mulai mengeksplorasi fitur pengenalan visual dan informasi dasar tentang Bumi di Oodlu. Guru mengamati ekspresi senang siswa, ketertarikan mereka pada tampilan visual interaktif Oodlu.

2. Eksplorasi Konsep Karakteristik dan Posisi Bumi (25 menit):

- Siswa secara mandiri atau berpasangan mengeksplorasi informasi tentang karakteristik Bumi.
- Guru berkeliling, membimbing, dan memberikan stimulus.
- Guru dapat meminta beberapa siswa untuk berbagi temuan menarik dari Oodlu kepada kelas.

3. Diskusi dan Klarifikasi (20 menit):

- Guru memfasilitasi diskusi kelas tentang temuan siswa dari Oodlu terkait karakteristik dan posisi Bumi.
- Guru mengoreksi jika ada miskonsepsi dan memperjelas konsep-konsep yang sulit.
- Guru mengamati siswa yang aktif bertanya atau memberikan pendapat saat diskusi.

C. Penutup (15 menit)

- Guru membimbing siswa menyimpulkan tentang karakteristik dan posisi Bumi dalam Tata Surya.
- Guru memberikan apresiasi atas partisipasi dan antusiasme siswa dalam menggunakan Oodlu.
- Guru memberikan tugas rumah: mencari 3 fakta menarik tentang Bumi dari Oodlu atau sumber lain.
- Informasi materi dan tujuan untuk pertemuan berikutnya (Gerak Bumi dan Bulan).

Pertemuan 2: Gerak Bumi dan Bulan (2 JP)

A. Pendahuluan (15 menit)

- Salam, doa, presensi.
- Mengulas singkat tentang Bumi. Guru memancing pertanyaan tentang fenomena siang/malam dan mengapa bentuk Bulan berubah-ubah.
- Guru mengajak siswa untuk mengamati "tarian" Bumi dan Bulan secara interaktif melalui simulasi di Oodlu.
- Guru menyampaikan tujuan pengetahuan dan minat belajar pertemuan ini.

B. Kegiatan Inti (60 menit)

1. Eksplorasi Gerak Bumi dan Dampaknya (30 menit):

- Guru memandu siswa ke fitur simulasi rotasi dan revolusi Bumi di Oodlu.
- Siswa mengamati bagaimana gerak ini menyebabkan siang/malam dan perubahan musim.
- Guru mengamati sejauh mana siswa menunjukkan perhatian saat melihat simulasi.
- Diskusi singkat: "Bagaimana simulasi Oodlu menunjukkan terjadinya siang dan malam?"

2. Eksplorasi Gerak Bulan, Fase, dan Gerhana (30 menit):

- Guru mengarahkan siswa ke bagian simulasi gerak Bulan di Oodlu, termasuk fase Bulan dan gerhana Bulan/Matahari.
- Siswa mengamati dan mencoba mengidentifikasi fase Bulan serta memahami proses terjadinya gerhana melalui Oodlu.
- Guru mengamati siswa yang aktif mencoba mengidentifikasi fase Bulan atau menjelaskan proses gerhana melalui Oodlu.

C. Penutup (15 menit)

- Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan tentang gerak rotasi/revolusi Bumi dan Bulan serta dampaknya.
- Guru memberikan umpan balik tentang pemanfaatan Oodlu dalam memahami konsep gerak.
- Membuat sketsa sederhana fase-fase Bulan yang diamati setelah melihat simulasi Oodlu.

- Informasi materi untuk pertemuan selanjutnya (Anggota Tata Surya lain).

Pertemuan 3: Anggota Tata Surya Lain dan Keteraturan (2 JP)

A. Pendahuluan (15 menit)

- Salam, doa, presensi.
- Mengulas singkat gerak Bumi dan Bulan. Guru memancing pertanyaan tentang "Apakah hanya ada Bumi dan Bulan di Tata Surya kita?".
- Guru mengajak siswa untuk menjelajahi "tetangga-tetangga" Bumi di Tata Surya dan akan ada kuis/game interaktif di Oodlu sebagai tantangan akhir.
- Guru menyampaikan tujuan pengetahuan dan minat belajar pertemuan ini.

B. Kegiatan Inti (60 menit)

1. Eksplorasi Planet-Planet Lain (30 menit):

- Guru memandu siswa ke fitur Oodlu yang menampilkan planet-planet lain beserta karakteristik utamanya.
- Siswa secara mandiri atau berpasangan mengeksplorasi dan mencatat fakta-fakta penting tentang setiap planet.
- Guru mengamati sejauh mana siswa menunjukkan perasaan senang saat menemukan fakta unik atau melihat visual planet-planet di Oodlu.

2. Eksplorasi Benda Langit Lain & Kuis Oodlu (30 menit):

- Guru mengarahkan siswa untuk mencari informasi tentang asteroid, komet, dan meteoroid di Oodlu.
- Guru kemudian menginstruksikan siswa untuk mencoba game atau kuis yang tersedia di Oodlu yang mencakup seluruh anggota Tata Surya.
- Guru mengamati motivasi siswa untuk menyelesaikan kuis dan seberapa aktif mereka dalam mencoba tantangan di Oodlu.

C. Penutup (15 menit)

- Guru membimbing siswa menyimpulkan tentang seluruh anggota Tata Surya dan keteraturan geraknya.
- Guru merefleksikan pengalaman belajar menggunakan aplikasi Oodlu selama 3 pertemuan, menyoroti peningkatan minat belajar.

- Guru memberikan apresiasi atas partisipasi aktif siswa dan penggunaan Oodlu.
- Guru memberikan penugasan akhir materi (misal: membuat infografis sederhana Tata Surya).

M. Refleksi Pendidik dan Peserta Didik

Pendidik

1. Apakah tujuan pembelajaran tercapai sepenuhnya pada setiap pertemuan?
2. Apakah penggunaan aplikasi Oodlu efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa?
3. Bagian mana dari kegiatan pembelajaran yang paling efektif?
4. Bagian mana yang perlu perbaikan atau modifikasi untuk pertemuan berikutnya?
5. Kesulitan apa yang dialami siswa atau guru selama pembelajaran?

Peserta Didik

1. Apa yang paling kalian sukai dari pembelajaran Bumi dan Tata Surya dengan aplikasi Oodlu?
2. Bagian mana dari materi ini yang paling sulit dipahami?
3. Apa manfaat yang kalian rasakan setelah belajar menggunakan aplikasi Oodlu?
4. Apa saran kalian untuk pembelajaran IPA berikutnya agar lebih menyenangkan?

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Identitas :

Sekolah/Kelas : VII MTS Muhammadiyah Lempangang

Nama Guru : Nurhayani, S. Pd.

Nama Observer : Ardiansyah

Tujuan :

1. Merekam data berapa banyak siswa yang aktif dalam proses pembelajaran
2. Merekam data kuantitas aktivitas belajar siswa

Petunjuk :

1. Observer harus berada pada posisi yang tidak mengganggu pembelajaran tetapi tetap dapat memantau setiap kegiatan yang dilakukan siswa
2. Observer harus teliti dalam memantau setiap kegiatan yang dilakukan siswa

No	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan/Frekuensi		
		I	II	III
1	Siswa yang hadir dalam pembelajaran			
2	Siswa yang memperhatikan penjelasan guru			
3	Siswa yang mencatat penjelasan guru			
4	Siswa yang mengajukan pertanyaan			
5	Siswa yang menjawab pertanyaan			
6	Siswa yang meminta bimbingan guru			
7	Siswa yang aktif mengerjakan soal			
Jumlah persentase aspek siswa				
Jumlah rata-rata persentase aktivitas siswa				
Kategori				

Makassar, 16 Mei 2025

(Ardiansyah)

**Lembar Observasi Aplikasi Mobile Learning Oodlu Berbasis Game Edukasi
Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII di MTS Muhammadiyah
Lempangang Kabupaten Gowa**

A. Identitas Observer

Nama : Ardiansyah
NIM : 105311101021

B. Identitas Lokasi Observer

Nama Guru : Nurhayani, S. Pd.
Materi : Materi Bumi dan Tata Surya

Keterangan :

SS : Sangat Setuju TS : Tidak Setuju
S : Setuju STS : Sangat Tidak Setuju
KS : Kurang Setuju

No	Indikator	Indikator Pemanfaatan Media Pembelajaran di Kelas	Respon				
			SS	S	KS	TS	STS
1	Kesesuaian penggunaan media dengan tujuan yang ingin dicapai	a. Media yang digunakan pada materi bumi dan tata surya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai					
		b. Media sesuai untuk memahami materi pembelajaran tentang bumi dan tata surya yang digunakan oleh guru melalui media					
		c. Melalui media guru dapat memberikan tugas-tugas kepada siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai tentang bumi dan tata surya					
2	Ketepatan penggunaan media pembelajaran	a. Media yang digunakan tepat untuk mendukung materi pembelajaran mengenai bumi dan tata surya					
		b. Media tepat untuk mempertunjukkan proses pembelajaran					

		sesuai dengan tugas pembelajaran mengenai materi bumi dan tata surya					
		c. Media Oodlu digunakan sesuai dengan kemampuan siswa					
3	Kepraktisan, Keluwesan dan Relativitas waktu penggunaan media	a. Media yang ada pada materi bumi dan tata surya mudah untuk diperoleh					
		b. Media pada materi bumi dan tata surya dapat digunakan kapan pun dan dimana pun.					
		c. Media yang digunakan mencakup proses pembelajaran					
		d. Media yang digunakan pada materi dapat dipakai untuk beberapa topik yang relevan					
		e. Media yang digunakan pada materi bumi dan tata surya dapat digunakan untuk waktu yang relative lama					
4	Keterampilan guru dalam menggunakan media	a. Guru terampil menggunakan media dalam proses pembelajaran tentang materi bumi dan tata surya					
		b. Guru mampu menguasai materi bumi dan tata surya melalui media yang digunakannya					

**Kusioner/Angket Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII di
MTS Muhammadiyah Lempangang Kabupaten Gowa**

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

KS : Kurang Setuju

No	Indikator	Indikator Minat Belajar Siswa	Respon				
			SS	S	KS	TS	STS
1.	Perasaan Senang	a. Saya menyukai pelajaran IPA					
		b. Saya merasa belajar IPA kurang menyenangkan					
		c. Saya senang mengerjakan soal dirumah karena materinya menyenangkan					
		d. Saya merasa waktu cepat berlalu ketika belajar IPA					
		e. Saya merasa bosan ketika pelajaran berlangsung					
2.	Ketertarikan siswa	a. Saya bersemangat mengikuti pelajaran IPA					
		b. Saya bersemangat menyimak materi pelajaran IPA yang					

		sedang dijelaskan oleh guru					
		c. Saya merasa terbebani dengan materi IPA yang diajarkan					
		d. Saya merasa betah belajar dikelas saat pembelajaran berlangsung					
		e. Saya selalu mengerjakan tugas dari guru					
3.	Perhatian Siswa	a. Saya merasa malas membuat catatan IPA yang sudah diajarkan					
		b. Saya banyak bergurau dengan teman-teman ketika belajar kelompok					
		c. Saya memperhatikan penjelasan guru					
		d. Saya menyimak materi IPA yang dijelaskan guru					
		e. Saya selalu mencatat materi yang dijelaskan guru					
4.	Keterlibatan Siswa	a. Selama pembelajaran IPA saya berani mengemukakan pendapat					
		b. Saya merasa malu ketika disuruh mengerjakan soal di depan kelas					

		c. Saya sering menjawab pertanyaan dari guru					
		d. Saya semangat mengerjakan soal-soal IPA					
		e. Saya sering melamun ketika pembelajaran berlangsung					



DAFTAR HADIR SISWA

No	NAMA PESERTA DIDIK	PERTEMUAN		
		1	2	3
1	Humaira Ramadhani			
2	Anas Darmawansyah			
3	Sakila Khumairah Putri			
4	Muh. Saputra Syam			
5	A. Milla Rahmayanti			
6	Nurwahidah Awalia Isrank			
7	Muhammad Naufal			
8	Muh. Syarief R.			
9	Mutmainnah			
10	Abdullah			
11	Riski Andika			
12	Muh. Khairul Mu'minin			
13	Fadil Difa Athaya			
14	Muh Hasrul			
15	Nur Indah Hasifah Hasry			
16	Abd Hanif Ruslan			
17	M. Haidar Mu'tashim Siling			
18	Asmaul Husnah Rizal			
19	M. Yusuf			
20	Qonita Aqila Rhadia			
21	Muh Farhan			
22	Muhammad Ajis			
23	Muh. Ilham			
24	Arjuna Irwanto			
25	Muhammad Reski Aditiya			
26	Nur Asifah			
27	Aliyah Rezkyta Armin			
28	Abdul Muhaimin Razzaq			
29	Muh Fadli			
30	Nur Falah Akbar			
31	Nurul Hidayah			
32	Furqaan Al-Kahfi			
33	Saka Nandana			
34	Muh. Alfiansyah			
35	Selfianti			
36	Feminim Ayu Aisyah			
37	Atika Masyarah			

38	Muh. Anugrah Pratama			
39	Muh. Resky Saputra Pratama S			
40	Muhammad Nur Wildan			
41	Aisyah			
42	Zahra Ramadhani			
43	Ahmad Zuhair			
44	Tenriesa			
45	Muh Yusuf Fadil			
46	Muh. Syahrul Zaidan Ahirin			
47	Muh Afdal			
48	Nur Mulia Hafizhah Mulyono			
49	Saskia			
50	Muh Rifki			
51	Muh Irwana Ikram			
52	Suci Rahmadhani			
53	Qailah Fatih Fawwas			
54	Emy Ameerah Anggraini			
55	Muh. Ilham Zaidin Arihin			
56	Zakiya Daniyah			
57	Nizam			
58	Andikar Maulana			
59	Rahmat Ibrahim			
60	Nur Atirah Abdullah			
61	Risma Aulia Putri			
62	Andi Nuralifah Tri Wardani. A			
63	M. Isra Dwi Resky			
64	Nur Alyanabila			
65	Muhammad Fikram			
66	Faiz Athaillah Mapparenta			
67	Muh. Nurwahid			
68	Syakilah Amdy			
69	Ahmad Riziq Al-Habsy			
70	Mutia Subbaga F			
71	M Rechki			
72	Nur Syahraini Makbul			
73	Zahra Ramadhani			
74	Randi			
75	Chairil Mustari			
76	Muh. Andhy Pangeran			
77	Dzaki Jazilul Ihtiroom			
78	Syekh Muh. Alif			

79	Amritsa Sadaro Haris			
80	Thalitha Khairunnisa Ahmad			
81	Niswa Qonita			
82	Mutmainnah			
83	Rahmat Hidayat F			
84	Al-Gazali			





DAFTAR HADIR SISWA

No	NAMA PESERTA DIDIK	PERTEMUAN		
		1	2	3
1	Humaira Ramadhani	✓	✓	✓
2	Anas Darmawansyah	✓	✓	✓
3	Sakila Khumairah Putri	✓	✓	✓
4	Muh. Saputra Syam	✓	✓	✓
5	A. Milla Rahmayanti	✓	✓	✓
6	Nurwahidah Awalia Isrank	✓	✓	✓
7	Muhammad Naufal	✓	✓	✓
8	Muh. Syarief R.	✓	✓	✓
9	Mutmainnah	✓	✓	✓
10	Abdullah	✓	✓	✓
11	Riski Andika	✓	✓	✓
12	Muh. Khairul Mu'minin	✓	✓	✓
13	Fadil Difa Athaya	✓	✓	✓
14	Muh Hasrul	✓	✓	✓
15	Nur Indah Hasifah Hasry	✓	✓	✓
16	Abd Hanif Ruslan	✓	✓	✓
17	M. Haidar Mu'tashim Siling	✓	✓	✓
18	Asmaul Husnah Rizal	✓	✓	✓
19	M. Yusuf	✓	✓	✓
20	Qonita Aqila Rhadia	✓	✓	✓
21	Muh Farhan	✓	✓	✓
22	Muhammad Ajis	✓	✓	✓
23	Muh. Ilham	✓	✓	✓
24	Arjuna Irwanto	✓	✓	✓
25	Muhammad Reski Aditiya	✓	✓	✓
26	Nur Asifah	✓	✓	✓
27	Aliyah Rezkyta Armin	✓	✓	✓
28	Abdul Muhaimin Razzaq	✓	✓	✓
29	Muh Fadli	✓	✓	✓
30	Nur Falah Akbar	✓	✓	✓
31	Nurul Hidayah	✓	✓	✓
32	Furqaan Al-Kahfi	✓	✓	✓
33	Saka Nandana	✓	✓	✓
34	Muh. Alfiansyah	✓	✓	✓
35	Selfianti	✓	✓	✓
36	Feminim Ayu Aisyah	✓	✓	✓
37	Atika Masyarah	✓	✓	✓

38	Muh. Anugrah Pratama	✓	✓	✓
39	Muh. Resky Saputra Pratama S	✓	✓	✓
40	Muhammad Nur Wildan	✓	✓	✓
41	Aisyah	✓	✓	✓
42	Zahra Ramadhani	✓	✓	✓
43	Ahmad Zuhair	✓	✓	✓
44	Tenriesa	✓	✓	✓
45	Muh Yusuf Fadil	✓	✓	✓
46	Muh. Syahrul Zaidan Ahirin	✓	✓	✓
47	Muh Afdal	✓	✓	✓
48	Nur Mulia Hafizhah Mulyono	✓	✓	✓
49	Saskia	✓	✓	✓
50	Muh Rifki	✓	✓	✓
51	Muh Irwana Ikram	✓	✓	✓
52	Suci Rahmadhani	✓	✓	✓
53	Qailah Fatih Fawwas	✓	✓	✓
54	Emy Ameerah Anggraini	✓	✓	✓
55	Muh. Ilham Zaidin Arihin	✓	✓	✓
56	Zakiya Daniyah	✓	✓	✓
57	Nizam	✓	✓	✓
58	Andikar Maulana	✓	✓	✓
59	Rahmat Ibrahim	✓	✓	✓
60	Nur Atirah Abdullah	✓	✓	✓
61	Risma Aulia Putri	✓	✓	✓
62	Andi Nuralifah Tri Wardani. A	✓	✓	✓
63	M. Isra Dwi Resky	✓	✓	✓
64	Nur Alyanabila	✓	✓	✓
65	Muhammad Fikram	✓	✓	✓
66	Faiz Athaillah Mapparenta	✓	✓	✓
67	Muh. Nurwahid	✓	✓	✓
68	Syakilah Amdy	✓	✓	✓
69	Ahmad Riziq Al-Habsy	✓	✓	✓
70	Mutia Subbaga F	✓	✓	✓
71	M Rechki	✓	✓	✓
72	Nur Syahraini Makbul	✓	✓	✓
73	Zahra Ramadhani	✓	✓	✓
74	Randi	✓	✓	✓
75	Chairil Mustari	✓	✓	✓
76	Muh. Andhy Pangeran	✓	✓	✓
77	Dzaki Jazilul Ihtiroom	✓	✓	✓
78	Syekh Muh. Alif	✓	✓	✓

79	Amritsa Sadaro Haris	✓	✓	✓
80	Thalitha Khairunnisa Ahmad	✓	✓	✓
81	Niswa Qonita	✓	✓	✓
82	Mutmainnah	✓	✓	✓
83	Rahmat Hidayat F	✓	✓	✓
84	Al-Gazali	✓	✓	✓



Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

No	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan/ Frekuensi			Persen(%)		
		I	II	III	I	II	III
1	Siswa yang hadir dalam pembelajaran	84	84	84	100	100	100
2	Siswa yang memperhatikan penjelasan guru	60	70	78	71,43	83,33	92,86
3	Siswa yang mencatat penjelasan guru	55	65	74	65,48	77,38	88,09
4	Siswa yang mengajukan pertanyaan	20	35	45	23,81	41,66	53,57
5	Siswa yang menjawab pertanyaan	25	45	55	29,76	53,57	65,48
6	Siswa yang meminta bimbingan guru	15	30	40	17,86	35,71	47,62
7	Siswa yang aktif mengerjakan soal	50	65	72	59,52	77,38	85,71
Jumlah persentase aspek siswa					367,86	469,03	533,33
Jumlah rata-rata persentase aktivitas siswa					52,55	67,00	76,19
Kategori					Cukup	Cukup	Baik

Lembar Observasi Pretest Aplikasi Mobile Learning Oodlu Berbasis Game Edukasi

**Lembar Observasi Aplikasi Mobile Learning Oodlu Berbasis Game Edukasi
Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII di MTS Muhammadiyah
Lempangang Kabupaten Gowa**

A. Identitas Observer

Nama : Ardiansyah
NIM : 105311101021

B. Identitas Lokasi Observer

Nama Guru : Nurhayani, S. Pd.
Materi : Materi Bumi dan Tata Surya

Keterangan :

SS : Sangat Setuju TS : Tidak Setuju
S : Setuju STS : Sangat Tidak Setuju
KS : Kurang Setuju

No	Indikator	Indikator Pemanfaatan Media Pembelajaran di Kelas	Respon				
			SS	S	KS	TS	STS
1	Kesesuaian penggunaan media dengan tujuan yang ingin dicapai	a. Media yang digunakan pada materi bumi dan tata surya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai			✓		
		b. Media sesuai untuk memahami materi pembelajaran tentang bumi dan tata surya yang digunakan oleh guru melalui media			✓		
		c. Melalui media guru dapat memberikan tugas-tugas kepada siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai tentang bumi dan tata surya				✓	
2	Ketepatan penggunaan media pembelajaran	a. Media yang digunakan tepat untuk mendukung materi pembelajaran mengenai bumi dan tata surya			✓		
		b. Media tepat untuk mempertunjukkan proses pembelajaran				✓	

		sesuai dengan tugas pembelajaran mengenai materi bumi dan tata surya						
		c. Media Oodlu digunakan sesuai dengan kemampuan siswa				✓		
3	Kepraktisan, Keluwesan dan Relativitas waktu penggunaan media	a. Media yang ada pada materi bumi dan tata surya mudah untuk diperoleh		✓				
		b. Media pada materi bumi dan tata surya dapat digunakan kapan pun dan dimana pun.				✓		
		c. Media yang digunakan mencakup proses pembelajaran			✓			
		d. Media yang digunakan pada materi dapat dipakai untuk beberapa topik yang relevan			✓			
		e. Media yang digunakan pada materi bumi dan tata surya dapat digunakan untuk waktu yang relative lama					✓	
4	Keterampilan guru dalam menggunakan media	a. Guru terampil menggunakan media dalam proses pembelajaran tentang materi bumi dan tata surya						
		b. Guru mampu menguasai materi bumi dan tata surya melalui media yang digunakannya					✓	

Lembar Observasi Posttest Aplikasi Mobile Learning Oodlu Berbasis Game Edukasi

**Lembar Observasi Aplikasi Mobile Learning Oodlu Berbasis Game Edukasi
Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII di MTS Muhammadiyah
Lempangang Kabupaten Gowa**

A. Identitas Observer

Nama : Ardiansyah
NIM : 105311101021

B. Identitas Lokasi Observer

Nama Guru : Nurhayani, S. Pd.
Materi : Materi Bumi dan Tata Surya

Keterangan :

SS : Sangat Setuju TS : Tidak Setuju
S : Setuju STS : Sangat Tidak Setuju
KS : Kurang Setuju

No	Indikator	Indikator Pemanfaatan Media Pembelajaran di Kelas	Respon				
			SS	S	KS	TS	STS
1	Kesesuaian penggunaan media dengan tujuan yang ingin dicapai	a. Media yang digunakan pada materi bumi dan tata surya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	✓				
		b. Media sesuai untuk memahami materi pembelajaran tentang bumi dan tata surya yang digunakan oleh guru melalui media		✓			
		c. Melalui media guru dapat memberikan tugas-tugas kepada siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai tentang bumi dan tata surya	✓				
2	Ketepatan penggunaan media pembelajaran	a. Media yang digunakan tepat untuk mendukung materi pembelajaran mengenai bumi dan tata surya	✓				
		b. Media tepat untuk mempertunjukkan proses pembelajaran	✓				

		sesuai dengan tugas pembelajaran mengenai materi bumi dan tata surya						
		c. Media Oodlu digunakan sesuai dengan kemampuan siswa		✓				
3	Kepraktisan, Keluwesan dan Relativitas waktu penggunaan media	a. Media yang ada pada materi bumi dan tata surya mudah untuk diperoleh	✓					
		b. Media pada materi bumi dan tata surya dapat digunakan kapan pun dan dimana pun.		✓				
		c. Media yang digunakan mencakup proses pembelajaran		✓				
		d. Media yang digunakan pada materi dapat dipakai untuk beberapa topik yang relevan		✓				
		e. Media yang digunakan pada materi bumi dan tata surya dapat digunakan untuk waktu yang relative lama		✓				
4	Keterampilan guru dalam menggunakan media	a. Guru terampil menggunakan media dalam proses pembelajaran tentang materi bumi dan tata surya		✓				
		b. Guru mampu menguasai materi bumi dan tata surya melalui media yang digunakannya		✓				

Angket Minat Belajar Siswa

**Kusioner/Angket Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII di MTS
Muhammadiyah Lempangang Kabupaten Gowa**

Nama : Zahra Ramadhani

Kelas : VII B

No. Absen : 21

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

KS : Kurang Setuju

No	Indikator	Indikator Minat Belajar Siswa	Respon				
			SS	S	KS	TS	STS
1.	Perasaan Senang	a. Saya menyukai pelajaran IPA	✓				
		b. Saya merasa belajar IPA kurang menyenangkan					✓
		c. Saya senang mengerjakan soal dirumah karena materinya menyenangkan	✓				
		d. Saya merasa waktu cepat berlalu ketika belajar IPA	✓				
		e. Saya merasa bosan ketika pelajaran berlangsung				✓	
2.	Ketertarikan siswa	a. Saya bersemangat mengikuti pelajaran IPA	✓				
		b. Saya bersemangat menyimak materi pelajaran IPA yang sedang dijelaskan oleh guru	✓				
		c. Saya merasa terbebani dengan materi IPA yang diajarkan				✓	

		d. Saya merasa betah belajar dikelas saat pembelajaran berlangsung	✓						
		e. Saya selalu mengerjakan tugas dari guru	✓						
3.	Perhatian Siswa	a. Saya merasa malas membuat catatan IPA yang sudah diajarkan						✓	
		b. Saya banyak bergurau dengan teman-teman ketika belajar kelompok	✓						
		c. Saya memperhatikan penjelasan guru	✓						
		d. Saya menyimak materi IPA yang dijelaskan guru	✓						
		e. Saya selalu mencatat materi yang dijelaskan guru	✓						
4.	Keterlibatan Siswa	a. Selama pembelajaran IPA saya berani mengemukakan pendapat	✓						
		b. Saya merasa malu ketika disuruh mengerjakan soal di depan kelas		✓					
		c. Saya sering menjawab pertanyaan dari guru	✓						
		d. Saya semangat mengerjakan soal-soal IPA	✓						
		e. Saya sering melamun ketika pembelajaran berlangsung							✓

Daftar Skor Angket Minat Belajar Siswa

No	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Humaira Ramadhani	80	89
2	Anas Darmawansyah	66	79
3	Sakila Khumairah Putri	64	76
4	Muh. Saputra Syam	74	84
5	A. Milla Rahmayanti	65	77
6	Nurwahidah Awalia Isrank	68	79
7	Muhammad Naufal	65	77
8	Muh. Syarief R.	68	77
9	Mutmainnah	72	81
10	Abdullah	76	86
11	Riski Andika	66	79
12	Muh. Khairul Mu'minin	80	88
13	Fadil Difa Athaya	80	88
14	Muh Hasrul	81	90
15	Nur Indah Hasifah Hasry	70	80
16	Abd Hanif Ruslan	73	82
17	M. Haidar Mu'tashim Siling	70	80
18	Asmaul Husnah Rizal	73	84
19	M. Yusuf	75	84
20	Qonita Aqila Rhadia	65	76
21	Muh Farhan	67	79
22	Muhammad Ajis	74	83
23	Muh. Ilham	73	86
24	Arjuna Irwanto	71	80
25	Muhammad Reski Aditiya	70	81
26	Nur Asifah	77	87
27	Aliyah Rezkyta Armin	71	82
28	Abdul Muhaimin Razzaq	81	90
29	Muh Fadli	78	85
30	Nur Falah Akbar	75	85
31	Nurul Hidayah	71	82
32	Furqaan Al-Kahfi	74	83
33	Saka Nandana	79	89
34	Muh. Alfiansyah	75	83
35	Selfianti	70	81
36	Feminim Ayu Aisyah	77	87
37	Atika Masyarah	72	84

38	Muh. Anugrah Pratama	74	83
39	Muh. Resky Saputra Pratama S	69	76
40	Muhammad Nur Wildan	78	88
41	Aisyah	79	89
42	Zahra Ramadhani	82	87
43	Ahmad Zuhair	78	87
44	Tenriesa	76	85
45	Muh Yusuf Fadil	79	89
46	Muh. Syahrul Zaidan Ahirin	67	78
47	Muh Afdal	70	81
48	Nur Mulia Hafizhah Mulyono	76	85
49	Saskia	77	87
50	Muh Rifki	69	81
51	Muh Irwana Ikram	72	82
52	Suci Rahmadhani	69	79
53	Qailah Fatih Fawwas	74	83
54	Emy Ameerah Anggraini	66	78
55	Muh. Ilham Zaidin Arihin	67	79
56	Zakiya Daniyah	69	79
57	Nizam	67	78
58	Andikar Maulana	75	85
59	Rahmat Ibrahim	73	82
60	Nur Atirah Abdullah	64	78
61	Risma Aulia Putri	71	80
62	Andi Nuralifah Tri Wardani. A	68	80
63	M. Isra Dwi Resky	65	78
64	Nur Alyanabila	70	80
65	Muhammad Fikram	71	80
66	Faiz Athaillah Mapparenta	62	74
67	Muh. Nurwahid	71	81
68	Syakilah Amdy	72	82
69	Ahmad Riziq Al-Habsy	64	77
70	Mutia Subbaga F	64	76
71	M Rechki	71	80
72	Nur Syahraini Makbul	62	74
73	Zahra Ramadhani	68	79
74	Randi	76	86
75	Chairil Mustari	75	85
76	Muh. Andhy Pangeran	60	72
77	Dzaki Jazilul Ihtiroom	68	78
78	Syekh Muh. Alif	68	78

79	Amritsa Sadaro Haris	63	75
80	Thalitha Khairunnisa Ahmad	63	75
81	Niswa Qonita	66	75
82	Mutmainnah	70	81
83	Rahmat Hidayat F	67	78
84	Al-Gazali	70	82



Titik Persentase Distribusi t (df = 81–120)

Pr	00.25	00.10	00.05	0.025	00.01	0.005	0.001
df	00.50	00.20	00.10	0.050	00.02	0.010	0.002
81	0.67753	129.209	166.388	198.969	237.327	263.790	319.392
82	0.67749	129.196	166.365	198.932	237.269	263.712	319.262
83	0.67746	129.183	166.342	198.896	237.212	263.637	319.135
84	0.67742	129.171	166.320	198.861	237.156	263.563	319.011
85	0.67739	129.159	166.298	198.827	237.102	263.491	318.890
86	0.67735	129.147	166.277	198.793	237.049	263.421	318.772
87	0.67732	129.136	166.256	198.761	236.998	263.353	318.657
88	0.67729	129.125	166.235	198.729	236.947	263.286	318.544
89	0.67726	129.114	166.216	198.698	236.898	263.220	318.434
90	0.67723	129.103	166.196	198.667	236.850	263.157	318.327
91	0.67720	129.092	166.177	198.638	236.803	263.094	318.222
92	0.67717	129.082	166.159	198.609	236.757	263.033	318.119
93	0.67714	129.072	166.140	198.580	236.712	262.973	318.019
94	0.67711	129.062	166.123	198.552	236.667	262.915	317.921
95	0.67708	129.053	166.105	198.525	236.624	262.858	317.825
96	0.67705	129.043	166.088	198.498	236.582	262.802	317.731
97	0.67703	129.034	166.071	198.472	236.541	262.747	317.639
98	0.67700	129.025	166.055	198.447	236.500	262.693	317.549
99	0.67698	129.016	166.039	198.422	236.461	262.641	317.460
100	0.67695	129.007	166.023	198.397	236.422	262.589	317.374
101	0.67693	128.999	166.008	198.373	236.384	262.539	317.289
102	0.67690	128.991	165.993	198.350	236.346	262.489	317.206
103	0.67688	128.982	165.978	198.326	236.310	262.441	317.125
104	0.67686	128.974	165.964	198.304	236.274	262.393	317.045
105	0.67683	128.967	165.950	198.282	236.239	262.347	316.967
106	0.67681	128.959	165.936	198.260	236.204	262.301	316.890
107	0.67679	128.951	165.922	198.238	236.170	262.256	316.815
108	0.67677	128.944	165.909	198.217	236.137	262.212	316.741
109	0.67675	128.937	165.895	198.197	236.105	262.169	316.669
110	0.67673	128.930	165.882	198.177	236.073	262.126	316.598
111	0.67671	128.922	165.870	198.157	236.041	262.085	316.528
112	0.67669	128.916	165.857	198.137	236.010	262.044	316.460
113	0.67667	128.909	165.845	198.118	235.980	262.004	316.392
114	0.67665	128.902	165.833	198.099	235.950	261.964	316.326
115	0.67663	128.896	165.821	198.081	235.921	261.926	316.262
116	0.67661	128.889	165.810	198.063	235.892	261.888	316.198
117	0.67659	128.883	165.798	198.045	235.864	261.850	316.135
118	0.67657	128.877	165.787	198.027	235.837	261.814	316.074
119	0.67656	128.871	165.776	198.010	235.809	261.778	316.013
120	0.67654	128.865	165.765	197.993	235.782	261.742	315.954

Dokumentasi Kegiatan



(Kegiatan observasi awal di dalam kelas sebelum perlakuan diberikan)
Selasa, 06 Mei Sampai Kamis, 08 Mei 2025



(Siswa mendengarkan penjelasan materi IPA secara langsung dari guru)
Selasa, 06 Mei Sampai Kamis, 08 Mei 2025



(Proses pembelajaran konvensional sebelum dilakukan perlakuan)
Selasa, 06 Mei Sampai Kamis, 08 Mei 2025



(Memberikan pengarahannya sebelum pelaksanaan pretest)
Selasa, 06 Mei Sampai Kamis, 08 Mei 2025



(Siswa sedang mengerjakan soal pretest secara individu)
Selasa, 06 Mei Sampai Kamis, 08 Mei 2025



(Memantau proses pengerjaan pretest)
Selasa, 06 Mei Sampai Kamis, 08 Mei 2025



(Memberikan penjelasan awal mengenai penggunaan aplikasi Oodlu dalam pembelajaran IPA)
Rabu, 14 Mei Sampai Kamis, 15 Mei 2025



(Siswa mengerjakan soal IPA berbasis game edukasi melalui aplikasi Oodlu)
Rabu, 14 Sampai Kamis, 15 Mei 2025



(Mendampingi siswa selama proses penggunaan aplikasi Oodlu)
Rabu, 14 Sampai Kamis, 15 Mei 2025



(Memberikan instruksi sebelum pelaksanaan posttest)
Rabu, 14 Mei Sampai Kamis, 15 Mei 2025



(Siswa mengerjakan soal posttest secara individu)
Rabu, 14 Sampai Kamis, 15 Mei 2025



(Mengawas pelaksanaan posttest)
Rabu, 14 Sampai Kamis, 15 Mei 2025

Kartu Kontrol Penelitian



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar
Telp : (0411) 860837 / 860132 (Fax)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Ardiansyah
NIM : 105311101021
Pembimbing I : Firdaus R, S.Pd., M.Pd
Pembimbing II : Maman A Majid Binfas, M.Pd., Ph.D
Judul : Pengaruh Penggunaan Aplikasi Mobile Learning Oodlu Berbasis Game Edukasi Terhadap Minat Belajar IPA Pada Siswa Kelas VII MTS Muhammadiyah Lempangang Kabupaten Gowa
Lokasi Penelitian : Jl. Poros Panciro, Kec. Bajeng Kab. Gowa Prov. Sulawesi selatan

No	Kegiatan Penelitian	Tanggal	TTD Guru Mapel
1	Mengantar surat penelitian	05 Mei 2025	
2	Konsultasi kepada guru mata pelajaran sekaligus pengenalan	05 Mei 2025	
3	Pemberian materi pembelajaran dengan menggunakan media guru (Media Cetak)	06-08 Mei 2025	
4	Pemberian lembar penelitian (pretest)	06-08 Mei 2025	
5	Pemberian materi pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi Mobile Learning Oodlu Berbasis Game Edukasi	14-15 Mei 2025	
6	Pemberian lembar penelitian (posttest)	14-15 Mei 2025	
7	Pengambilan surat selesai penelitian	16 Mei 2025	
8			
9			
10			
11			
12			

Catatan:

1. Kartu kontrol penelitian di isi pada saat melaksanakan penelitian.
2. Kartu kontrol diparaf atau ditandatangani oleh kepala sekolah/guru.
3. Kartu Kontrol dikumpul pada saat mendaftar ujian skripsi.

Lempangang, 16 Mei 2025

Mengetahui

Kepala Madrasah



Surat Keterangan Bebas Plagiat



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Ardiansyah

Nim : 105311101021

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	10%	10 %
2	Bab 2	25%	25 %
3	Bab 3	10%	10 %
4	Bab 4	10%	10 %
5	Bab 5	4%	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan
seperlunya.

Makassar, 22 Mei 2025

Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,


Nursinah W. Hum., M.I.P
NBM. 964 591

Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222
Telepon (0411)866972,881 593,fax (0411)865 588
Website: www.library.unismuh.ac.id
E-mail : perpustakaan@unismuh.ac.id

Ardiansyah 105311101021 BAB

I
by Tahap Tutup



Submission date: 22-May-2025 11:54AM (UTC+0700)

Submission ID: 2681958497

File name: BAB_1_yaN.docx (50,32K)

Word count: 914

Character count: 6227

Ardiansyah 105311101021 BAB I

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

ejournal.fiajunisi.ac.id

Internet Source

2%

2

Putri Azizah, Yullys Helsa. "Peningkatan Hasil Belajar Geometri Peserta Didik dengan Menggunakan Model Student Teams Achievement Division (STAD) di Kelas IV SDN 05 Birugo Kota Bukittinggi", Asian Journal of Early Childhood and Elementary Education, 2025

Publication

2%

3

docplayer.info

Internet Source

2%

4

Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia

Student Paper

2%

5

digilibadmin.unismuh.ac.id

Internet Source

2%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%

Ardiansyah 105311101021 BAB

II

by Tahap Tutup



Submission date: 22-May-2025 11:55AM (UTC+0700)

Submission ID: 2681958956

File name: BAB_2_yaN.docx (1.29M)

Word count: 3164

Character count: 20241

Ardiansyah 105311101021 BAB II

ORIGINALITY REPORT

25%

SIMILARITY INDEX

25%

INTERNET SOURCES

25%

PUBLICATIONS

13%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilib.ikipgriptk.ac.id Internet Source	5%
2	docplayer.info Internet Source	5%
3	repository.radenintan.ac.id Internet Source	4%
4	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source	3%
5	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	3%
6	files.osf.io Internet Source	2%
7	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	2%
8	digilib.uinsa.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%

Ardiansyah 105311101021 BAB

III

by Tahap Tutup



Submission date: 22-May-2025 11:55AM (UTC+07:00)

Submission ID: 2681959304

File name: BAB_3_yaN.docx (85.47K)

Word count: 2097

Character count: 13728

Ardiansyah 105311101021 BAB III

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

jonedu.org
Internet Source

2%

2

e-journal.undikma.ac.id
Internet Source

2%

3

Submitted to Universitas Riau
Student Paper

2%

4

amazontarub.blogspot.com
Internet Source

2%

5

Submitted to Politeknik Negeri Bandung
Student Paper

2%

Exclude quotes

On

Exclude bibliography

On

Exclude matches



Ardiansyah 105311101021 BAB

IV

by Tahap Tutup



Submission date: 22-May-2025 11:56AM (UTC+0700)

Submission ID: 2681959682

File name: BAB_4_yaN.docx (123.47K)

Word count: 1692

Character count: 10338

Ardiansyah 105311101021 BAB IV

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

pusdig.my.id

Internet Source

4%

2

jurnalmahasiswa.unesa.ac.id

Internet Source

2%

3

rifqimulyawan.com

Internet Source

2%

4

eprints.umpo.ac.id

Internet Source

2%

5

id.scribd.com

Internet Source

2%

Exclude quotes

On

Exclude bibliography

On

Exclude matches



Ardiansyah 105311101021 BAB

V

by Tahap Tutup



Submission date: 22-May-2025 11:56AM (UTC+0700)

Submission ID: 2681959967

File name: BAB_5_yaN.docx (48.58K)

Word count: 318

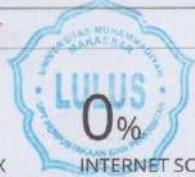
Character count: 2029

Ardiansyah 105311101021 BAB V

ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX



0%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Dessy Triana Relita. "PENGARUH KUALITAS PELAYANAN KOPERASI TERHADAP MINAT MENABUNG ANGGOTA KOPERASI KREDIT BINA MASYARAKAT CABANG SINTANG", JURKAMI : Jurnal Pendidikan Ekonomi, 2020

Publication

4%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%



RIWAYAT HIDUP



Ardiansyah, Lahir di Kab. Sinjai, Provinsi Sulawesi Selatan pada tanggal 26 Februari 2001, yang merupakan anak pertama dari tiga bersaudara, putra dari pasangan Bapak Saifullah dan Ibu Syamsidar. Berdomisili di Parungnge Babara Kec. Sinjai Selatan, Provinsi Sulawesi Selatan.

Penulis pertama kali menempuh pendidikan formal di Sekolah Dasar pada tahun 2007 di SD Negeri 167 Baru 1 dan tamat pada tahun 2013. Kemudian, melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 2 Sinjai pada tahun 2013 dan tamat pada tahun 2016. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 2 Sinjai dan tamat pada tahun 2019. Pada tahun 2021, penulis melanjutkan pendidikan dan terdaftar sebagai mahasiswa pada Program Studi (S1) Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar dan InsyaAllah selesai pada tahun 2025 dengan menyelesaikan studinya dengan judul skripsi “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Mobile Learning Oodlu* Berbasis Game Edukasi Terhadap Minat Belajar IPA Pada Kelas VII MTS Muhammadiyah Lempangang Kabupaten Gowa”. Dan juga beberapa artikel jurnal peneliti yang di *publish* selama menempuh perguruan tinggi, dengan judul artikel jurnal “Pengaruh Aplikasi *Mobile Learning Oodlu* Berbasis Game Edukasi terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas VII MTS Muhammadiyah Lempangang Kabupaten Gowa” dan “Meningkatkan Keterampilan Desain Media Pembelajaran Melalui Canva Bagi Tenaga Pendidik SMP Muhammadiyah Takkalasi”.