

## **KEEFEKTIFAN MEDIA *ROLE PLAYING GAME EDUCATION* “RPG EDU” PADA PEMBELAJARAN ERA *COVID-19* TERHADAP MINAT BELAJAR**

**Muhammad Ikhsan Faiz<sup>1)</sup>, Bambang Priyo Darminto<sup>2)</sup>, Teguh Wibowo<sup>3)</sup>**  
 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purworejo  
*e-mail:* <sup>1)</sup>[muhammadikhsansenpai@gmail.com](mailto:muhammadikhsansenpai@gmail.com), <sup>2)</sup>[bambangpdc115@gmail.com](mailto:bambangpdc115@gmail.com),  
<sup>3)</sup>[teguhwibowo743@gmail.com](mailto:teguhwibowo743@gmail.com)

### **Abstrak**

*Pada pembelajaran era Covid-19 dengan konsep pembelajaran jarak jauh dibutuhkan media berbasis teknologi yang dapat memenuhi kebutuhan siswa saat belajar secara mandiri. Hal ini karena siswa banyak yang bosan atau minat belajar rendah karena pembelajaran di era Covid-19. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media Role Playing Game Education “RPG Edu” pada pembelajaran era Covid-19 terhadap minat belajar siswa. Materi yang digunakan yaitu barisan deret aritmatika dan geometri untuk kelas XI MIPA. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain intact group comparison pada siswa SMA Negeri 6 Purworejo dengan membandingkan kelas eksperimen yang menggunakan RPG Edu sejumlah 18 siswa dengan kelas kontrol yang menggunakan media LKS juga 18 siswa. Hasil persentase berdasarkan indikator minat belajar yaitu pada perhatian RPG Edu adalah 80% dan LKS adalah 68%, rasa senang pada RPG Edu sebesar 81% dan LKS sebesar 67%, aktifitas pada RPG Edu 78% dan LKS sebesar 64%, sedangkan ketertarikan pada RPG Edu sebesar 76% dan LKS sebesar 66%. Hasil penelitian secara keseluruhan ini menunjukkan rata-rata perbedaan persentase keefektifan media terhadap minat belajar pada RPG Edu adalah 79% dan pada LKS adalah 66% yang artinya RPG Edu lebih efektif digunakan dalam pembelajaran era Covid-19 terhadap minat belajar siswa.*

***Kata Kunci:*** Media Belajar, Minat Belajar, Pembelajaran Era Covid-19, RPG Edu

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi secara pesat dengan artian bahwa teknologi digital menuntut masyarakat berdampingan dengan dunia digital tersebut. Pada dunia pendidikan, pelaku pendidikan terutama guru dan siswa harus dapat mengikuti perkembangan teknologi dengan baik. Salah satu langkah yang dilakukan adalah media pembelajaran berbasis digital. Inovasi media pembelajaran sedang gencar-gencarnya dilakukan di Indonesia. Inovasi media pendidikan harus dapat memudahkan pelaku pendidikan dalam membantu proses pembelajaran tanpa

menghilangkan arti pentingnya interaksi guru dan siswa.

Media pembelajaran berbasis teknologi dapat dikembangkan dalam semua rumpun ilmu untuk membantu pembelajaran. Rumpun ilmu yang kaya akan media pembelajaran berbasis teknologi adalah matematika. Media pembelajaran matematika digunakan dengan tujuan utama membantu siswa mempelajari matematika dengan lebih muda. Kesulitan-kesulitan siswa dalam pembelajaran matematika biasanya dapat membuat penurunan minat belajar. Penurunan minat belajar matematika akan berpengaruh pada prestasi belajar

siswa terlebih pada masa pandemi *Covid-19*.

Masa pandemi *Covid-19* telah mengubah beberapa tatanan kehidupan. Perubahan tatanan yang paling terlihat adalah dunia pendidikan. Perubahan dimulai dari sistem belajar sampai media yang digunakan pada sistem belajar yang baru tersebut. Sistem pembelajaran yang baru dengan konsep utama adalah pembelajaran jarak jauh untuk menghindari penularan virus. Pembelajaran di era *Covid-19* mengharuskan siswa belajar dari rumah tanpa adanya kontak langsung dengan guru ataupun siswa.

Pembelajaran di era *Covid-19* ini memiliki sisi positif dan sisi negatif. Pada sisi positif siswa akan lebih rileks dalam belajar atau dapat dikatakan lebih santai karena dilakukan di rumah masing-masing. Sisi negatifnya adalah siswa lebih cenderung menyepikan pembelajaran itu sendiri karena tanpa adanya pengawasan langsung dari guru. Selain itu siswa banyak yang mengeluh dengan pembelajaran sistem ini karena terkendala sinyal, kuota internet, dan rasa bosan. Rasa bosan demikian dapat memicu tingkat minat belajar siswa itu sendiri sehingga nantinya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Minat belajar siswa yang rendah pada masa pandemi dirasakan hampir pada semua pembelajaran terutama pembelajaran matematika. Pada kondisi normal (pembelajaran bukan pada masa pandemi) siswa sudah memiliki minat belajar yang rendah terhadap matematika dibanding dengan mata pelajaran lain. Terlebih lagi dengan sistem pembelajaran jarak jauh, siswa akan semakin bosan dan menurun rasa ketertarikan terhadap pembelajaran matematika.

Beberapa faktor dari turunnya minat belajar matematika pada pembelajaran era *Covid-19* adalah materi yang sulit membuat siswa yang merasa kesulitan semakin kesulitan karena kontak atau

interaksi bertanya kepada guru terbatas. Metode pengajaran dari guru yang biasanya cenderung belum banyak yang sesuai. Hal ini dapat diketahui dari banyaknya keluhan siswa yang tidak mengerti apa yang dijelaskan guru karena tidak ada pertemuan secara langsung. Hal serupa karena guru mungkin hanya memberikan *soft file* materi dan siswa diharuskan belajar secara mandiri. Selain itu menurut Putri, dkk (2019: 73) bahwa beberapa faktor minat belajar siswa pada matematika rendah karena kurangnya perhatian terhadap pembelajaran dan media/fasilitas yang digunakan. Atau secara garis besar faktornya adalah kurangnya media berbasis teknologi yang dapat memenuhi kebutuhan siswa pada era pandemi yaitu untuk kebutuhan belajar mereka atau minimal dapat memenuhi kebutuhan pribadi di tengah minimnya interaksi dengan guru atau siswa lainnya.

Berkaitan dengan minat belajar, media berbasis teknologi yang digunakan seharusnya dapat memberikan dampak positif atau ketertarikan siswa terhadap pembelajaran terutama matematika. Media belajar yang baik adalah media yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Nurdyansyah, 2019: 62). Pada masa era digital ini hampir semua siswa telah mengenal teknologi terutama *smartphone*. Kebanyakan dari mereka pada masa belajar di era pandemi ini menggunakan *smartphone* cenderung tidak digunakan secara maksimal misalnya mencari materi, berdiskusi dengan teman, dan menonton video pembelajaran.

Keterangan tersebut biasa disebut dengan krisis digital atau dapat dikatakan individu tidak sesuai dengan porsinya. Sebagai siswa dengan kewajiban belajar harus sadar akan

kebutuhan mereka. Pada saat ini siswa cenderung lebih banyak bermain *game* dari *smartphone* dari pada belajar. Kecanduan *game* baik *game online/offline* dapat memicu kemalasan belajar dan minat belajar siswa terlebih pada masa pandemi dengan intensitas menggunakan *smartphone* lebih sering dari pada saat pembelajaran langsung.

Karena siswa lebih sering bermain *game* di *smartphone*, sebagai pemerhati pendidikanpun kita memang tidak dapat merubah keadaan tersebut karena *game* di *smartphone* merupakan salah satu bagian dari kemajuan pendidikan. Akan tetapi kita dapat merubah sedikit keadaan dengan membuat suatu *game* yang diintegrasikan ke dalam dunia pendidikan sebagai media belajar berbasis teknologi. *Game* yang telah dibuat adalah *RPG Edu* yang berbasis *Role Playing Game* yang telah valid dan praktis.

Materi yang digunakan adalah materi barisan dan deret ini karena menurut Masjudin (2016: 77) bahwa materi barisan dan deret adalah materi dengan tingkat pemahaman yang masih rendah atau kurang bermakna bagi siswa karena dibutuhkan konsep materi yang mudah dipahami serta kewenangan siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran materi barisan dan deret. Sebenarnya, materi ini tidak memerlukan perhitungan yang panjang tetapi kesalahan konsep yang terjadi menimbulkan mereka semakin malas untuk membangun konsep mereka terhadap materi barisan dan deret. Selain itu materi ini diterapkan dalam media pembelajaran Baret Argeo karena adanya keterkaitan subbab di dalamnya atau dapat dikatakan satu rangkaian agar siswa mengerti rangkaian alur materi maka diimplementasikan dalam media Baret Argeo tersebut.

## KAJIAN LITERATUR DAN PEGEMBANGAN HIPOTESIS

### a. Pembelajaran Jarak Jauh (Era *Covid-19*)

Kondisi wabah virus *Corona* yang membuat tata kehidupan yang banyak berubah. Perubahan paling terlihat adalah dalam tatanan dunia pendidikan. Perubahan ini mencakup anggaran, kurikulum, dan proses pembelajaran pada era *Covid-19*. Proses pembelajaran di era *Covid-19* dengan konsep utama adalah pembelajaran jarak jauh.

Menurut Setiawan (2020: 30), pembelajaran jarak jauh adalah pembelajaran ketika siswa dan pengajar tidak selalu hadir secara fisik secara bersamaan di sekolah. Pembelajaran jarak jauh harus diimplementasikan pada sistem belajar tanpa mengurangi minat belajar siswa. Menurut Munir (2009: 9) pembelajaran jarak jauh adalah pembelajaran yang dirancang dan dilakukan dengan keterbatasan tatap muka atau terpisahnya pendidik dan peserta didik dengan memanfaatkan media teknologi informasi karena perbedaan tempat dan waktu. Jadi pembelajaran jarak jauh adalah suatu proses pembelajaran dimana pendidik dan peserta didik tidak berada secara fisik dalam tempat yang sama dengan biasanya memanfaatkan bantuan teknologi informasi..

### b. Minat Belajar

Siagian (2015: 126) berpendapat bahwa minat belajar adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu dari luar dapat berupa orang lain, objek, atau suatu aktivitas lainnya. Menurut Slameto dalam Febriyanti (2014: 249) berpendapat bahwa minat belajar adalah aktivitas siswa untuk memperhatikan sesuatu secara terus menerus yang menghasilkan kepuasan pada sesuatu yang diminati. Jadi minat belajar adalah suatu kesukaan untuk menerima sesuatu dari luar yang menimbulkan rasa ketertarikan terhadap

subjek belajar sehingga dapat mendukung kelancaran pembelajaran sehingga bermuara pada kepuasan terhadap sesuatu yang diminati. Adapun indikator minat belajar siswa menurut Safari dalam Siskawati (2016: 79) yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa. Perasaan senang adalah perasaan suka terhadap suatu objek tertentu. ketertarikan siswa muncul terhadap suatu komponen yang membedakan suatu objek pembelajaran yang menarik. Perhatian siswa yaitu sikap fokus dan konsentrasi terhadap pembelajaran tersebut. Sedangkan keterlibatan siswa dimana siswa dapat terlibat bersama atau individu untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran mereka.

**c. Role Playing Game Education (RPG Edu)**

*RPG Edu* adalah media belajar yang telah dikembangkan oleh peneliti dan

telah valid dan praktis dengan ciri utama nantinya siswa akan belajar bermain peran di *game* yang dapat dimainkan di *android*. *RPG Edu* dapat diinstall di *handphone android* siswa. Selain itu dapat dimainkan kapan saja dan di kapan saja sebagai kebutuhan belajar mandiri untuk meningkatkan minat belajar. Media ini berisi 10 map untuk bermain dengan desain yang menarik, terdapat jalan cerita yaitu seorang pemuda (Fawwaz) yang berpetualang untuk menjadi seorang patih, item-item yang menarik, pemilihan warna yang beragam, musik instrumen yang tenang. Untuk kualitas sistem dan teknis *RPG Edu* yang ringan dan mudah dimainkan dengan navigasi yang jelas. Ukuran *RPG Edu* hanya 84 Mb sesuai dengan kebutuhan siswa. Berikut contoh desain *map*:



**Gambar 1.** Contoh Tampilan Map *RPG Edu*

Berikut tampilan permainan:



**Gambar 2.** Tampilan Media *RPG Edu*

Berikut contoh materi pada *RPG Edu*:



**Gambar 3.** Tampilan Materi pada *RPG Edu*

Berikut contoh soal pada *RPG Edu*:



**Gambar 4.** Tampilan Soal pada *RPG Edu*

Berdasarkan uraian di atas, hipotesis penelitian yaitu bagaimana keefektifan media *RPG Edu* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran era *Covid-19*.

## METODE PENELITIAN

### a. Jenis Penelitian

Penelitian ini berjenis penelitian eksperimen dengan komparasi membandingkan kelas eksperimen dengan desain *Intact Group Comparison* yaitu melibatkan dua kelompok kelas yaitu kelas eksperimen (*RPG Edu*) dan kelas kontrol Lembar Kerja Siswa (LKS).

### b. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2021 bertempat di SMA Negeri 6 Purworejo.

### c. Target/ Subjek Penelitian/ Populasi dan Sampel

Dari sekitar tiga kelas X MIPA (108 siswa), diambil sampel satu kelas XI

MIPA 1 yang terdiri dari 18 siswa menggunakan *RPG Edu* sebagai kelas eksperimen dan sebagai pembanding yaitu 18 siswa menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS) kelas kontrol.

### d. Prosedur

Metode pemilihan sampel yaitu dengan metode *Cluster Random Sampling*. Menurut Nazir (2013: 311) *cluster sampling* adalah teknik memilih sebuah sampel dari kelompok-kelompok unit yang lebih kecil atau biasa disebut *cluster*. Unsur-unsur dalam *cluster* sifatnya tidak homogen atau dapat dikatakan menyerupai populasi sendiri. Sedangkan *random* adalah pengambilan cluster dilakukan secara random atau acak. Kelas subjek penelitian dipilih secara random dari tiga kelas XI MIPA

yaitu kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 6 Purworejo.

**e. Instrumen, dan Teknik Pengumpulan dan Analisis Data**

Instrumen penelitian berupa instrumen kuantitatif yaitu angket keefektifan yang berisi aspek-aspek indikator minat belajar yang telah divalidasi. Angket keefektifan berisi 15 butir pernyataan dengan skala 5. Data dari tiap kelas dianalisis dengan statistik deskriptif. Statistik deskriptif yang disajikan berdasarkan masing-masing indikator minat belajar dan secara keseluruhan. Data dari angket telah diubah ke dalam data persen. Dalam menentukan kategori keefektifan, digunakan kriteria berdasarkan

Khabibah dalam Nurtasari & Manoy (2016: 4):

1) Mencari rata-rata tiap kriteria dari tiap butir pernyataan dengan rumus:

$$K_i = \frac{\sum_{i=1}^n V_{hi}}{n}$$

2) Mencari rata-rata aspek tiap indikator minat dengan rumus:

$$A_i = \frac{\sum_{j=1}^n K_{ij}}{m}$$

3) Mencari rata-rata total keefektifan dengan rumus:

$$RTE = \frac{\sum_{i=1}^n A_i}{n}$$

4) Menentukan kategori keefektifan dengan mencocokkan pada skala Likert:

**Tabel 1.** Tingkat Kevalidan berdasarkan Skala Likert

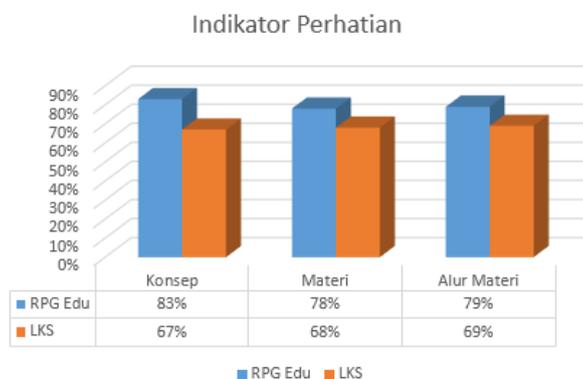
Interval Rata-rata Skor	Tingkat Keefektifan
$75\% \leq RTE \leq 100\%$	Sangat Efekif
$50\% \leq RTE < 75\%$	Efektif
$25\% \leq RTE < 50\%$	Kurang Efektif
$0\% \leq RTE < 25\%$	Tidak Efektif

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**a. Hasil Penelitian**

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mencari rata-rata tiap aspek dan kriteria angket yang

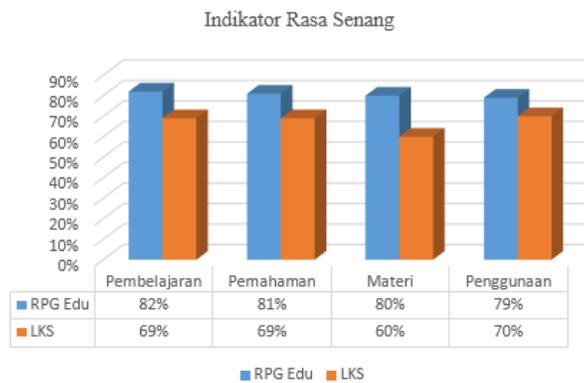
telah diisi oleh kelas eksperimen dan kelas kontrol. Indikator pertama adalah perhatian dengan menggunakan media masing-masing. Berikut hasil rerata indikator perhatian:



**Gambar 5.** Tingkat Persentase Indikator Perhatian pada Media

Pada indikator perhatian siswa dalam menggunakan media didapatkan kriteria perhatian terhadap konsep pada *RPG Edu* adalah 83% dan pada LKS 67%. Selanjutnya pada kriteria perhatian

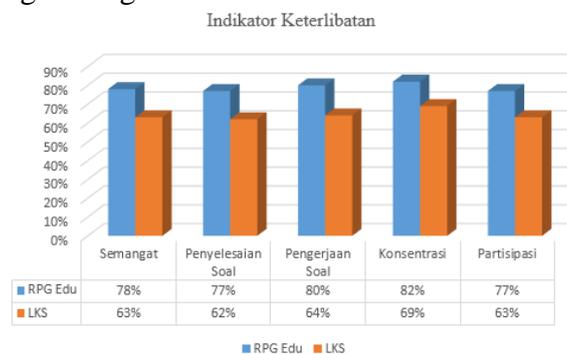
materi pada *RPG Edu* adalah 78% dan 68% untuk LKS. Pada kriteria perhatian terhadap alur materi yang jelas didapatkan 79% untuk *RPG Edu* dan 69% untuk LKS.



**Gambar 6.** Tingkat Persentase Indikator Rasa Senang pada Media

Hasil pada indikator rasa senang dengan tingkat persentase seberapa senang siswa menggunakan media. Pada kriteria rasa senang terhadap pembelajaran pada *RPG Edu* dan LKS berturut-turut 82% dan 69%. Sedangkan pada rasa senang untuk memahami materi *RPG Edu* dengan tingkat 80%

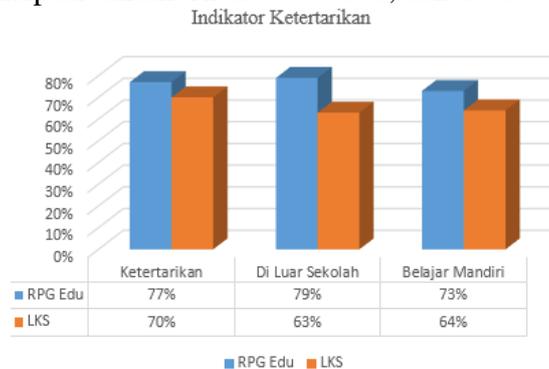
dan pada LKS 69%. Pada kriteria rasa senang dengan materi barisan dan deret yang diintegrasikan ke dalam media *RPG Edu* yaitu 80% sedangkan pada LKS 60%. Rasa senang ditinjau dari penggunaan pada *RPG Edu* yaitu 79% dan 70% pada LKS.



**Gambar 7.** Tingkat Persentase Indikator Keterlibatan pada Media

Pada tingkat persentase indikator keterlibatan dengan kriteria semangat, penyelesaian soal, pengerjaan soal, konsentrasi, dan partisipasi untuk *RPG*

*Edu* berturut-turut yaitu 78%, 77%, 80%, 82%, dan 77%. Sedangkan LKS berada pada tingkat 63%, 62%, 64%, 69%, dan 63%.



**Gambar 8.** Tingkat Persentase Indikator Ketertarikan pada Media

Ketertarikan siswa dalam menggunakan media *RPG Edu* berada

pada tingkat 77% sedangkan LKS pada 70%. Menurut siswa yang menggunakan

*RPG Edu*, tingkat penggunaan di luar sekolah yaitu 79% sedangkan pada siswa yang menggunakan LKS yaitu 63%. Selain itu untuk kebutuhan belajar

mandiri, siswa menggunakan *RPG Edu* dengan 73% dan siswa menggunakan LKS 64%.



**Gambar 9.** Tingkat Persentase Keseluruhan Indikator Minat Belajar

Berdasarkan hasil rata-rata masing-masing indikator, tingkat persentase pada indikator perhatian untuk *RPG Edu* yaitu 80% dan untuk LKS 67%. Untuk indikator rasa senang, pengguna *RPG Edu* memberikan tingkatan sebesar 81% sedangkan LKS 67%. Pada indikator

keterlibatan siswa dalam menggunakan media tersebut, pada pengguna *RPG Edu* sebesar 79% dan LKS yaitu 64%. Sedangkan pada indikator ketertarikan terhadap media *RPG Edu* sebesar 76% dan LKS sebesar 66%.

**Tabel 2.** Tingkat Persentase Akhir Penggunaan Media

<i>RTE</i>	
<i>RPG Edu</i>	LKS
79%	66%
Sangat Efektif	Efektif

Secara keseluruhan, media *RPG Edu* memberikan tingkatan 79% untuk digunakan sebagai media belajar di Era *Covid-19* dengan kategori sangat efektif. Sedangkan LKS hanya memberikan 66% terhadap minat belajar dengan kategori efektif..

#### b. Pembahasan

*RPG Edu* merupakan suatu media yang telah valid dan praktis. Pada unsur suatu media tidak hanya memuat valid dan praktis tetapi harus ada efektif. Hal ini sesuai dengan pernyataan Akker (1999) bahwa media harus memuat syarat valid, praktis, dan efektif. Media *RPG Edu* dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan siswa di tengah pembelajaran era *Covid-19*. Selain itu media ini juga dibutuhkan karena krisis digital yang dialami siswa yang

membuat minat belajar menurun. Oleh karena itu media ini diuji keefektifan terhadap minat belajar siswa.

Media ini diujicobakan melalui eksperimen pada kelas XI MIPA di SMA Negeri 6 Purworejo dengan sampel 18 siswa menggunakan *RPG Edu* sebagai kelas eksperimen dan 18 siswa lainnya menggunakan LKS sebagai kelas kontrol. Karena pada pembelajaran di era *Covid-19*, eksperimen dilakukan melalui grup WA dengan pembagian sesuai grup masing-masing. Siswa pengguna *RPG Edu* menginstall aplikasi tersebut melalui *whatsapp*. Selanjutnya mereka belajar menggunakan *RPG Edu* pada materi barisan dan deret untuk memenuhi kebutuhan pribadi pada pembelajaran era *Covid-19*. Siswa menyelesaikan semua misi dalam bentuk

soal-soal hingga akhir dengan garis utama adalah petualangan Fawwaz (pengguna) untuk menjadi patih. Pada grup LKS hampir serupa, siswa mempelajari LKS dengan materi yang sama dengan *RPG Edu* dan menyelesaikan soal dengan tingkatan yang sama pula. Setelah belajar menggunakan media tersebut, siswa menilai keefektifan dengan mengisi angket keefektifan terhadap minat belajar.

Pada indikator perhatian siswa terhadap kedua media tersebut dapat dilihat bahwa media *RPG Edu* lebih efektif di tiga kriteria dari pada LKS dengan semua kategorinya sangat efektif. Sedangkan LKS hanya efektif saja. Dalam memperhatikan materi dibutuhkan untuk dapat mengikuti alur materi dan konsep itu sendiri tanpa terlewat. Selain itu terdapat motivasi yang terkandung pada *RPG Edu* yang tidak ada pada LKS siswa. Pada *RPG Edu* telah didesain dengan penyajian materi dan konsep melalui percakapan tokoh pada *game* dan *visual* materi dengan *pop-up*. *RPG Edu* lebih diperhatikan dari pada LKS karena merupakan *RPG Edu* merupakan suatu media instruksional dengan animasi untuk menumbuhkan perhatian siswa. Sesuai dengan pernyataan Purnama dkk (2018: 64) bahwa agar mendapatkan perhatian siswa dibutuhkan media instruksional yang dapat menjelaskan pembelajaran lebih baik.

Pada indikator rasa senang dimana siswa memberikan penilaian tingkatan rasa senang mereka untuk dapat mengikuti pembelajaran. Pada aspek dengan *RPG Edu* lebih efektif dari LKS memberikan gambaran bahwa siswa akan lebih senang belajar menggunakan *RPG Edu*. Faktor rasa senang ini adalah faktor internal yang dapat dimunculkan dengan memberikan sesuatu yang berbeda dan baru. Pada *RPG Edu* dengan konsep *game android* merupakan sesuatu yang berbeda dan akan

memberikan rasa senang kepada siswa karena mereka yang pada dasarnya lebih senang bermain *game* dari pada belajar menggunakan buku konvensional.

Keterlibatan siswa dalam menggunakan media tersebut dengan *RPG Edu* lebih efektif dalam melibatkan siswa untuk belajar. Karena media *RPG Edu* membuat siswa terjun langsung dengan memerankan tokoh sesuai dengan garis besar *game* RPG dengan berpetualang sambil belajar. Jadi pengguna *RPG Edu* sendiri yang akan menentukan keberhasilan dalam belajar tersebut karena pada *game* tersebut terdapat misi-misi yang harus diselesaikan oleh siswa.

Ketertarikan siswa dalam belajar menggunakan media tertentu dapat menjadi salah satu faktor munculnya minat belajar. Berdasarkan data yang telah ada bahwa siswa lebih tertarik menggunakan *RPG Edu* dari pada LKS dengan margin 10. Ketertarikan ini berkaitan dengan kebutuhan siswa sendiri dalam belajar di Era *Covid-19*. Seberapa tinggi ketertarikan mereka untuk belajar di Era *Covid-19* dimana belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Siswa mengetahui kebutuhan masing-masing untuk memenuhi belajar pribadi mereka secara mandiri. *RPG Edu* dapat dimanfaatkan dalam hal tersebut dengan konsep yang ditawarkan dapat menarik siswa untuk belajar menggunakan *RPG Edu* pada pembelajaran Era *Covid-19*. Hal ini karena *RPG Edu* telah dirancang sedemikian rupa secara lengkap dan runtut dan tentunya menarik dengan desain yang tidak biasa.

Secara keseluruhan dengan indikator minat belajar siswa, *RPG Edu* secara signifikan lebih efektif dari pada LKS dengan margin 13%. Keefektifan terhadap minat ini memang didukung dengan media *RPG Edu* yang dapat digunakan sebagai wadah bermain sekaligus belajar di Era-Covid dengan desain yang menarik dan dapat membuat

siswa lebih minat belajar terutama pada Era *Covid-19* pada materi barisan dan deret. Selain itu *RPG Edu* lebih efektif karena media ini lebih praktis dan digunakan pada *handphone android* siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Kharisma dkk (2020: 43) bahwa siswa pada kondisi belajar saat ini lebih membutuhkan media berbentuk aplikasi pada *handphone android* untuk belajar di Era *Covid-19*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akker, V. D. (1999). *Principles and Methods of Development Research*. In *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.
- Febriyanti, C. dan Seruni. (2016). Peran Minat dan Interaksi Siswa dengan Guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 4(3): 245-254.
- Kharisma, N. N., Roesminingsih, M. V., dan Suhanadji. Gambaran Kebutuhan Pembelajaran Daring PKBM Budi Utama Surabaya pada Masa Pandemi *Covid-19*. *Jurnal Pendidikan Non Formal* 15(1): 38-44.
- Masjudin. (2016). Pembelajaran Kooperatif Investigatif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Barisan Dan Deret. *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains (JEMS)* 4(2): 76-84.
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Kominikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Nazir, M. (2013). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Nurtasari, H.R., dan Manoy, J.T. (2016). Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) dengan Media Tangram pada Pembelajaran Matematika Materi Jajar Genjang dan Belah Ketupat. *MATHedunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 3(5): 1-10.
- Purnama, I., Musa, N. M. I., dan Mislinawati. (2018). Kendala Guru Memotivasi Siswa dalam Proses Pembelajaran di SD Negeri 46 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar* 6(1): 63-78.
- Putri, B. B. A., Muslim, A., dan Bintaro., T. Y. (2019). Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V di SD Negeri 4 Gumiwang. *Jurnal Educatio: FKIP UNMA* 5(2): 68-74.
- Setiawan, A. R. (2020). Lembar Kegiatan Literasi Saintifik untuk Pembelajaran Jarak Jauh Topik Penyakit *Coronavirus* 2019 (*COVID-19*). *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan* 2(1): Vol. 2: 28-37.
- Siagian, R. E. F. (2015). Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 2(2): 122-131.
- Siskawati, M., Pargito, dan Pujiati. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa. *Jurnal Studi Sosial* 4(1): 72-80.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas. *RPG Edu* lebih efektif dari pada LKS dengan margin sampai 13%. *RPG Edu* dengan kategori sangat efektif sedangkan LKS kategori efektif saja. Keefektifan *RPG Edu* berkaitan dengan minat belajar siswa pada pembelajaran era *Covid* dengan indikator minat belajar tersebut. Setiap indikator *RPG Edu* selalu unggul dari LKS dalam hal minat belajar siswa.