

Pengaruh Aplikasi *Mobile Learning Oodlu* Berbasis *Game* Edukasi terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas VII MTS Muhammadiyah Lempangang Kabupaten Gowa

Ardiansyah*, Maman A Majid Binfas, Firdaus R
Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia

*Corresponding Author: aardnsyh02@gmail.com
Dikirim: 03-06-2025; Direvisi: 03-07-2025; Diterima: 05-07-2025

Abstrak: Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Mobile Learning Oodlu* berbasis *Game* Edukasi terhadap minat belajar IPA pada siswa kelas VII MTs Muhammadiyah Lempangang Kabupaten Gowa. Penelitian ini mempergunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *eksperimen*, jenis desain *pre-eksperimen*, model *one group pretest posttest*. Seluruh siswa kelas VII MTs Muhammadiyah Lempangang Kabupaten gowa yang terdiri dari 3 kelas dengan total 84 siswa menjadi populasi di penelitian ini. Sampel yang dipergunakan yaitu seluruh siswa kelas VII. Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen berupa angket. Analisis data dilakukan dengan pendekatan statistik deskriptif serta statistik inferensial yang dibantu dengan *software* SPSS versi 26. Hasil analisis memperlihatkan terdapat peningkatan signifikan pada minat belajar siswa, dengan perolehan nilai rata-rata meningkat dari 67,86 menjadi 79,76. Hasil pengujian hipotesis dengan *one-sample Kolmogorov-Smirnov test* selanjutnya menguatkan hasil temuan, dengan nilai signifikansi 2-tailed diperoleh sejumlah 0,000 yang terdapat bawah ambang batas 0,05. Maka, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang mengindikasikan terdapat pengaruh yang positif dari aplikasi *Mobile Learning Oodlu* berbasis *Game* Edukasi terhadap Minat Belajar IPA Siswa. Jadi, aplikasi *Mobile Learning Oodlu* berbasis *Game* Edukasi terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap Minat Belajar IPA Pada Siswa Kelas VII MTs Muhammadiyah Lempangang Kabupaten Gowa.

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

Abstract: This study aims to determine the effect of using the *Mobile Learning Oodlu* application based on Educational Games on interest in learning science in seventh grade students of MTs Muhammadiyah Lempangang Gowa Regency. This research uses a quantitative approach with experimental methods, pre-experiment design type, one group pretest posttest model. All seventh grade students of MTs Muhammadiyah Lempangang Gowa Regency consisting of 3 classes with a total of 84 students became the population in this study. The sample used was all seventh grade students. Data collection was done through an instrument in the form of a questionnaire. Data analysis was carried out with a descriptive statistical approach and inferential statistics assisted by SPSS software version 26. The analysis showed that there was a significant increase in students' interest in learning, with the average score increasing from 67.86 to 79.76. The results of hypothesis testing with the one-sample Kolmogorov-Smirnov test further corroborate the findings, with a 2-tailed significance value obtained of 0.000 which is below the 0.05 threshold. So, H_0 is rejected and H_1 is accepted, which indicates that there is a positive influence of the *Mobile Learning Oodlu* application based on Educational Games on Student Science Learning Interest. So, the *Mobile Learning Oodlu* application based on Educational Games is proven to have a significant effect on Science Learning Interest in Class VII Students of MTs Muhammadiyah Lempangang Gowa Regency.

Keywords: *Mobile Learning*; *Oodlu*; Educational Game; Science Learning Interest

PENDAHULUAN

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 (Ilham, 2019). Dalam konteks ini, tujuan pendidikan dipahami sebagai suatu sistem nilai yang ingin dicapai melalui berbagai kegiatan, baik di dalam maupun di luar sekolah (Aryanto et al., 2021). 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 untuk dapat mandiri dan berakhlak (Mulyani, 2011).

Era globalisasi menjadikan pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai transfer ilmu, tetapi juga sebagai medium untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi dinamika kehidupan. Pendidikan menurut Annur et al., (2021) 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 dan di mana saja, meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Najjar & Oktasari, 2023). Aplikasi *Oodlu* adalah salah satu contoh penerapan *game* edukasi berbasis teknologi. Termasuk menggunakan aplikasi *Oodlu*. *Oodlu* menawarkan berbagai jenis kuis dan permainan yang dapat diakses secara gratis, sehingga mendukung efektivitas pembelajaran, baik bagi pendidik maupun peserta didik, sehingga berminat dalam mengikuti pembelajaran (Sari, 2023).

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 et al., 2021). Penelitian sebelumnya yang telah meneliti di antaranya, 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 di dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam berbagai konteks pembelajaran.

Hasil observasi awal yang dilakukan pada Selasa, 10 Desember 2024, menunjukkan proses 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.

Berdasarkan permasalahan yang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Aplikasi *Mobile Learning Oodlu* Berbasis *Game* Edukasi terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas VII MTs Muhammadiyah Lempangang Kabupaten Gowa”. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, adalah sejauhmana? pengaruh aplikasi *Mobile Learning Oodlu*



berbasis *Game* Edukasi berpengaruh terhadap minat belajar IPA siswa kelas VII MTs Muhammadiyah Lempangan Kabupaten Gowa.

METODE PENELITIAN

Penelitian kuantitatif melalui pendekatan *eksperimen* digunakan dalam penelitian ini. *Eksperimen* menurut Kerlinger (1986) dalam (Setyanto, 2006) adalah sebagai suatu penelitian ilmiah di mana 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.

Pendekatan eksperimen jenis *pre-eksperimen*, model “*one group pretest-posttest design*”. Model ini digunakan untuk mengetahui pengaruh aplikasi *Mobile Learning Oodlu* berbasis *Game* Edukasi sebagai perlakuan, sehingga hasil *pretest* dan *posttest* tersebut, bisa diketahui lebih akurat pengaruh perbandingan kondisi sebelum dengan perlakuan sesudahnya. Adapun, desain penelitian ini yaitu, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

Gambar 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*

Prosedur pelaksanaan penelitian *one group pretest-posttest*, yaitu pada pertemuan pertama siswa diberikan *pretest* yang memiliki tujuan untuk mengetahui minat awal siswa, sebelum menggunakan aplikasi *mobile learning oodlu* berbasis *game* edukasi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Kemudian pertemuan kedua dilaksanakan pembelajaran menggunakan aplikasi *mobile learning oodlu* berbasis *game* edukasi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam topik Bumi dan Tata Surya sebagai perlakuan kepada siswa. Selanjutnya, adalah pelaksanaan *posttest* bertujuan untuk mengetahui, apakah ada peningkatan yang signifikan terhadap minat belajar siswa.

Populasi ini dilakukan pada siswa kelas VII MTs Muhammadiyah Lempangan Kabupaten Gowa, mencakup tiga kelas, yakni siswa berjumlah 84 orang. Jenis pengambilan sampel dilaksanakan mempergunakan teknik sampel jenuh, dengan total sampel adalah 84 siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas lembar observasi dan angket minat belajar siswa. Menurut Dwiloka & Riana (2005) dalam (Herdayati et al., 2019) mengatakan bahwa Teknik pengumpulan data merupakan informasi yang dicatat pada kartu informasi atau terjun langsung ke lapangan. Lembar observasi yang dimanfaatkan mencakup observasi aktivitas siswa, yang berupa daftar cek untuk mengamati partisipasi siswa selama proses pembelajaran langsung, serta observasi terhadap penggunaan media pembelajaran, yang juga berbentuk *checklist*

dan berisi pertanyaan tertulis yang diajukan kepada guru guna memperoleh informasi serta tanggapan terkait pemanfaatan media pembelajaran. Sementara itu, angket minat belajar siswa berisi sejumlah pertanyaan tertulis yang ditujukan kepada siswa untuk mengumpulkan data dan informasi mengenai tingkat minat mereka dalam belajar.

Tahap analisis data mempergunakan teknik *analisis statistik deskriptif* serta *analisis statistik inferensial*. *Analisis Deskriptif* merupakan suatu metode bagaimana cara mengumpulkan angka-angka, menabelkan angka-angka, menggambarkan, mengolah dan menganalisis angka-angka (Vivi Silvia, 2020). Menurut (Sutopo & Slamet, 2017)) *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 agar mendapatkan hasil temuan yang maksimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MTs Muhammadiyah Lempangang Kabupaten Gowa, kelas VII dengan total 84 siswa mencakup 50 siswa laki-laki serta 34 siswa perempuan. Diperoleh data mengenai pengaruh aplikasi *mobile learning oodlu* berbasis *game* edukasi melalui angket minat belajar *pretest* dan *posttest*. Tes yang dipergunakan di penelitian ini meliputi 20 butir pertanyaan terkait minat belajar siswa. Data yang didapatkan kemudian dianalisis, sesuai dengan teknik analisis data yang dipergunakan yakni, sebagai berikut:

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 1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

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

Dari Tabel 1, bisa dipahami bahwasanya variabel *pretest* 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 *posttest* 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

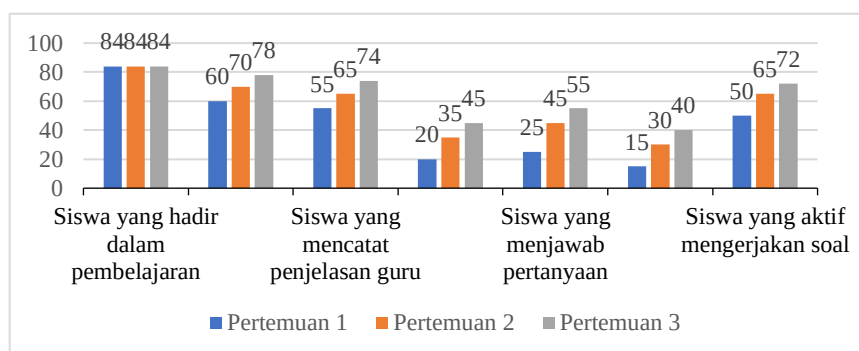


belajar dari 84 siswa di MTs Muhammadiyah Lempangang selama penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 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

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 2. Distribusi Frekuensi Aktivitas Belajar Siswa

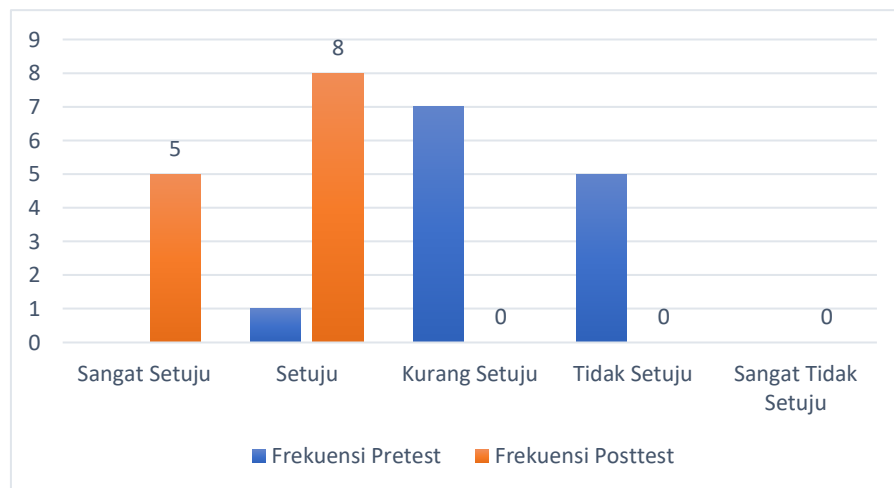
b. Hasil Observasi Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan 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 3.

Tabel 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 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 aplikasi *mobile learning Oodlu* yang berbasis *game* edukasi. Dapat dilihat pada diagram di bawah ini.

**Gambar 3.** Distribusi Frekuensi Media Pembelajaran

c. Hasil Angket Minat Belajar Siswa

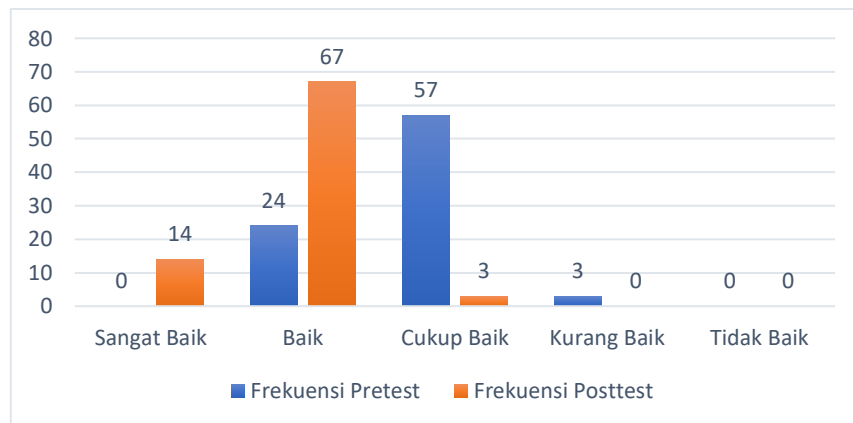
Hasil analisis data respons siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran yang diisi oleh 84 siswa, apabila skor angket minat belajar siswa dikelompokkan kedalam lima kelas mengenai interval skor minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan, seperti ditunjukkan pada tabel 4. berikut:

Tabel 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, 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, 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 di bawah ini.



Gambar 4. Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa

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

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 5. Hasil Uji Normalitas

		Unstandardized Residual
N		84
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.12582101
	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 6. Hasil Uji Hipotesis

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

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) di mana 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 siswa kelas VII MTs Muhammadiyah Lempang.

Pembahasan

Berdasarkan *analisis statistik inferensial* yang dihitung menggunakan SPSS versi 26, diperoleh bahwa data *pretest* dan *posttest* telah memenuhi syarat uji normalitas, adalah langkah awal sebelum pengujian hipotesis dilakukan. Data tersebut, terdistribusi secara normal karena nilai signifikansi (*p-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 $t_{\text{hitung}} >$ dari t_{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.

Penggunaan aplikasi seperti *Oodlu* yang berbasis *game* edukasi memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri, berkompetisi sehat, serta mendapatkan umpan balik langsung, sehingga memperkuat elemen-elemen motivasi tersebut. Elemen gamifikasi seperti poin, tantangan, dan reward juga memberikan stimulus positif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mendorong minat belajar yang lebih tinggi. Rahayu, (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan *Oodlu* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa dan membuat mereka, lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Selain itu, Sari, (2023) juga menemukan bahwa *Oodlu* mampu meningkatkan hasil evaluasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn, khususnya pada aspek kognitif dan keterlibatan siswa. Sementara itu, Sari, (2022) menyimpulkan bahwa *Oodlu* efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berbasis kuis interaktif.

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Mobile Learning Oodlu* berbasis *game* edukasi untuk mengembangkan minat belajar siswa yang artinya temuan penelitian ini diperkuat oleh temuan penelitian yang sudah dilaksanakan sebelumnya. Sehingga bisa diambil suatu kesimpulan bahwasanya aplikasi *Mobile Learning Oodlu* berbasis *game* edukasi berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada kelas VII MTs Muhammadiyah Lempangang Kabupaten Gowa.

KESIMPULAN

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 signifikasi 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 $t_{\text{hitung}} >$ dari t_{tabel} atau, $14,837 > 1,66342$, maka dengan demikian, H_1 diterima dan H_0 ditolak.

DAFTAR PUSTAKA

- Annur, Y. F., Yuriska, R., & Arditasari, S. T. (2021). Pendidikan Karakter dan Etika dalam pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*.
- 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.



- Herdayati, S. P., Pd, S., & Syahril, 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.
- Ilham, D. (2019). Menggagas pendidikan nilai dalam sistem pendidikan nasional. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 8(3), 109–122. <https://doi.org/10.58230/27454312.73>
- 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://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.891>
- Maman A Majid Binfas. (2024). Akar Statistics dan Keiblisian (online), <https://www.pedomankarya.co.id/2024/12/akar-statistics-dan-keiblisian.html>.
- 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).
- Najjar, S., & Oktasari, H. (2023). Embracing Mobile Learning In Education: Membuka Keuntungan, Menghadapi Tantangan, dan Menjelajahi Prospek Masa Depan. *Prosiding Seminar Nasional Kemahasiswaan*, 1(1), 74–83.
- 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.
- 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).
- 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://doi.org/10.56855/jpr.v2i3.368>
- Setyanto, A. E. (2006). Memperkenalkan kembali metode eksperimen dalam kajian komunikasi. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(1). <https://doi.org/10.24002/jik.v3i1.239>
- Sutopo, E. Y., & Slamet, A. (2017). *Statistik inferensial*. Penerbit Andi.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Bandung: Citra Utama.
- Vivi Silvia, S. E. (2020). *Statistika Deskriptif*. Penerbit Andi.

