

## Minat belajar biologi siswa kelas x man 2 Kota Banjarmasin menggunakan game edukatif *quizizz*

Murni Awaliah Rahmadani\*, Rufaidah, Rabiatul Adawiyah

Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas PGRI Kalimantan, Kota Banjarmasin Provinsi Kalimantan Selatan, Indonesia Kode Pos 70122

\*Email [murni.awaliah.rahmadani@gmail.com](mailto:murni.awaliah.rahmadani@gmail.com), [rabiatulbio@upk.ac.id](mailto:rabiatulbio@upk.ac.id)

### Abstrak

Minat belajar memegang peran penting dalam proses belajar mengajar sebagai dorongan bagi siswa untuk memusatkan perhatian pada mata pelajaran. Dalam pembelajaran biologi, tidak cukup hanya menghafal materi; pemahaman konsep adalah hal utama. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru biologi kelas X, diketahui bahwa sebagian besar siswa kurang memperhatikan, tidak aktif, sering keluar masuk kelas, dan ada pula yang sibuk bermain handphone saat pelajaran berlangsung. Pembelajaran berbasis permainan adalah pendekatan kreatif yang membantu siswa memahami konsep secara menyenangkan, sehingga informasi atau konsep baru bisa bertahan lebih lama. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur minat belajar siswa kelas X pada pelajaran biologi menggunakan game *edukatif Quizizz*. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan sampel 72 siswa kelas X MAN 2 Kota Banjarmasin, terdiri dari 36 siswa kelas X H dan 36 siswa kelas X I. Teknik pengumpulan data menggunakan angket skala Likert dengan indikator minat yang meliputi perhatian, perasaan senang, ketertarikan, dan keterlibatan. Analisis data dilakukan dengan menghitung skor angket, lalu diinterpretasikan dalam kategori: sangat tinggi, tinggi, cukup tinggi, kurang tinggi dan sangat kurang tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 84,24% siswa menunjukkan minat yang sangat tinggi saat mengikuti pembelajaran biologi menggunakan *Quizizz*; mereka merasa senang, termotivasi, dan lebih semangat belajar biologi. Setelah penggunaan *Quizizz*, minat belajar siswa kelas X MAN 2 Banjarmasin tergolong sangat tinggi, dengan persentase 92,80%. Indikator perasaan senang memiliki persentase tertinggi (85,15%), diikuti perhatian (82,33%), dan keterlibatan (76,71%). Temuan ini mengindikasikan bahwa *Quizizz* efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran biologi.

**Kata kunci:** minat belajar; biologi; *game edukatif; quizizz*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah fenomena mendasar dalam kehidupan manusia; di mana ada kehidupan, di situ pasti ada pendidikan (Kamaruddin, *et al.*, 2022). Sistem pendidikan era modern menghadapi tantangan dan perubahan yang terus-menerus, meliputi kemajuan teknologi, globalisasi, dan perubahan sosial (Kusumawati, *et al.*, 2023). Proses pembelajaran di era digital saat ini menuntut adanya inovasi agar kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan efektif bagi siswa (Hasriadi, 2022). Salah satu tantangan yang dihadapi oleh guru adalah meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran yang dianggap sulit, seperti biologi. Biologi sering kali dipandang sebagai mata pelajaran yang memiliki materi yang kompleks dan membutuhkan daya ingat yang kuat. Akibatnya, tidak jarang siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi biologi, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka.

Rendahnya hasil belajar siswa kemungkinan disebabkan oleh kurangnya inovasi dari guru saat mengajar di kelas, serta pemilihan strategi atau model pembelajaran yang kurang mampu menarik minat belajar siswa, ditambah dengan berbagai masalah lainnya (Ramdiah & Adawiyah, 2018). Minat belajar adalah faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran siswa (Permata & Kristanto, 2020). Guru perlu memiliki keterampilan untuk memvariasikan kegiatan pembelajaran agar siswa tidak merasa jenuh (Nur, *et al.*, 2023). Rasa jenuh dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Rendahnya minat belajar seringkali menjadi tantangan dalam proses pembelajaran (Harahap, Silalahi, Hutagalung, Purba, & Tansliova, 2024). Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu membuat materi biologi lebih mudah dipahami dan lebih menarik bagi siswa. Salah satu pendekatan yang efektif adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Media pembelajaran yang menarik dapat mengurangi kesan bahwa biologi adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan (Rosalina, 2022). Dengan demikian, siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar dan memahami materi yang disampaikan.

Cara yang banyak digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi (Sari dkk., 2024). Salah satu media yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar adalah media berbasis *game* atau permainan. Jenis *game* yang digunakan dalam pembelajaran ialah permainan edukatif (Lestari, Hidayah, & Zannah, 2023). Metode Permainan Edukatif di SDN Muara Ulang dan SDN 1 Sei Lunuk” (Lestari & Hidayah, Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Melalui Penerapan Metode Permainan Edukatif di SDN Muara Ulang dan SDN 1 Sei Lunuk, 2023) terbukti bahwa penggunaan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Permainan atau *game* edukatif memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton (Putra dkk., 2023). Selain itu, permainan edukatif juga dapat memberikan umpan balik secara langsung, yang membantu siswa memahami sejauh mana penguasaan mereka terhadap materi yang dipelajari. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran berbasis permainan edukatif merupakan jenis media yang interaktif karena menggabungkan unsur permainan dengan materi pendidikan, sehingga dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan, karena siswa terlibat secara aktif melalui berbagai aktivitas, seperti menjawab kuis, memecahkan masalah, atau menyelesaikan tantangan yang berhubungan dengan materi pelajaran. Selain itu, permainan edukatif sering kali memberikan umpan balik langsung kepada siswa, sehingga mereka dapat segera mengetahui hasil dari tindakan mereka dan memahami materi dengan lebih baik. Interaktivitas ini tidak hanya

membuat siswa lebih fokus, tetapi juga mendorong kolaborasi dan kompetisi yang sehat di antara mereka. Sebagai hasilnya, permainan edukatif mampu menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran yang sedang dipelajari.

Media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat memotivasi siswa untuk lebih antusias dalam belajar. *Quizizz*, sebuah *platform* permainan edukatif yang dapat diakses secara daring, merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif. Dengan fitur kuis interaktif, *Quizizz* memungkinkan siswa belajar sambil bermain, sehingga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.

MAN 2 Kota Banjarmasin, sebagai salah satu lembaga pendidikan menengah atas, turut memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran biologi digunakan di sekolah tersebut dengan harapan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dengan meningkatnya minat siswa, maka mereka dapat lebih tertarik dan termotivasi untuk mempelajari materi biologi dengan lebih serius.

MAN 2 Kota Banjarmasin merupakan salah satu SMA terbaik di Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan, menurut hasil pengamatan pengamat. Fasilitas yang tersedia memungkinkan proses belajar mengajar berjalan dengan lancar. Dalam wawancara dengan peneliti, Ibu Desi Abdumawaty, guru biologi MAN 2 Kota Banjarmasin, menyatakan bahwa motivasi belajar siswa saat ini tergolong tinggi. Berdasarkan pengamatan peneliti, berikut ini adalah gambaran singkat keadaan siswa dan antusiasme mereka dalam belajar: (1) Sebagian siswa hanya diam dalam proses belajar mengajar, sedangkan siswa yang lain aktif dalam kelas, terlihat dari tanggapan mereka terhadap pertanyaan guru. (2) Sementara beberapa siswa fokus pada guru, yang lain sibuk mencatat selama perkuliahan. (3) Jika ada sesuatu yang tidak mereka pahami, beberapa siswa memiliki keberanian untuk bertanya. (4) Ketika teman sekelas atau guru mengajukan pertanyaan, beberapa siswa menjawab. (5) Ada tingkat kesiapan siswa yang tinggi untuk belajar, sebagaimana dibuktikan oleh fakta bahwa beberapa siswa bersiap sebelum kelas dimulai. (6) Beberapa siswa bekerja keras pada tugas mereka untuk menerima nilai setinggi mungkin. Wawancara dengan siswa kelas X di MAN 2 Kota Banjarmasin mengungkapkan bahwa mereka percaya biologi adalah mata pelajaran yang menarik ketika datang ke sumber daya tertentu, yang membuat belajar lebih menyenangkan atau lebih mudah. Oleh karena itu lah, peneliti tertarik untuk mengetahui apakah benar melalui penggunaan media permainan edukatif berupa *Quizizz* ini baik atau tinggi.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui minat belajar biologi siswa kelas X di MAN 2 Kota Banjarmasin menggunakan media pembelajaran game edukatif *Quizizz*. Penelitian ini memiliki beberapa manfaat sehingga penting untuk dilakukan. Dari segi teoritis, hasil penelitian dapat menambah khazanah penelitian tentang minat belajar siswa dalam pembelajaran biologi dengan menggunakan media berbasis teknologi, khususnya game edukatif *Quizizz*. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya terkait minat belajar dengan media pembelajaran inovatif. Sedangkan dari segi manfaat praktisnya, hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dan masukan bagi guru biologi dalam memilih media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, sehingga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi acuan bagi sekolah dalam mengembangkan kebijakan pembelajaran yang berorientasi pada pemanfaatan teknologi digital sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian yang menggunakan data numerik atau data kualitatif yang telah diberi nomor disebut penelitian kuantitatif (Sugiyono, 2017). Penelitian dengan pendekatan kuantitatif menggunakan data yang telah dikumpulkan baik berupa informasi numerik maupun tekstual. Kuesioner, wawancara, dan dokumen lainnya digunakan untuk mengumpulkan data. Dengan menguraikan sejumlah faktor yang terkait dengan masalah yang diteliti, penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki dan menjelaskan suatu fenomena atau fakta sosial. Penelitian deskriptif tidak menggunakan atau menguji hipotesis karena tidak menjelaskan hubungan antara variabel yang ada; akibatnya, penelitian ini tidak bertujuan untuk membangun dan mengembangkan perbendaharaan teori. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji minat belajar siswa MAN 2 Kota Banjarmasin pada mata pelajaran biologi.

### **B. Tempat dan Waktu**

Pada bulan Oktober 2023, penelitian ini dilaksanakan di MAN 2 Kota Banjarmasin yang terletak di Kalimantan Selatan. Hal ini berdasarkan temuan awal peneliti yang menemukan bahwa antusiasme anak-anak dalam belajar, khususnya di kelas biologi, cukup tinggi setelah menggunakan permainan *Quizizz* di kelas.

### **C. Populasi dan Sampel**

Populasi merupakan kategori generalisasi yang terdiri dari item atau orang dengan atribut tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk diteliti dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MAN 2 Kota Banjarmasin tahun ajaran 2024–2025. Karena kelas X memiliki jumlah siswa lebih banyak dibandingkan kelas lainnya, maka kelas X merupakan satu-satunya kelas yang dapat mencerminkan populasi dari semua kelas yang ada saat ini.

**Tabel 1. Sampel Penelitian**

| Nama Sekolah           | Kelas | Jumlah Siswa |
|------------------------|-------|--------------|
| MAN 2 Kota Banjarmasin | X-H   | 36           |
|                        | X-I   | 36           |
| Jumlah                 |       | 72           |

Sampel adalah sebagian dari populasi yang diambil menggunakan teknik-teknik tertentu yang dianggap mampu mewakili populasi secara akurat karena memiliki kualitas yang spesifik, komprehensif, dan berbeda. Pendekatan Total Sampling, di mana jumlah sampel sama dengan populasi, adalah strategi pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini. Karena jumlah siswa dalam populasi kurang dari 100 orang, seluruh populasi digunakan sebagai sampel penelitian. Ukuran sampel untuk penelitian ini adalah 72 siswa.

### **D. Instrumen Pengumpulan Data**

Kuesioner dengan sepuluh item yang dirancang untuk mengukur minat siswa dalam mempelajari biologi berfungsi sebagai alat pengumpulan data penelitian. Panduan tersebut selaras dengan empat indikator minat belajar, yang meliputi kesenangan, rasa ingin tahu, keterlibatan, dan perhatian.

### E. Teknik Pengumpulan Data

Data harus dikumpulkan oleh peneliti sebelum dapat diproses. Wawancara dan kuesioner digunakan dalam proses pengumpulan data. Kuesioner adalah serangkaian pertanyaan yang harus dijawab oleh responden, atau orang yang diukur. Kondisi orang, informasi pribadi, pengalaman, pengetahuan, sikap, dan pendapat semuanya dapat diketahui menggunakan kuesioner ini. Peneliti memanfaatkan metode ini untuk mendapatkan informasi tentang motivasi belajar siswa. Mengacu pada indikasi minat belajar siswa yang akan diukur, maka kuesioner akan disebarkan.

### F. Teknik Analisis Data

Data skor angket yang diperoleh masing-masing siswa selanjutnya dihitung dengan menggunakan rumus menurut Arikunto (2013) sebagai berikut:

$$NA = \frac{S}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NA = Nilai Akhir

n= Jumlah skor yang diperoleh

N= Jumlah skor maksimum

Selanjutnya nilai yang diperoleh diinterpretasikan dengan kategori sebagai berikut.

**Tabel.2. kriteria Penilaian Minat Belajar Siswa**

| Nilai Angket | Kategori             |
|--------------|----------------------|
| 80-100%      | Sangat Tinggi        |
| 61 – 80%     | Tinggi               |
| 41 – 60%     | Cukup Tinggi         |
| 21 – 40%     | Kurang Tinggi        |
| 0 – 20%      | Kurang Tinggi Sekali |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui minat belajar biologi pada 72 siswa kelas X-H dan X-I MAN 2 Kota Banjarmasin. Untuk melakukan penelitian ini, peserta harus menjawab kuesioner survei. Ada empat indikator yang digunakan dalam pernyataan tentang minat belajar. Wawancara dengan guru biologi mengenai minat belajar siswa kelas X MAN 2 Kota Banjarmasin dilakukan dan kuesioner tersebut berisi sepuluh pernyataan yang berkaitan dengan minat mereka. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan kuesioner, diketahui bahwa siswa kelas X memiliki minat belajar yang kuat. Kuesioner yang berisi 10 pernyataan tentang minat belajar siswa pada mata pelajaran biologi dibagikan kepada 36 siswa kelas X-H dan 36 siswa kelas X-I. Berdasarkan empat indikator, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan, dapat diamati persentase siswa yang berminat belajar di kelas X MAN 2 Kota Banjarmasin pada Tabel 2 berikut.

**Tabel 2. Data Hasil Persentase Minat Belajar Siswa**

| No              | Indikator       | Hasil Minat Belajar Siswa (%) |
|-----------------|-----------------|-------------------------------|
| 1.              | Perasaan senang | 92,80                         |
| 2.              | Ketertarikan    | 85,15                         |
| 3.              | Perhatian       | 82,33                         |
| 4.              | Keterlibatan    | 76,71                         |
| Total Rata-rata |                 | 84,24                         |
| Kategori        |                 | Sangat tinggi                 |

## Seminar Nasional Pendidikan Biologi Universitas Lambung Mangkurat

Dengan rata-rata nilai 84,24%, hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas X MAN 2 Banjarmasin tergolong sangat tinggi setelah menggunakan *Game Quizizz*. Persentase indikator perasaan senang mencapai 92,80% dan berada pada kategori sangat tinggi, menandakan bahwa aspek ini adalah yang paling dominan dalam meningkatkan minat belajar. Diikuti oleh indikator minat dengan persentase 85,15% yang juga masuk kategori sangat tinggi, sementara indikator perhatian berada di angka 82,33%. Indikator keterlibatan siswa memiliki nilai terendah dengan persentase 76,71% , namun tetap masuk dalam kategori tinggi.

Penelitian lain yang dilakukan oleh di SMP Kota Bandung menemukan bahwa siswa yang memiliki minat terhadap suatu mata pelajaran akan lebih termotivasi untuk belajar, tekun, serta aktif bertanya (Nurhasanah & Sobandi, 2016). Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar memiliki peran penting dalam keberhasilan akademik siswa. Siswa yang tertarik pada suatu mata pelajaran cenderung lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, menyelesaikan tugas-tugas dengan baik, dan mencari informasi tambahan di luar kelas untuk memperdalam pemahaman mereka (Setiawan, Nugroho, & Widyaningtyas, 2022). Selain itu, siswa dengan minat yang tinggi juga biasanya lebih siap menghadapi tantangan dan kesulitan dalam pembelajaran, karena mereka merasa termotivasi untuk menguasai materi (Aulia, Prihatin, & Siswati, 2023). Dengan demikian, meningkatkan minat belajar dapat menjadi salah satu strategi efektif untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa indikator **perasaan senang** mendapatkan persentase tertinggi sebesar **92,80%** dan berada pada kategori sangat tinggi. Hal ini menandakan bahwa aspek emosional siswa, terutama rasa senang saat menggunakan *Quizizz*, berperan penting dalam meningkatkan minat belajar. Game edukatif seperti *Quizizz* menawarkan elemen interaktif dan kompetisi yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan (Pakudu & Rizal, 2024). Sesuai dengan teori motivasi belajar, aspek kesenangan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional, yang pada akhirnya berdampak positif pada motivasi dan minat belajar mereka.

Indikator **minat** juga menunjukkan hasil yang sangat tinggi dengan persentase **85,15%**. Ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya merasa senang, tetapi juga tertarik pada materi yang disampaikan melalui platform *Quizizz*. Game edukatif mampu menyajikan materi biologi dengan cara yang interaktif dan menantang, sehingga siswa lebih terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini konsisten dengan studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa karena mereka lebih terlibat dan tertarik pada proses pembelajaran (Tabina, et al., 2024).

Indikator **perhatian** memperoleh persentase **82,33%**, menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* membantu siswa lebih fokus pada materi pelajaran. Melalui fitur-fitur seperti kuis interaktif dan tantangan waktu, *Quizizz* membantu menjaga konsentrasi siswa, karena mereka termotivasi untuk menjawab dengan benar dalam batas waktu tertentu. Hal ini sesuai dengan teori kognitif tentang bagaimana media interaktif dapat membantu meningkatkan perhatian siswa dengan mengurangi gangguan dan meningkatkan fokus. Karakteristik peserta didik, seperti usia, latar belakang pendidikan, minat, dan kemampuan kognitif, juga dapat mempengaruhi efektivitas penggunaan multimedia dalam pembelajaran (Wahyudi, et al., 2023).

Indikator **keterlibatan** memiliki persentase terendah, yaitu **76,71%**, meskipun masih berada dalam kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun siswa senang dan tertarik dengan metode pembelajaran berbasis game, keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar masih dapat ditingkatkan. Faktor yang mungkin mempengaruhi keterlibatan siswa adalah durasi penggunaan game atau kesulitan soal yang diberikan. Sebagai contoh, siswa mungkin merasa kurang terlibat jika soal terlalu mudah atau terlalu sulit. Dengan demikian, perlu adanya penyesuaian tingkat kesulitan dan variasi dalam penggunaan game edukatif agar dapat mempertahankan keterlibatan siswa. Hal ini serupa

## Seminar Nasional Pendidikan Biologi Universitas Lambung Mangkurat

dengan sebuah hasil penelitian yang menerangkan bahwa faktor-faktor seperti kompetisi, pemberian reward, dan tingkat kesulitan yang disesuaikan secara dinamis dalam permainan mendukung peningkatan motivasi intrinsik mahasiswa (Sappaile, et al., 2024).

Hasil penelitian ini memberikan implikasi penting bagi guru biologi, khususnya di MAN 2 Banjarmasin. Penggunaan game edukatif seperti *Quizizz* dapat dijadikan salah satu strategi pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Guru dapat memanfaatkan platform ini sebagai metode pembelajaran alternatif untuk menyajikan materi yang dianggap sulit atau membosankan, seperti biologi. Selain itu, hasil ini juga menunjukkan bahwa aspek emosional siswa, seperti perasaan senang, dapat menjadi fokus untuk meningkatkan motivasi belajar.

### KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas X MAN 2 Banjarmasin tergolong sangat tinggi dengan rerata persentase 84,24%. Dari empat indikator yang diukur, indikator perasaan senang memiliki nilai tertinggi sebesar 92,80%, sedangkan indikator keterlibatan menunjukkan nilai terendah dengan persentase 76,71%. Peneliti menyarankan guru memanfaatkan *Quizizz* untuk memotivasi siswa dalam memahami materi biologi dengan soal yang menarik dan relevan, serta mendorong siswa untuk terlibat aktif agar belajar terasa menyenangkan. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengeksplorasi efek penggunaan *Quizizz* secara berkala terhadap minat dan pemahaman konsep biologi siswa.

### REFERENSI

- Aulia, R. P.;Prihatin, J.;& Siswati, B. H. (2023). Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Keberhasilan Belajar Siswa Dengan Penerapan Buku Ajar Elektronik Sistem Ekskresi Berbasis Brain-Based Learning (BBL) Dilengkapi Video dan Diagram Roundhouse. *Bio-Lectura: Jurnal Pendidikan Biologi*, 10(1), 11-17. <https://doi.org/10.31849/bl.v10i1.13435>.
- Arikuntu, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. <https://books.google.co.id>.
- Harahap, D.;Silalahi, D.;Hutagalung, E.;Purba, M.;& Tansliova, L. (2024). Analisis Tantangan dan Solusi Guru Dalam Implementasi Strategi Pembelajaran. *QISTINA: Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 3(1), 778-782. [10.57235/qistina.v3i1.2416](https://doi.org/10.57235/qistina.v3i1.2416).
- Hasriadi. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 136-151. [https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161#google\\_vignette](https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161#google_vignette).
- Kamaruddin, I.;Hapsari, S.;Yunarti, S.;Sarumaha, Y. A.;Lestari, N. C.;& Aji, S. P. (2022). *Pengantar Konsep Ilmu Pendidikan*. Batam: CV. Rey Media Grafika. [https://books.google.co.id/books/about/Pengantar dan Konsep Ilmu Pendidikan.html?id=6KF-EAAAQBAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/Pengantar_dan_Konsep_Ilmu_Pendidikan.html?id=6KF-EAAAQBAJ&redir_esc=y).
- Kusumawati, I.;Lestari, N. C.;Sihombing, C.;Purnawanti, F.;Soemarsono, D. W.;Kamadi, L.;. . . Hanafi, S. (2023). *Pengantar Pendidikan*. Batam: CV. Rey Media Grafika. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>.
- Lestari, N. C.;& Hidayah, Y. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Melalui Penerapan Metode Permainan Edukatif di SDN Muara Ulang dan SDN 1 Sei Lunuk. *Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, dan Pendidikan Dasar (SENSASEDA)* 3 (ss. 149-152). Banjarmasin: Universitas PGRI Kalimantan. <https://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/sensaseda/article/view/2650>.
- Lestari, N. C.;Hidayah, Y.;& Zannah, F. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar IPA di SDN Sungai Miai 7 Banjarmasin. *Journal on Education*, 5(3), 7095-7103. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1497>.

**Seminar Nasional Pendidikan Biologi**  
Universitas Lambung Mangkurat

- Nefianthi, R.;& Adawiyah, R. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran KNoS-KGS Terhadap Keterampilan Generik Sains Siswa Kelas XI IPA MAN Kelua Pokok Bahasan Sistem Pertahanan Tubuh. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 9(1), 1-10. <https://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/IPH/article/view/2357>.
- Nur, S., Yunus, M. R., Sainab., Lestari, N. C., Mangesa, R., Qomaliyah, E. N., Hakim, S. (2023). *Strategi Pembelajaran Biologi*. Yogyakarta: CV. Istana Agency. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8265051>.
- Nurhasanah, S.;& Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *MANPER: Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128-135. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>.
- Pakudu, R.;& Rizal. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quizizz. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 4, 65-83. <https://doi.org/10.31970/pendidikan.v6i3.1368>.
- Permata, C. A.;& Kristanto, Y. D. (2020). Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(2), 279-291. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i2.3877>.
- Putra, K.;Adhi, R.;Fadlilah, N.;& Helyana, C. (2023). Game Edukasi "Perjalanan si Koko" Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Informatics and Computer Engineering Journal*, 3(1), 88-96. <https://elibrary.bsi.ac.id/tugasakhir/K61300031710385644/pembuatan-game-pembelajaran-untuk-anak-usia-dini>.
- Ramdiah, S.;& Adawiyah, R. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Reading Questioning And Answering (RQA) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Biologi Siswa Kemampuan Akademik Rendah. *SIMBIOSA*, 7(1), 1-8. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10643863>.
- Rosalina, L. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI di SMA YPLP PGRI 2 Tamalete. *Eprints Universitas Negeri Makassar*, 1-6. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/23977>.
- Sappaile, B.;Mahmudah, L.;Gugat, R.;Farlina, B.;Mubarok, A.;& Mardikawati, B. (2024). Dampak Penggunaan Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *JRPP: Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(1), 714-727. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/24682>.
- Sari, M.;Elvira, D. N.;Aprilia, N.;R. , S. F.;& M. , N. A. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205-218. <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266>.
- Setiawan, A.;Nugroho, W.;& Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN Gamping. *TANGGAP : Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92-109. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA. <https://elibrary.bsi.ac.id/readbook/206060/metode-penelitian-kuantitatif-kualitatif-dan-r-d.html>.
- Tabina, M. H.;Mubarok, A. I.;Sari, I. M.;Nabela, Y. A.;Fakhriyah, F.;& Fajrie, N. (2024). Analisis Media Pembelajaran Interaktif DalamMinat BelajarSiswaKelas 5 SD 03 Tergo. *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 2493-2502. <https://ojs.smkmerahputih.com/index.php/juperan/article/view/625>.
- Wahyudi;Yahya, M.;Jenuri;Susilo, C.;Suwarma, D.;& Veza, O. (2023). Hubungan Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal on Education*, 6(1), 25-34. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2910>.