

**Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin**  
Volume 2, Nomor 3, April 2024, Halaman 22-31  
Licenced by CC BY-SA 4.0  
E-ISSN: [2986-6340](https://doi.org/10.5281/zenodo.10935866)  
DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10935866>

## Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Berbasis Teknologi *Educaplay* Pada Siswa Kelas XI IPS SMA IT Izzuddin Palembang

Lathifah<sup>1</sup>, Hikmah Lestari<sup>2</sup>, Yessi Fitriani<sup>3</sup>, Rizcha Fuji Lestari<sup>4</sup>

<sup>1</sup>PPG Prajabatan Bahasa Indonesia Universitas PGRI Palembang

<sup>23</sup>Universitas PGRI Palembang

<sup>4</sup>Sekolah Menengah Atas Islam Terpadu Izzuddin Palembang

Email: [lathifahhamzah13@gmail.com](mailto:lathifahhamzah13@gmail.com)<sup>1</sup>, [hik2mah@gmail.com](mailto:hik2mah@gmail.com)<sup>2</sup>, [yessifitriani931@gmail.com](mailto:yessifitriani931@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[lestaririzcha@gmail.com](mailto:lestaririzcha@gmail.com)<sup>4</sup>

### Abstract

*This research aimed to improve the learning interest of eleventh-grade social science students at SMA IT Izzuddin Palembang in the Indonesian Language subject through the use of the Educaplay technology-based learning media. This research was a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. Data collection was carried out through observations, questionnaires, and documentation. The results showed an increase in students' learning interest based on observations and questionnaire results. In the pre-research stage, the observation results showed that students' learning interest was still low (48%). After implementing Educaplay in cycle I, the observation results of students' learning interest increased to 70% (moderate), and in cycle II, it increased to 85% (high). Meanwhile, based on the questionnaire, students' learning interest in cycle I was in the moderate category (71%), and in cycle II, it increased to 83% (high). It can be concluded that the use of the Educaplay learning media can improve the Indonesian language learning interest of eleventh-grade social science students at SMA IT Izzuddin Palembang.*

**Keywords:** Learning Interest, Technology-Based Learning Media, Educaplay

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas XI IPS SMA IT Izzuddin Palembang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi *Educaplay*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa berdasarkan hasil observasi dan angket. Pada tahap pra-penelitian, hasil observasi menunjukkan minat belajar siswa masih rendah (48%). Setelah penerapan *Educaplay* pada siklus I, hasil observasi minat belajar siswa meningkat menjadi 70% (sedang), dan pada siklus II meningkat menjadi 85% (tinggi). Sementara itu, berdasarkan angket, minat belajar siswa pada siklus I berada pada kategori sedang (71%), dan pada siklus II meningkat menjadi 83% (tinggi). Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Educaplay* dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas XI IPS SMA IT Izzuddin Palembang.

**Kata Kunci:** Minat Belajar, Media Pembelajaran Berbasis Teknologi, Educaplay

---

#### Article Info

Received date: 26 Maret 2024

Revised date: 30 Maret 2024

Accepted date: 4 April 2024

### PENDAHULUAN

Minat belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih mudah menyerap dan memahami materi pelajaran, serta lebih termotivasi untuk belajar secara mandiri (Hansen dikutip Susanto, 2016:57-58). Minat juga merupakan kecenderungan yang konsisten untuk fokus dan mengingat beberapa aktivitas tertentu. Seseorang akan terus memperhatikan dan merasa senang terhadap aktivitas yang diminatinya (Lestari & Daryono, 2022). Namun, sering ditemukan siswa yang kurang tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran, terutama jika media pembelajaran kurang menarik. Hal ini dapat mengakibatkan berkurangnya motivasi belajar siswa (Isnaini, Firman, & Desyandri, 2023). Media utama yang digunakan dalam proses pembelajaran bertujuan untuk mengkomunikasikan pesan-pesan pembelajaran (Regezta, Hakim, & Noviati, 2023). Salah satu mata pelajaran yang sering dianggap membosankan oleh siswa adalah Bahasa Indonesia, yang dianggap hanya berisi teori dan hafalan,

sehingga minat belajar mereka menjadi rendah. Padahal, Bahasa Indonesia sangat penting untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dan literasi.

Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui pendekatan dan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan bermakna (Mulyani, 2023; Yaqin, Hanif, & Sutarjo, 2023). Media pembelajaran berbasis teknologi juga memiliki keunggulan dalam memvisualisasikan materi, mengakomodasi gaya belajar, serta memfasilitasi pembelajaran mandiri dan kolaboratif (Nasution, 2022; Lanos & Lestari, 2022).

Salah satu contoh media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah *Educaplay*. *Educaplay* merupakan platform pembelajaran online yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, permainan, dan video. Dengan menggunakan *Educaplay*, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi seperti *Educaplay* dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif, serta meningkatkan keterlibatan dan keterampilan siswa yang relevan dalam era digital (Novitasari & Kurniawati, 2023). Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wulandari (2020), Mujianto (2019), dan Nurgiansah (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas XI IPS di SMA IT Izzuddin Palembang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi *Educaplay*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Selain itu, penelitian ini juga bermanfaat sebagai referensi bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik dengan memanfaatkan teknologi.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. PTK dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas XI IPS SMA IT Izzuddin Palembang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi *Educaplay*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS di SMA IT Izzuddin Palembang yang berjumlah 14 orang, terdiri atas 10 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa teknik, yaitu observasi, angket, dan dokumentasi. Pada penelitian ini, peneliti juga mengelompokkan minat menjadi tiga kategori yaitu kategori tinggi, sedang, dan rendah (Azwar, 2022). Pada tahap pra-penelitian, peneliti melakukan observasi awal untuk mengevaluasi tingkat minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Observasi ini dilakukan dengan mengamati secara langsung sikap dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada siklus I, peneliti mulai menerapkan media pembelajaran *Educaplay* dalam proses belajar mengajar Bahasa Indonesia. Selama penerapan *Educaplay*, peneliti melakukan observasi terhadap respon dan partisipasi siswa. Peneliti juga membagikan angket minat belajar kepada siswa di akhir siklus untuk mengukur tingkat minat mereka setelah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi tersebut. Setelah pelaksanaan siklus I selesai, peneliti melakukan refleksi dengan menganalisis hasil observasi dan angket minat belajar. Berdasarkan refleksi tersebut, peneliti merencanakan tindak lanjut dan perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II.

Pada siklus II, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan kendala dan kekurangan yang ditemukan pada siklus I. Proses pembelajaran dengan menggunakan *Educaplay* kembali dilaksanakan, dan peneliti kembali melakukan observasi serta membagikan angket minat belajar kepada siswa di akhir siklus. Data yang diperoleh dari observasi, angket, dan dokumentasi kemudian dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan *Educaplay* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

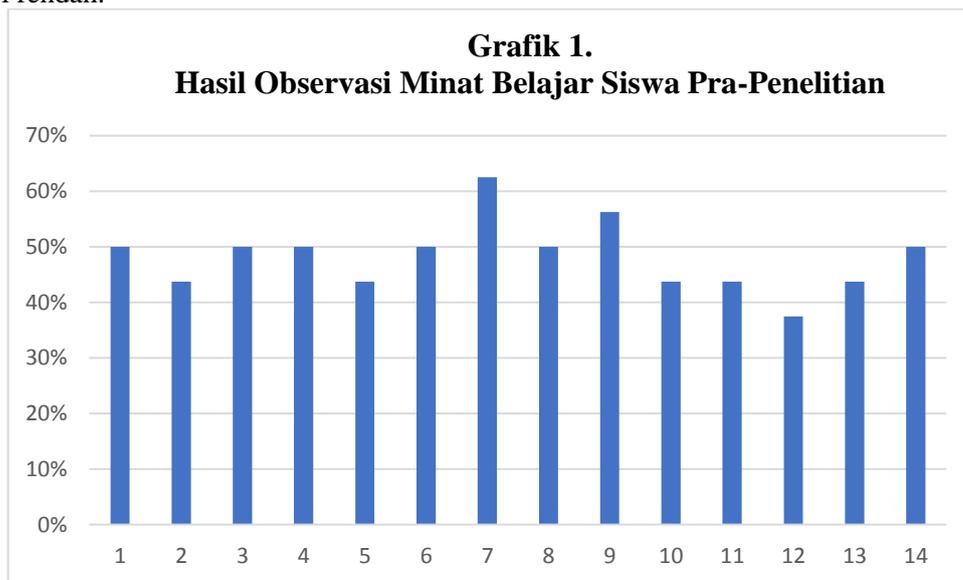
**HASIL****Deskripsi Data**

Penelitian ini dilaksanakan di SMA IT Izzuddin, yang berlokasi di Jl. Demang Lebar Daun, Kecamatan Ilir Barat I, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Penelitian ini melibatkan siswa kelas XI IPS dengan jumlah total 14 siswa, yang terdiri atas 10 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui minat belajar Bahasa Indonesia siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi *Educaplay*. Penelitian ini dirancang untuk memahami sejauh mana media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

**Deskripsi Pra Tindakan**

Sebelum memulai tindakan pada siklus I, peneliti melakukan observasi awal terhadap kondisi kelas XI IPS SMA IT Izzuddin Palembang khususnya terkait minat belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan pengamatan, suasana kelas tampak kurang kondusif untuk belajar. Sebagian besar siswa terlihat tidak fokus dan tidak antusias mengikuti pelajaran. Beberapa siswa bahkan mengobrol dengan teman sebangku, bermain ponsel, dan tidak memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru.

Ketika guru mencoba memberikan pertanyaan terkait materi yang dijelaskan, hanya sedikit siswa yang mengacungkan tangan untuk menjawab. Sebagian besar siswa seperti tidak tertarik dan malas untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Bahkan, ketika diminta untuk membaca atau mengerjakan tugas, mereka tampak enggan dan tidak bersemangat. Kondisi ini mengindikasikan rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia. Persentase rata-rata observasi minat belajar Bahasa Indonesia siswa XI IPS hanya sebesar 48% yang mana ini termasuk kategori rendah.



**Tabel 1**  
**Kategori Observasi Minat Siswa Pra-Penelitian**

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Rendah	$\leq 50\%$	12	86%
Sedang	51-81%	2	14%
Tinggi	$> 82\%$	0	0%
Jumlah		14	100%

Setelah melakukan diskusi dengan guru mata pelajaran, ditemukan beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya minat belajar siswa, antara lain media pembelajaran yang kurang menarik dan cenderung monoton, minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan menarik,

serta persepsi siswa bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia dianggap kurang menyenangkan karena banyak teori dan hafalan.

Melihat kondisi tersebut, peneliti memutuskan untuk menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi *Educaplay* dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media pembelajaran interaktif seperti *Educaplay* diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, melibatkan partisipasi aktif siswa, dan meningkatkan motivasi serta antusiasme mereka dalam belajar.

### **Pelaksanaan Siklus I**

Pada siklus I, peneliti mulai menerapkan media pembelajaran *Educaplay* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI IPS SMA IT Izzuddin Palembang. Berikut adalah deskripsi lengkap pelaksanaan siklus I:

#### **Perencanaan**

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar yang mengintegrasikan penggunaan media *Educaplay*. Modul ajar disusun sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian yang ingin dicapai pada materi yang akan diajarkan. Peneliti juga mempersiapkan materi pelajaran yang akan disampaikan dan membuat kuis atau permainan interaktif di platform *Educaplay* sebagai media pembelajaran.

Selain itu, peneliti juga menyiapkan angket minat belajar yang akan diberikan kepada siswa setelah penerapan media *Educaplay*. Angket ini bertujuan untuk mengukur tingkat minat belajar siswa dan melihat perubahannya setelah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi tersebut. Selain Angket peneliti juga menyiapkan lembar observasi minat belajar siswa, untuk melihat peningkatan minat belajar siswa melalui penerapan media *Educaplay*.

#### **Pelaksanaan**

Proses belajar mengajar pada siklus I dilaksanakan sesuai dengan jadwal pelajaran di sekolah. Pada siklus I, peneliti mengajarkan materi karya ilmiah dengan topik yaitu mempresentasikan karya ilmiah. Sebelum memulai, peneliti menyampaikan maksud dan tujuan kehadiran di kelas, serta memberikan pengarahannya bahwa nantinya akan menggunakan media *Educaplay* untuk kuis. Kegiatan diawali dengan berdoa bersama, menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan pertanyaan-pertanyaan terkait materi untuk memotivasi siswa, menjelaskan materi karya ilmiah, dan memberikan contoh.

Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengamati video tentang seminar atau presentasi untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang cara penyajian karya ilmiah. Setelah itu, peserta didik, dalam kelompok, mempresentasikan karya ilmiah yang telah mereka pilih sebelumnya sesuai dengan pemahaman mereka. Mereka diberi waktu untuk mempersiapkan presentasi mereka, dan mereka dapat menggunakan *Powerpoint* atau alat presentasi lainnya.

Peserta didik juga diberikan pemahaman tentang aspek-aspek penilaian untuk penyajian karya ilmiah yang telah dijelaskan oleh guru. Guru kemudian mempersiapkan *spin wheel* dengan nama-nama kelompok peserta didik dan mengacak *spin wheel* untuk menentukan kelompok yang maju ke depan duluan. Peserta didik, secara bergiliran, menyajikan karya ilmiah kelompoknya. Kemudian, kelompok lain menanggapi dalam sesi tanya jawab pada setiap penyajian kelompok. Peserta didik, dalam kelompok, membuat catatan yang berupa ringkasan atas paparan kelompok lain beserta tanggapan-tanggapan para peserta diskusi.

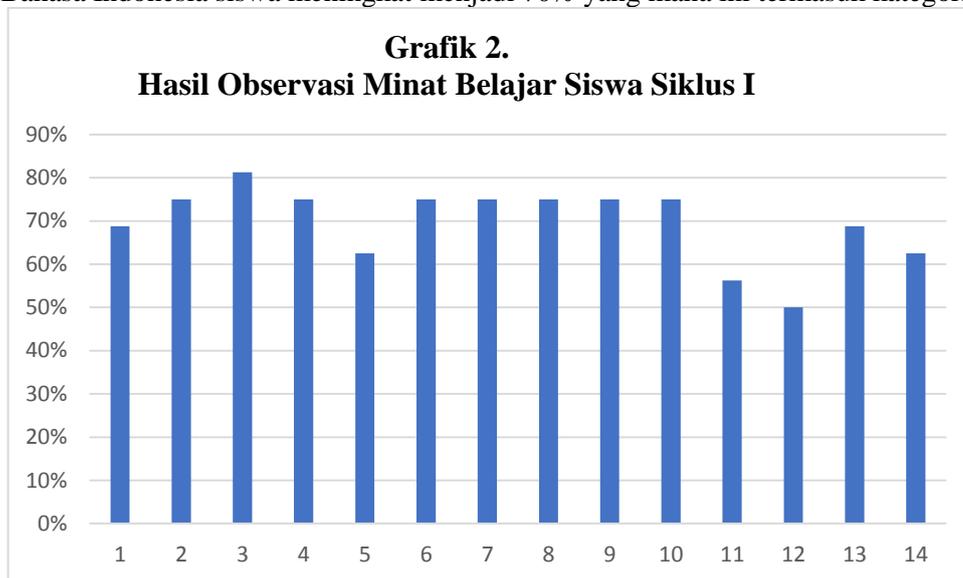
Guru kemudian mempersiapkan kuis di *Educaplay* berdasarkan materi yang telah dipelajari. Peserta didik diberikan waktu untuk mempelajari kembali materi sebelum mengerjakan kuis. Peserta didik, dalam kelompok, mengerjakan kuis yang telah disiapkan guru di *Educaplay*. Akhirnya, guru dan peserta didik mendiskusikan jawaban dari kuis tersebut. Guru memberikan penjelasan tambahan.

Di akhir pembelajaran, guru dan siswa membuat kesimpulan bersama. Guru berusaha menciptakan suasana kelas yang kondusif sejak awal dengan menciptakan suasana ceria agar siswa berminat mengikuti pembelajaran. Di akhir pembelajaran, guru memberikan kalimat-kalimat motivasi agar siswa berminat dan aktif dalam proses pembelajaran selanjutnya.

Pada akhir siklus, guru membagikan angket minat belajar kepada siswa untuk diisi sesuai dengan pendapat dan perasaan mereka tanpa merasa takut akan mempengaruhi nilai. Kegiatan pada siklus I ini merupakan pelaksanaan dari semua kegiatan yang telah direncanakan sebelumnya sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran dan strategi pembelajaran yang digunakan.

## Observasi

Selama proses pembelajaran dengan menggunakan *Educaplay*, peneliti melakukan observasi terhadap sikap dan antusiasme siswa. Peneliti mengamati bagaimana respon siswa ketika menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi ini, apakah mereka terlihat tertarik, bersemangat, dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran atau sebaliknya. Hasil observasi minat belajar Bahasa Indonesia siswa meningkat menjadi 70% yang mana ini termasuk kategori sedang.



**Tabel 2**  
**Kategori Observasi Minat Siswa Siklus I**

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Rendah	$\leq 50\%$	1	7%
Sedang	51-81%	13	93%
Tinggi	$\geq 82\%$	0	0%
Jumlah		14	100%

Peneliti juga mencatat hal-hal penting yang terjadi selama proses pembelajaran, seperti kendala atau masalah yang muncul, serta respon dari siswa terhadap penggunaan *Educaplay*. Dalam penelitian ini, yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia melalui penerapan media berbasis teknologi *Educaplay*, peneliti juga memanfaatkan angket sebagai alat pengumpulan data. Angket tersebut diberikan kepada siswa kelas XI IPS SMA IT Izzuddin Palembang, yang berjumlah 14 orang, pada akhir setiap siklus.



**Tabel 3**  
**Kategori Angket Minat Siswa Siklus I**

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Rendah	$\leq 50\%$	0	0%
Sedang	51%-77%	12	86%
Tinggi	$\geq 78\%$	2	14%
Jumlah		14	100%

Hasil angket minat belajar Bahasa Indonesia Siklus I siswa kelas XI IPS sebesar 71% yang mana ini termasuk kategori sedang. Data ini kemudian akan digunakan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan media berbasis teknologi *Educaplay* dalam meningkatkan minat belajar siswa.

### Refleksi

Setelah pelaksanaan siklus I selesai, peneliti melakukan refleksi dengan menganalisis hasil observasi dan angket minat belajar akhir yang diberikan kepada siswa. Peneliti mengevaluasi kekurangan dan kendala yang dihadapi selama penerapan media *Educaplay* pada siklus I, seperti misalnya masalah teknis dalam penggunaan *Educaplay*, pengelolaan waktu, atau respon siswa yang masih belum sesuai harapan.

Berdasarkan hasil refleksi, peneliti merencanakan tindak lanjut dan perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II. Perbaikan ini bertujuan untuk mengoptimalkan penggunaan *Educaplay* dan lebih meningkatkan minat belajar siswa.

### Pelaksanaan Siklus II

Pada siklus II, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan refleksi yang dilakukan pada siklus I. Berikut adalah deskripsi lengkap pelaksanaan siklus II:

#### Perencanaan

Perencanaan Pada tahap perencanaan siklus II, peneliti menyusun modul ajar dengan penyesuaian berdasarkan kendala dan kekurangan yang ditemukan pada siklus I. Peneliti juga mempersiapkan materi pelajaran dan membuat kuis atau permainan baru di *Educaplay* dengan tingkat kesulitan yang lebih bervariasi. Hal ini bertujuan untuk mengakomodasi kebutuhan dan kemampuan siswa yang berbeda-beda.

Selain itu, peneliti juga menyiapkan angket minat belajar untuk mengukur minat siswa setelah penerapan *Educaplay* pada siklus II. Angket ini akan dibandingkan dengan angket minat belajar pada siklus I untuk melihat peningkatan minat belajar siswa.

#### Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan siklus II, peneliti kembali mengondisikan peserta didik dengan mengecek kehadiran peserta didik, berdoa, dan mengecek kebersihan kelas. Peneliti kemudian

menyampaikan tujuan pembelajaran dan melakukan apersepsi/motivasi. Di awal proses pembelajaran, peneliti juga mengarahkan siswa bahwa nanti akan menggunakan media *Educaplay* untuk kuis.

Selanjutnya, peneliti menjelaskan materi pelajaran dengan menggunakan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Peneliti berusaha melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan dan meminta tanggapan dari siswa. Peserta didik mengamati dan menyimak penjelasan guru tentang definisi drama, ciri-ciri/karakteristik drama, dan unsur-unsur drama. Peserta didik juga mengamati media visual (slide presentasi dan video) yang digunakan peneliti untuk membantu menjelaskan materi.

Setelah menjelaskan materi, peneliti mengajak siswa untuk mengakses kuis atau permainan di *Educaplay* secara individu dan berkelompok. Pada siklus II ini, siswa diberikan kesempatan untuk mengerjakan kuis atau permainan secara mandiri terlebih dahulu, sebelum kemudian didiskusikan secara kelompok. Peneliti memberikan bimbingan dan arahan kepada siswa selama proses pengerjaan kuis tersebut.

Setelah selesai mengerjakan kuis, peneliti memfasilitasi diskusi kelas untuk membahas jawaban bersama-sama. Peneliti memberikan penguatan konsep dan umpan balik terhadap jawaban siswa, serta menjelaskan kembali materi yang masih belum dipahami oleh sebagian besar siswa.

Diakhir pembelajaran, peserta didik dan peneliti menyimpulkan pembelajaran hari ini. Peneliti menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya. Peneliti mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

Pada akhir siklus, peneliti membagikan lembar angket minat belajar kepada siswa untuk diisi sesuai dengan pendapat dan perasaan mereka tanpa merasa takut akan mempengaruhi nilai. Lembar angket ini berfungsi sebagai alat untuk mengumpulkan data tentang minat belajar siswa setelah proses pembelajaran menggunakan media *Educaplay*. Dengan demikian, peneliti dapat mengevaluasi efektivitas media pembelajaran ini dalam meningkatkan minat belajar siswa.

#### Observasi

Selama proses pembelajaran Siklus II dengan menggunakan *Educaplay*, peneliti kembali melakukan observasi terhadap sikap dan antusiasme siswa. Peneliti mengamati bagaimana respon siswa ketika menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi ini, apakah mereka terlihat lebih tertarik, bersemangat, dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan Siklus I. Hasil observasi menunjukkan bahwa minat belajar Bahasa Indonesia siswa meningkat menjadi 85% yang mana ini termasuk kategori tinggi.



**Tabel 4**  
**Kategori Observasi Minat Siswa Siklus II**

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Rendah	$\leq 50\%$	0	0%

Sedang	51-81%	6	43%
Tinggi	$\geq 82\%$	8	57%
Jumlah		14	100%

Peneliti juga mencatat hal-hal penting yang terjadi selama proses pembelajaran, seperti kendala atau masalah yang muncul, serta respon dari siswa terhadap penggunaan *Educaplay*. Dalam penelitian ini, yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia melalui penerapan media berbasis teknologi *Educaplay*, peneliti juga memanfaatkan angket sebagai alat pengumpulan data. Angket tersebut diberikan kembali kepada siswa kelas XI IPS SMA IT Izzuddin Palembang, yang berjumlah 14 orang, pada akhir Siklus II.



**Tabel 5**  
**Kategori Angket Minat Siswa Siklus II**

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Rendah	$\leq 50\%$	0	0%
Sedang	51-77%	1	7%
Tinggi	$\geq 78\%$	13	93%
Jumlah		14	100%

Hasil angket minat belajar Bahasa Indonesia Siklus II siswa kelas XI IPS menunjukkan peningkatan sebesar 83% yang mana ini termasuk kategori tinggi. Data ini kemudian akan digunakan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan media berbasis teknologi *Educaplay* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada Siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Educaplay* telah berhasil meningkatkan minat belajar siswa dari Siklus I ke Siklus II.

### Refleksi

Setelah pelaksanaan Siklus II selesai, peneliti melakukan refleksi. Dalam refleksi ini, peneliti menganalisis hasil observasi dan angket minat belajar akhir yang diberikan kepada siswa. Dari analisis tersebut, peneliti menemukan adanya peningkatan minat belajar siswa setelah penerapan *Educaplay* pada Siklus II, dibandingkan dengan Siklus I. Peneliti juga mencoba untuk memahami faktor-faktor yang memengaruhi peningkatan tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian kelas ini, peneliti menarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi *Educaplay* dapat secara efektif meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kesimpulan ini didasarkan pada data yang diperoleh dari observasi, angket minat belajar, dan catatan selama proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini cukup sampai Siklus II, karena telah terlihat peningkatan minat belajar siswa yang signifikan.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat dilihat bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi *Educaplay* mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas XI IPS SMA IT Izzuddin Palembang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan persentase minat belajar siswa berdasarkan hasil observasi dan angket.

Pada tahap pra-penelitian, hasil observasi menunjukkan minat belajar siswa masih tergolong rendah dengan persentase hanya 48%. Setelah penerapan media *Educaplay* pada siklus I, hasil observasi minat belajar siswa mengalami peningkatan menjadi 70% (kategori sedang). Kemudian pada siklus II, hasil observasi minat belajar siswa semakin meningkat menjadi 85% (kategori tinggi).

Sementara itu, berdasarkan hasil angket, pada siklus I minat belajar siswa berada pada kategori sedang dengan persentase 71%. Namun, pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan dengan minat belajar siswa mencapai 83% dan masuk dalam kategori tinggi. Peningkatan minat belajar siswa ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dan berbasis teknologi dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Keberhasilan penerapan media *Educaplay* dalam meningkatkan minat belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, media *Educaplay* menyajikan konten pembelajaran dalam bentuk yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan gaya belajar siswa di era digital saat ini. Dengan fitur-fitur seperti kuis, teka-teki, dan permainan, siswa merasa lebih tertarik dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Kedua, media *Educaplay* memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri maupun kolaboratif. Dengan belajar secara mandiri, siswa dapat mengeksplorasi materi sesuai dengan kecepatan belajar mereka sendiri. Sementara itu, belajar secara kolaboratif mendorong interaksi dan diskusi antar siswa, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Ketiga, penggunaan media *Educaplay* menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Siswa merasa lebih tertantang dan termotivasi untuk belajar karena media pembelajaran ini menyajikan materi dalam bentuk yang lebih menarik dan berbeda dari metode konvensional.

Namun, perlu diingat bahwa keberhasilan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Educaplay* juga bergantung pada beberapa faktor lain, seperti kesiapan guru dalam menggunakan teknologi, kualitas materi yang disampaikan, dan fasilitas pendukung yang tersedia di sekolah.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi *Educaplay* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas XI IPS SMA IT Izzuddin Palembang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase minat belajar siswa berdasarkan hasil observasi dan angket. Dari hasil observasi, pada pra-penelitian minat belajar siswa masih tergolong rendah dengan persentase hanya 48%. Setelah penerapan media *Educaplay* pada siklus I, minat belajar siswa meningkat menjadi 70% (kategori sedang). Kemudian pada siklus II, minat belajar siswa semakin meningkat menjadi 85% (kategori tinggi). Sementara berdasarkan hasil angket, pada siklus I minat belajar siswa berada pada kategori sedang dengan persentase 71%. Namun, pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan dengan minat belajar siswa mencapai 83% dan masuk dalam kategori tinggi. Kesimpulan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dan menarik, seperti *Educaplay*, dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media pembelajaran ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, melibatkan partisipasi aktif siswa, dan sesuai dengan gaya belajar siswa di era digital saat ini.

## SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat dijabarkan saran penelitian ini, bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan yang lebih mendalam terkait penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Educaplay* dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian dapat dilakukan pada mata pelajaran lain, jenjang pendidikan yang berbeda, atau dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi lainnya. Hal ini penting untuk memperkaya

kajian tentang efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta mengeksplorasi faktor-faktor lain yang dapat memengaruhi keberhasilan penerapannya di kelas. Dengan penelitian lanjutan, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan siswa.

## REFERENSI

- Azwar, S. (2022). *Penyusunan Skala Psikologi Edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Djarwo, C. F. (2020). Analisis Faktor Internal dan Eksternal Terhadap Motivasi Belajar Kimia Siswa SMA Kota Jayapura. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*, 2355-6358.
- Isnaini, S. N., Firman, & Desyandri. (2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar*, 42-51.
- Lanos, M. E., & Lestari, H. (2022). Efektivitas Pembelajaran Servis Bawah Permainan Bola Voli Berbasis Multimedia di SMA Yp Yaqli Oku Timur Sumatera Selatan. *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 50-54.
- Lestari, H., & Daryono. (2022). Minat Siswa Dalam Mengikuti Ekstrakurikuler Bolavoli Pada SMA Negeri 2 Plakat Tinggi. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 117-123.
- Mujianto, H. (2019). Pemanfaatan YouTube sebagai Media Ajar dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran dan Penelitian*, 135-159.
- Mulyani, N. F. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *J-HEST Journal of Health Education Economics Science and Technology*, 192-203.
- Murtiyani, E. (2022). Implementasi Metode Edutainment Dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Sambit Tahun Pelajaran 2021/2022. *Skripsi*, 1-119.
- Nasution, A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Islamika Granada*, 44-51.
- Novitasari, D., & Kurniawati, R. (2023). Optimalisasi Pengalaman Belajar Siswa SD melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web. *Nusantara Educational Review*, 43-55.
- Nurgiansah, T. H. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Konvensional dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 1529-1534.
- Regezta, D. A., Hakim, L., & Noviati. (2023). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Perpindahan Kalor Kelas V SDN 32 Pangkalpinang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5093-5103.
- Sari, E. W. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di SD Negeri 37 Kaur. *Skripsi*, 1-111.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 43-48.
- Yaqin, I. A., Hanif, M., & Sutarjo, A. (2023). Penggunaan Media Video Berbasis Animaker untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 109-124.