

**MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII.1 PADA  
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI IMPLEMENTASI  
PENGUNAAN MEDIA EDUCAPLAY DI SMP NEGERI 26 PALEMBANG**

Erlin Tri Apri Shianita<sup>1</sup>, Alfiandra<sup>2</sup>, Reni<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Profesi Guru, Universitas Sriwijaya

<sup>2</sup>Pendidikan Profesi Guru, Universitas Sriwijaya

<sup>3</sup>SMP Negeri 26 Palembang

[1erlintri040621@gmail.com](mailto:1erlintri040621@gmail.com), [2alfiandra@fkip.unsri.ac.id](mailto:2alfiandra@fkip.unsri.ac.id), [3zainal.reni23@gmail.com](mailto:3zainal.reni23@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This research aims to provide a solution to the problem of low learning interest among students in class VIII.1 of SMP Negeri 26 Palembang, as identified through observations and a learning interest questionnaire during the pre-cycle stage. To address this issue, the researcher implemented an interactive learning medium, namely Educaplay, in the Civic Education (PPKn) subject. This study employed a Classroom Action Research (CAR) approach, conducted in two cycles, each consisting of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The indicators used to measure students' learning interest included feelings of enjoyment, interest, attention, and active participation during the learning process. A total of 35 students participated in this research. The findings showed that the use of Educaplay significantly increased students' learning interest. This is evidenced by the results of the learning interest questionnaire, which showed an increase from 77.57% in the first cycle to 81.06% in the second cycle, both categorized as good. Based on these results, it can be concluded that the use of Educaplay as a learning medium is effective in enhancing students' interest in learning Civic Education in class VIII.1 of SMP Negeri 26 Palembang.*

*Keywords: Interest in learning, Educaplay, Civic Education (PPKn)*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi atas permasalahan rendahnya minat belajar peserta didik yang terjadi di kelas VIII.1 SMP Negeri 26 Palembang, sebagaimana teridentifikasi melalui hasil observasi dan angket minat belajar pada tahap pra siklus. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menerapkan media pembelajaran interaktif sebagai alternatif yang tepat, yaitu melalui penggunaan media Educaplay dalam mata pelajaran PPKn. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Indikator yang digunakan untuk mengukur

minat belajar peserta didik mencakup aspek perasaan senang, minat, perhatian, dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Penelitian ini melibatkan 35 peserta didik sebagai subjek. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Educaplay mampu meningkatkan minat belajar. Hal ini terlihat dari hasil angket pada siklus 1 dengan persentase sebesar 77,57%, yang tergolong dalam kategori baik, dan meningkat pada siklus 2 menjadi 81,06%, yang juga termasuk kategori baik. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Educaplay efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas VIII.1 SMP Negeri 26 Palembang.

Kata Kunci: Minat Belajar, Educaplay, PPKn

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia (SDM). Proses pendidikan (pembelajaran) akan menumbuhkan hubungan antara guru dan peserta didik yang terjadi dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik (Prayitno, Fauzi and Darmalaksana, 2019). Pendidikan secara akademik memiliki beberapa tujuan, yaitu mengoptimalkan potensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dimiliki peserta didik, (Ahmadi, 2017). Oleh karena itu, proses pendidikan (pembelajaran) hendaknya melibatkan peserta didik secara aktif karena pada dasarnya mereka yang belajar. Sementara keberadaan guru lebih berperan sebagai pemberi kemudahan atau fasilitator (Ahmadi, 2017).

Pada Bab II Pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Semakin tinggi pendidikan seseorang, akan semakin baik juga kepribadiannya di lingkungan peradabannya. Tentu hal ini diharapkan agar setiap warga negara belajar sepanjang hayat.

Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran wajib yang diberikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga pada perguruan tinggi yang diharapkan untuk membentuk karakter seseorang supaya mampu menjadi warga negara yang berakhlak mulia, bertanggung jawab, dan cinta terhadap tanah air (Cahyati dkk.; Widyatama, 2023).

Minat belajar merupakan suatu sikap keikutsertaan dalam kegiatan pembelajaran, baik dalam merencanakan pembelajaran maupun berinisiatif untuk menekuni upaya tersebut dengan sepenuh hati. Minat belajar merupakan rasa ingin bergerak menekuni suatu hal termasuk belajar, disebabkan rasa ingin tahu dan kenikmatan terhadap kegiatan tersebut. Minat belajar berpartisipasi terhadap peningkatan hasil belajar, karena aktivitas makhluk sosial bergantung pada niatnya (Agustia Ningsih et al., n.d.). Adapun Indikator minat menurut Lestari dan Mokhammad (Nurhana Friantini & Winata, 2019) indikator minat belajar yaitu: 1) Perasaan senang, 2) minat belajar, 3) menunjukkan perhatian saat belajar, dan 4) keterlibatan dalam belajar.

Hamallik (dalam Anggraeni et al., 2021) yang menyebutkan bahwa penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat memicu keinginan dan minat siswa. Media pembelajaran sangat penting untuk membangun minat belajar siswa. Fungsi media pembelajaran secara garis besar adalah untuk mengilustrasikan konsep yang bersifat abstrak atau sulit dipahami sehingga menjadi lebih jelas dan terlihat. Mu'minah & Arif Gaffar (2020) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat bagi guru untuk menyampaikan isi pendidikan kepada peserta didik yang bermanfaat untuk membangkitkan minat belajarnya. Manfaat media pembelajaran dapat dirasakan oleh guru dan siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran.

Melalui hasil asesmen diagnostik non-kognitif, diketahui bahwa peserta didik memiliki beragam gaya belajar yang berbeda, yaitu gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik. Beragamnya gaya belajar ini memerlukan pendekatan yang berbeda agar proses pembelajaran lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa. Untuk itu, saya memutuskan untuk

menggunakan media pembelajaran interaktif, seperti Educaplay, yang dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar tersebut.

Educaplay adalah salah satu aplikasi berbasis web yang menyediakan berbagai jenis media pembelajaran interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, permainan pencocokan, dan lainnya. Zanuar (2025) menyatakan bahwa penggunaan aplikasi seperti Educaplay dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi siswa. Aplikasi ini tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menarik, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk menguji pemahaman mereka dengan cara menyenangkan. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang diteliti oleh (Syarmadana et al., 2024) dengan judul "Penerapan Media Educaplay Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS " bahwa penerapan media educaplay dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV UPT SPF SDI Unggulan BTN Pemda. Hasilnya menunjukkan bahwa minat belajar

peserta didik meningkat pada mata pelajaran IPAS kelas IV UPT SPF SDI Unggulan BTN Pemda. Pada siklus I, minat belajar meningkat sebesar 72,7% dengan kategori baik, dan pada siklus II, minat belajar meningkat sebesar 89,1% dengan kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan media pendidikan meningkatkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang erat antara penggunaan media pembelajaran, seperti Educaplay, dengan minat belajar peserta didik. Hal ini menjadi landasan bagi penelitian ini untuk mengkaji lebih dalam. Selain itu, penelitian ini juga didorong oleh hasil observasi yang dilakukan terhadap peserta didik kelas VIII.1 di SMP Negeri 26 Palembang, yang menunjukkan bahwa siswa cenderung pasif dan kurang memperhatikan penjelasan guru selama pembelajaran PPKn. Kondisi ini terjadi karena pengajaran yang dilakukan guru tidak memanfaatkan media pembelajaran, melainkan hanya menggunakan model konvensional yaitu dengan metode mengajar ceramah. Oleh karena itu,

tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mencari solusi alternatif guna mengatasi masalah tersebut, dengan harapan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

### **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), Menurut Suharsimi Arikunto,dkk (2007:3) dalam (Lobo, 2023) penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan dari kegiatan pembelajaran berupa tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi pada sebuah kelas secara bersama. PTK dinilai tepat digunakan oleh guru karena langsung mengkaji kelas yang diajar oleh guru yang bersangkutan baik untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. Selain itu melalui PTK diharapkan guru dapat menciptakan proses pembelajaran yang inovatif dengan pencapaian hasil yang sesuai target. Oleh karena itu, pengetahuan tentang PTK makin dibutuhkan (Chotimah, Camellia, et al., 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VIII.1 pada mata pelajaran pendidikan pancasila melalui implementasi penggunaan media

*educaplay* di SMP Negeri 26 Palembang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, angket minat belajar dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yakni analisis deskriptif kuantitatif menggunakan skala likert untuk melihat skor skala minat belajar. Penelitian ini dilakukan dengan dua kali siklus untuk mendapatkan hasil dari penerapan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

**Tabel 1 Kriteria Persentase Minat Belajar Peserta Didik**

<b>Tingkat penguasaan %</b>	<b>keterangan</b>
<b>86 - 100</b>	Sangat baik
<b>76 - 85</b>	Baik
<b>60 - 75</b>	Cukup
<b>55 - 59</b>	Kurang baik
<b>X - 54</b>	Kurang sekali

(Ngalim Purwanto dalam Nurhayati 2016:43)

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pelaksanaan penelitian dilakukan 3 kali siklus pembelajaran dengan tahapan 1 kali pra siklus dan 2 kali siklus yaitu siklus 1 dan siklus 2 untuk melakukan penilaian terhadap minat belajar peserta didik di kelas VIII.1 SMP Negeri 26 Palembang dengan permasalahan minat belajar yang rendah dikarenakan pada saat guru mengajar tidak menggunakan

media pembelajaran dan menyebabkan proses pembelajaran menjadi monoton. Hal ini diketahui dari peneliti yang menyebarkan angket minat belajar pada tahapan pra siklus senelum dilakukannya tindakan. Untuk mengatasi hal ini maka peneliti melakukan tindakan dengan menerapkan media pembelajaran berbasis games di Educaplay.

Educaplay adalah platform pembelajaran berbasis permainan edukasi yang memungkinkan guru membuat dan menggunakan berbagai macam game untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan berbagai fitur interaktif, Educaplay menawarkan kesempatan untuk membuat pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif. Pertama, pendidik membuat akun di situs resmi Educaplay. Kedua, setelah login, memilih jenis permainan edukatif yang sesuai, seperti kuis atau teka-teki silang. Ketiga, mengisi konten permainan dengan materi pembelajaran yang relevan. Keempat, menyimpan dan membagikan permainan kepada peserta didik melalui tautan atau platform pembelajaran. Terakhir, guru dapat memantau hasil, mengevaluasi

pemahaman, dan memberikan umpan balik. Dengan langkah-langkah tersebut, Educaplay menjadi media yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

### **Pra Siklus**

Penelitian pra siklus dilaksanakan pada tanggal 15 April 2025. Saat melakukan observasi di kelas VIII.1 pada, mata pelajaran PPKn, peneliti mendapati bahwa peserta didik tampak kurang antusias dan tidak fokus memperhatikan penjelasan dari guru. Kondisi ini mendorong peneliti untuk menindaklanjuti dengan mengkaji minat belajar peserta didik, mengingat rendahnya minat belajar dapat berdampak negatif terhadap capaian hasil belajar mereka. Berdasarkan data yang diperoleh dari angket pra siklus yang diisi oleh 35 peserta didik, diketahui bahwa rata-rata tingkat minat belajar hanya mencapai 69,40%. Angka ini menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik masih tergolong cukup dan belum menunjukkan kategori yang baik. Adapun rincian data tersebut tersaji dalam rekapitulasi hasil angket minat belajar pra siklus berikut:

**Tabel 2. Hasil Penelitian Pra Siklus**

Indikator Minat Belajar	Jumlah Pernya taan	Total	
		Skor	%
Perasaan Senang	7	874	71,35
Minat Belajar	5	579	66,17
Perhatian	3	348	66,29
keterlibatan	5	628	71,77
Total	20	2429	275,58
Rata-rata			69,40 (Cukup)

Berdasarkan Tabel 2, dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik masih berada pada kategori cukup. Oleh karena itu, peneliti merancang solusi untuk meningkatkan minat belajar tersebut melalui penerapan media pembelajaran berbasis Educaplay.

### **Siklus 1**

Siklus 1 merupakan tahap lanjutan yang dilaksanakan setelah peneliti mengidentifikasi permasalahan pada pra siklus. Kegiatan pada siklus ini dilaksanakan dalam satu kali pertemuan yang disertai dengan penyebaran angket. Pada tahap ini, peneliti mulai melakukan tindakan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Educaplay. Proses pembelajaran diawali dengan pengenalan terhadap media yang akan digunakan sebagai kuis interaktif dalam kegiatan belajar.

Pelaksanaan siklus 1 berlangsung pada tanggal 22 April 2025 yang kegiatan dalam siklus ini mencakup tahapan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses belajar mengajar, hingga pelaksanaan tindakan berupa penggunaan media Educaplay secara berkelompok. Di akhir sesi pembelajaran, peneliti membagikan angket minat belajar sebagai instrumen pengumpulan data.

Berdasarkan hasil angket yang diisi oleh 35 peserta didik yang terlibat dalam proses pembelajaran, diperoleh rata-rata tingkat minat belajar sebesar 77,57%. Capaian ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar peserta didik dan telah masuk dalam kategori baik.

Namun, selama pelaksanaan siklus 1 masih ditemukan beberapa permasalahan, antara lain: pembagian peran dalam kelompok yang belum merata sehingga menyebabkan ketimpangan partisipasi dan kendala teknis seperti gangguan koneksi internet yang menghambat kelancaran kuis, Oleh karena itu, pada siklus 2 akan dilakukan perbaikan dengan menetapkan peran yang jelas dalam kelompok, mempersiapkan jaringan alternatif atau perangkat Cadangan.

Adapun dokumentasi kegiatan dan rekapitulasi hasil angket minat belajar pada siklus 1:



Gambar 1. Penerapan media pembelajaran Educaplay

**Tabel 3. Hasil Penelitian Siklus 1**

Indikator Minat Belajar	Jumlah Pernyataan	Total	
		Skor	%
Perasaan Senang	7	981	80,08
Minat Belajar	5	655	74,86
Perhatian	3	403	76,76
keterlibatan	5	676	77,26
Total	20	2715	308,96
Rata-rata			77,57 <b>(Baik)</b>

Berdasarkan tabel 3 hasil penelitian siklus 1, minat belajar peserta didik mengalami peningkatan dimana pada pra siklus rata-rata minat belajar peserta didik di angka 69,40% masih dalam kategori cukup. Sedangkan pada siklus 1 ini rata-rata peserta didik mencapai 77,57% dan sudah dalam kategori baik.

### **Siklus 2**

Pelaksanaan siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 29 April 2025 sebagai tindak lanjut dari hasil

evaluasi siklus 1. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik secara lebih signifikan dengan memperbaiki beberapa kendala yang ditemukan sebelumnya, seperti ketimpangan peran dalam kelompok permainan dan gangguan teknis jaringan. Oleh karena itu, pada siklus 2 dilakukan perbaikan dengan mengatur peran yang jelas dalam kelompok game, yaitu dengan membagi tugas antar anggota seperti operator (yang menjalankan media Educaplay), penjawab soal, pencatat skor, dan pengamat strategi. Selain itu, peneliti juga menyiapkan jaringan cadangan dan perangkat alternatif untuk mengantisipasi gangguan teknis selama pembelajaran. Sama seperti siklus sebelumnya, kegiatan ini melalui tahapan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses belajar mengajar, dan pelaksanaan tindakan berupa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Educaplay. Kegiatan dilakukan secara berkelompok dalam bentuk game edukatif untuk mendorong keterlibatan aktif dan kolaboratif peserta didik.

Di akhir pembelajaran, peneliti membagikan angket minat belajar sebagai instrumen untuk mengukur

efektivitas tindakan yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil angket yang diisi oleh 35 peserta didik, diperoleh rata-rata tingkat minat belajar sebesar 81,06%. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan yang positif dan minat belajar peserta didik telah berada dalam kategori baik. Rekapitulasi data hasil angket minat belajar pada siklus 2 dapat dilihat pada Tabel 4.

**Tabel 4. Hasil Penelitian Siklus 2**

Indikator Minat Belajar	Jumlah Pernyataan	Total	
		Skor	%
Perasaan Senang	7	1037	84,65
Minat Belajar	5	662	75,66
Perhatian	3	423	80,57
keterlibatan	5	715	81,71
Total	20	2837	322,59
Rata-rata			81,06 <b>(Baik)</b>

Berdasarkan data pada Tabel 4 hasil penelitian siklus 2, menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik mengalami peningkatan. Pada siklus 1, rata-rata minat belajar peserta didik berada pada angka 77,57% dan tergolong dalam kategori baik. Kemudian, pada siklus 2, terjadi peningkatan menjadi 81,06%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Educaplay mampu memberikan dampak positif dalam

meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas VIII.1 SMP Negeri 26 Palembang.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis Educaplay efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VIII.1 SMP Negeri 26 Palembang pada mata pelajaran PPKn. Peningkatan ini terlihat secara bertahap mulai dari pra siklus hingga siklus 2. Pada tahap pra siklus, rata-rata minat belajar peserta didik hanya mencapai 69,40% dan berada dalam kategori cukup. Selanjutnya, pada siklus 1 terjadi peningkatan menjadi 77,57% dengan kategori baik, dan kembali meningkat pada siklus 2 menjadi 81,06% yang juga termasuk dalam kategori baik. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Educaplay dalam proses pembelajaran berkontribusi secara positif terhadap peningkatan minat belajar peserta didik di kelas VIII.1 SMP Negeri 26 Palembang. Negeri 26 Palembang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustia Ningsih, M., Kusumawardani, S., Tri Widodo, S., Indah Wahyuni, N., Negeri Semarang, U., & Negeri, S. (n.d.). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN AI PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR KELAS V SDN 1 KARANGTENGAH. In *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kependidikan* (Vol. 11).
- Ahmadi (2017) *Strategi Pembelajaran PGSD*. Jakarta: Uhamka.
- Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: PrenadaMedia Group, 2016), 57.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Aprijal, Alfian, & Syarifudin. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sungai Salak Kecamatan Tempuling. *Mitra PGMI*, 6(1), 76–91. <https://media.neliti.com/media/publications/319235-pengaruh-minat-belajar-siswa-terhadap-ha-f39d0b71>.
- Ashar. (2011). *Media Pembelajaran dan Teknologi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Cahyati, S., Nurjanah, S., & Usman, A. (2023). Pendidikan Pancasila SMA/MA/SMK/MAK Kelas XI. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. <https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/Pendidikan-Pancasila-BGKLS-XI.pdf>
- Chotimah, U., Camellia, & Fatimah, H. (2022). Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 14–20.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2020). *Media Pembelajaran: Teori dan Praktek*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Fabian Omar Batitusta and Vanda Hardinata, “Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget Terhadap Hasil Belajar Menulis Esai,” *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 3 (2024): 2685–90, <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3788>.
- Julian Chen, *Emergency Remote Teaching and Beyond* (Australia: Curtin University, 2022), 243.
- Kemdikbud. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas). [https://jdih.kemdikbud.go.id/sjih/siperpu/dokumen/salinan/U\\_tahun2003\\_nomor020.pdf](https://jdih.kemdikbud.go.id/sjih/siperpu/dokumen/salinan/U_tahun2003_nomor020.pdf).
- Mu'minah, I. H., & Arif Gaffar, A. (2020). Pemanfaatan E-Learning Berbasis Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Biologi. *Seminar Nasional Pendidikan*, 4(2), 800–816.
- Nurhana Friantini, R., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar

- Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(1), 6–11.
- Nurlia, Hala, Y., Muchtar, R., Jumadi, O., & Taiyeb, A. M. (2017). Hubungan Antara Gaya Belajar, Kemandirian Belajar, dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Biologi Siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 321–328.  
<https://doi.org/10.24114/jpb.v6i2.6552>
- Prayitno, A., Fauzi, A. and Darmalaksana, W. (2019) 'Efektivitas Pendidikan Karakter dalam Membentuk Sikap Disiplin Siswa', *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(2), pp. 131–138.
- Rahayuningsih, P., Hidayah, W., Nurhaliza Primar, C., & Sekolah Tinggi Agama Islam Ibnu Rusyd Kotabumi, N. (2022). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa (Vol. 2, Issue 1).
- Ristina Dwi Utami, Sutrisna Wibawa, "Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Di Rumah Dan Sekolah," 5815.
- Ryan Anggoro Hidayat, "Hubungan Fasilitas Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas Xi SMK YPP Purworejo" (Skripsi Sarjana, Universitas Muhammadiyah Purworejo, Purworejo, 2014).
- Syarmadana, Aisyah, N., & A, R. (2024). Penerapan Media Educaplay Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 9(02), 51–56.  
<https://doi.org/10.47435/jpdk.v9i02.3201>
- Setyorini, D., Suneki, S., Prayito, M., & Prasetiawati, C. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media Wordwall Kelas 4 di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 25–31.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Peserta didik. 1, 1–11.