

**Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Games Educaplay
di Kelas IX.4 SMP Negeri 30 Palembang**

Asri¹, Emil El Faisal², Susilawati³

¹PPG Universitas Sriwijaya

²PPG FKIP Universitas Sriwijaya

³SMP Negeri 30 Palembang

Alamat e-mail: (1asri180402@gmail.com), Alamat e-mail:

(emil_el_faisal@fkip.unsri.ac.id), Alamat e-mail:

(susilawati123@guru.smp.belajar.id)

ABSTRACT

Low learning interest can be a barrier to achieving learning objectives optimally. Based on observations in class IX.4 of SMP Negeri 30 Palembang, it was found that most students showed a lack of interest in participating in Civics (PPKn) learning. This was evident from the minimal participation in discussions, low enthusiasm, and the tendency of students to remain passive during the learning process. This study aims to improve students' learning interest through the use of game-based learning media, specifically Educaplay, in class IX.4 of SMP Negeri 30 Palembang. The research is a type of Classroom Action Research (CAR), with the subjects consisting of 38 students from class IX.4. The instruments used in this research were a learning interest questionnaire and students' learning outcomes. Based on the results, in the pre-action stage, the average student learning interest was recorded at 70.54% (fair). After the implementation of the first cycle, it increased to 82.65% (good). In the second cycle, students' learning interest improved significantly to 87.47% (good). These findings indicate that the use of game-based learning media such as Educaplay is effective in enhancing students' learning interest in the classroom.

Keywords: Learning Interest, Educaplay, Civics (PPKn)

ABSTRAK

Minat belajar yang rendah dapat menjadi kendala dalam mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Berdasarkan hasil observasi di kelas IX.4 SMP Negeri 30 Palembang, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik menunjukkan minat yang kurang dalam mengikuti pembelajaran PPKn. Hal ini terlihat dari minimnya partisipasi dalam diskusi, kurangnya semangat belajar, serta kecenderungan peserta didik bersikap pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran berbasis permainan, yaitu Educaplay, di kelas IX.4 SMP Negeri 30 Palembang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK), dengan subjek sebanyak 38 peserta didik kelas IX.4. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket minat belajar dan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian, pada tahap pra tindakan, rata-rata minat belajar peserta didik tercatat sebesar 70,54% (cukup). Setelah penerapan tindakan pada siklus I, terjadi peningkatan menjadi 82,65% (baik). Kemudian pada siklus II, minat belajar peserta didik kembali meningkat secara signifikan menjadi 87,47% (baik). Hasil tersebut menunjukkan bahwa

penggunaan media pembelajaran berbasis permainan seperti Educaplay efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas tersebut.

Kata Kunci: Minat Belajar, Educaplay, PPKn

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan bagian penting dari kehidupan manusia di mana setiap orang akan mendapatkan pendidikan dari orang tuanya. Pendidikan hal yang sangat penting bagi manusia karena melalui pendidikan seorang dapat berkembang. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya (Purwaningsih, Oktariani, Hernawati, Wardarita, & Utami, 2022). Sesuai dengan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha yang terencana guna mewujudkan pengalaman belajar yang menyenangkan agar peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi yang dimiliki untuk meningkatkan kekuatan spiritual keagamaan, kecerdasan, pengendalian diri,

kepribadian baik, serta keterampilan yang diperlukan untuk diri sendiri, masyarakat, serta Bangsa dan Negara.

Pembelajaran di tingkat pendidikan menengah pertama memiliki tantangan tersendiri, khususnya dalam hal membangkitkan minat belajar peserta didik. Minat belajar merupakan dorongan dari dalam diri yang mendorong seseorang untuk terlibat aktif dan terus-menerus dalam proses belajar (Slameto, 2010). Minat ini muncul ketika peserta didik merasa tertarik dengan materi pelajaran. Ketika ketertarikan tersebut ada, mereka cenderung lebih fokus, memiliki motivasi yang tinggi, dan menunjukkan antusiasme dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas (Devi, Suliyanto, Partiyah, & Rasiman, 2024). Sebaliknya, jika minat belajar rendah, hal ini dapat menjadi kendala dalam mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di kelas IX.4 SMP Negeri 30 Palembang, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik kurang menunjukkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini tampak dari minimnya keterlibatan mereka dalam diskusi, kurangnya antusiasme, serta sikap pasif selama proses belajar berlangsung. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya minat belajar ini adalah metode pembelajaran yang masih bersifat tradisional dan kurang memanfaatkan media interaktif.

Seiring dengan kemajuan teknologi, penggunaan media digital dalam pembelajaran menjadi salah satu solusi yang efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Berdasarkan teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Piaget dan Vygotsky, pengetahuan dibangun oleh individu melalui interaksi mereka dengan objek, pengalaman, fenomena, dan lingkungan sekitar (Bustomi, Sukardi, & Astuti, 2024). Dalam kaitannya dengan hal tersebut, penerapan media pembelajaran berbasis permainan seperti

Educaplay menjadi sangat tepat. Educaplay merupakan sebuah platform digital yang memungkinkan guru untuk merancang berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, pencocokan kata, serta permainan edukatif lainnya yang dapat menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang menarik dan menyenangkan..

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam menumbuhkan minat peserta didik untuk mempelajari materi baru yang disampaikan oleh guru, sehingga materi tersebut menjadi lebih mudah dipahami. Media yang mampu menarik perhatian peserta didik dapat berfungsi sebagai rangsangan untuk meningkatkan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran (Nurfadhillah, Ningsih, Ramadhania, & Sifa, 2021). Oleh karena itu, penggunaan platform Educaplay diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik melalui pemanfaatan permainan edukatif Educaplay di kelas IX.4 SMP Negeri 30 Palembang. Penelitian ini juga bertujuan untuk menawarkan strategi pembelajaran yang inovatif sebagai alternatif yang dapat digunakan guru dalam upaya meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di kelas.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini memakai pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang mana menurut Susilo (2011) dalam (Lathifah, Manuharawati, & Utami, 2024) PTK merupakan suatu bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru atau calon guru secara berulang dalam beberapa siklus, yang meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi hasil, dan refleksi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mencari solusi atas permasalahan dalam pembelajaran dan meningkatkan mutu proses belajar mengajar.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IX.4 SMP Negeri 30 Palembang yang berjumlah 38 orang. Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan teknik angket yang diberikan sebelum dan sesudah proses pembelajaran. Lembar angket minat belajar peserta didik digunakan sebagai alat untuk memantau peningkatan minat belajar dalam mata pelajaran PPKn. Instrumen angket tersebut disajikan pada bagian berikut.

Tabel 1. Kisi-kisi Kuesioner Minat Belajar yang Diujicobakan Menurut (Slameto, 2010)

No	Dimensi	Indikator	Butir Pertanyaan	Total Butir
1	Perasaan senang	Peserta didik merasa senang dan antusias saat mengikuti pembelajaran	1,2,3,4	4
2	Perhatian peserta didik	Peserta didik fokus dan tidak mudah teralihkan selama proses belajar	5,6,7,8	4
3	Ketertarikan	Peserta didik menunjukkan rasa ingin tahu dan minat yang tinggi terhadap materi pelajaran.	9,10,11,12	4
4	Keterlibatan peserta didik	Peserta didik aktif secara fisik maupun mental dalam kegiatan belajar.	13,14,15,16	4
Jumlah Keseluruhan				16

Menurut Arikunto (2008: 246) dalam (Triratna, 2023) kriteria persentase dan kategori skor yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori Skor

Rentang Skor	Kategori
< 40%	Tidak Baik
40%-55%	Kurang Baik
56%-75%	Cukup
76%-100%	Baik

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan

membandingkan minat belajar dan hasil belajar PPKn antara tahap pra tindakan, siklus I, dan siklus II setelah diterapkannya tindakan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan edukatif, yaitu Educaplay.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Pra-Tindakan

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan yang terdiri atas dua siklus, peneliti terlebih dahulu melakukan tahap pra-tindakan untuk mengetahui kondisi awal peserta didik di kelas IX.4. Tahap ini dilakukan melalui penyebaran angket dan observasi terhadap guru serta peserta didik. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa proses pembelajaran PPKn di kelas tersebut masih tergolong pasif. Walaupun guru telah menerapkan berbagai metode seperti kerja kelompok, diskusi, dan pembelajaran langsung, namun hasilnya belum menunjukkan efektivitas yang maksimal. Hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan, kurangnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar, serta rendahnya minat belajar terhadap mata pelajaran PPKn itu sendiri

Berdasarkan hasil pengamatan melalui angket minat belajar, diketahui bahwa minat belajar peserta didik kelas IX.4 tergolong cukup. Hal ini terlihat dari hasil angket yang menunjukkan kategori cukup rendah, dengan rata-rata persentase sebesar 70,54% dengan kategori cukup dari total 38 peserta didik. Berikut ini hasil rekapitulasi minat belajar peserta didik pra-tindakan:

Tabel 3. Hasil Penelitian Pra-tindakan

Indikator Minat Belajar	Jumlah Soal	Total	
		Skor	%
Perasaan senang	4	415	68,26
Perhatian peserta didik	4	396	65,13
Ketertarikan	4	447	73,52
Keterlibatan Peserta Didik	4	421	69,24
Rata-rata			70,54
			Cukup

Melihat rata-rata tersebut, dapat disimpulkan bahwa diperlukan upaya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran PPKn, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan seperti Educaplay.

Siklus 1

Berdasarkan temuan dari hasil observasi pada tahap pra-tindakan,

diperlukan adanya intervensi pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IX.4 SMP Negeri 30 Palembang dalam mata pelajaran PPKn. Untuk itu, peneliti merancang tindakan pada siklus 1 yang meliputi beberapa tahapan berikut:

1. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti menyusun strategi pembelajaran dengan menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media berbasis permainan digital, yakni Educaplay. Pembelajaran dilaksanakan selama 2 x 40 menit, yang terbagi menjadi 40 menit untuk penjelasan materi dan diskusi, serta 40 menit untuk sesi permainan interaktif. Perencanaan meliputi penyusunan materi ajar, jadwal pelaksanaan, modul pembelajaran, soal-soal turnamen di Educaplay, lembar penilaian, dan angket minat belajar. Penggunaan model TGT dan media interaktif diharapkan mampu memotivasi

peserta didik melalui suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan, serta mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi.

2. Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan dilakukan sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Guru (yang juga bertindak sebagai peneliti) menyampaikan materi secara interaktif, melakukan tanya jawab, serta membagi peserta didik ke dalam kelompok berdasarkan hasil asesmen diagnostik. Setiap kelompok memilih ketua dan bersama-sama mendiskusikan materi yang telah diberikan. Selanjutnya, dilaksanakan turnamen melalui platform Educaplay, di mana tiap kelompok secara bergiliran menjawab pertanyaan dari media permainan dan mencatat skor. Kegiatan ini mendorong suasana belajar yang kompetitif, dan dari hasil pengamatan, peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi serta keterlibatan aktif sepanjang proses berlangsung.

**Gambar 1. Penggunaan Educaplay
Siklus I**



3. Hasil

Hasil pengukuran minat belajar menggunakan angket menunjukkan peningkatan yang signifikan. Rata-rata minat belajar peserta didik pada siklus 1 mencapai 82,65% (baik), yang menunjukkan kenaikan dibandingkan kondisi sebelum tindakan dilakukan. Berikut ini hasil data rekapitulasi siklus I:

Tabel 4. Hasil Penelitian Siklus I

Indikator Minat Belajar	Jumlah Soal	Total	
		Skor	%
Perasaan senang	4	512	84,21
Perhatian peserta didik	4	512	84,21
Ketertarikan	4	515	84,70
Keterlibatan Peserta Didik	4	477	78,51
Rata-rata		82,65	Baik

Selain itu, hasil belajar peserta didik juga menunjukkan perkembangan positif, dengan rata-rata skor mencapai 74,6. Peningkatan ini

menandakan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan cukup efektif dalam membangkitkan semangat belajar siswa.

4. Refleksi

Melalui refleksi terhadap pelaksanaan siklus 1, ditemukan beberapa aspek yang masih perlu disempurnakan. Di antaranya, penyampaian materi perlu dibuat lebih menarik untuk menjaga konsentrasi peserta didik, serta variasi permainan perlu diperluas agar tidak menimbulkan kebosanan. Pada siklus berikutnya, peneliti merencanakan untuk menggunakan berbagai jenis permainan yang tersedia di Educaplay, seperti format benar-salah, teka-teki silang (TTS), dan soal pilihan ganda yang dikombinasikan dengan game interaktif seperti permainan kodok. Tujuannya adalah menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif dari seluruh peserta didik, sesuai

dengan prinsip pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan pada tahap pra-tindakan, diperlukan intervensi lanjutan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IX.4 SMP Negeri 30 Palembang dalam mata pelajaran PPKn melalui pelaksanaan siklus II. Hasil pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan signifikan terhadap minat belajar peserta didik.

Gambar 2. Penggunaan Educalay Siklus II



Hal ini terlihat dari hasil angket minat belajar yang menunjukkan rata-rata skor sebesar 87,47% (baik), menandakan adanya peningkatan yang cukup tinggi dibandingkan kondisi awal sebelum penerapan media pembelajaran berbasis game Educaplay. Berikut ini data hasil rekapitulasi angket minat belajar peserta didik siklus II:

Tabel 5. Hasil Penelitian Siklus II

Indikator	Soal	Total	
		Skor	%
Minat Belajar			

Perasaan senang	4	537	88,32
Perhatian peserta didik	4	526	86,51
Ketertarikan	4	538	88,49
Keterlibatan Peserta Didik	4	527	86,68
Rata-rata			87,47
			Baik

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Educaplay* efektif dalam menarik perhatian serta meningkatkan ketertarikan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Bertambahnya minat belajar tersebut juga sejalan dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik. Pada akhir pembelajaran, guru melakukan evaluasi untuk menilai sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Sebelum dilakukan tindakan, rata-rata nilai peserta didik hanya mencapai 74,6. Namun setelah pelaksanaan tindakan pada siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 88. Hal ini mengindikasikan bahwa meningkatnya minat belajar memberikan pengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik.

Pada siklus II, pembelajaran dirancang lebih menarik dan variatif, termasuk dengan

menambahkan jenis permainan seperti teka-teki silang, benar-salah, dan permainan visual lainnya melalui Educaplay. Hasilnya, selain meningkatnya angka minat belajar menjadi 87,47% dengan kategori baik, keterlibatan peserta didik juga meningkat. Mereka menunjukkan ketertarikan lebih besar, aktif berdiskusi, dan lebih antusias dalam setiap tahap pembelajaran.

Selaras dengan teori yang dikemukakan oleh (Paul, Wariani, & Boelan, 2022), peserta didik yang memiliki minat tinggi terhadap suatu pelajaran akan lebih fokus dan bersemangat dalam belajar, sehingga memungkinkan mereka meraih prestasi akademik yang lebih optimal. Meningkatnya minat belajar secara langsung berdampak pada peningkatan hasil belajar. Namun demikian, pada siklus II masih ditemukan beberapa peserta didik yang tampaknya kurang jujur dalam mengerjakan soal, sehingga hasil belajar perlu dikaji lebih lanjut untuk memastikan keasliannya.

Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran berbasis game seperti Educaplay terbukti efektif dalam meningkatkan

minat dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn. Strategi ini dapat menjadi alternatif inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna, sekaligus menumbuhkan motivasi belajar peserta didik secara berkelanjutan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di kelas IX.4 SMP Negeri 30 Palembang, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game Educaplay mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan skor rata-rata pada skala minat belajar, yaitu dari 70,54% (cukup) pada tahap pra-tindakan, menjadi 82,65% (baik) pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 87,47% (baik) pada siklus II. Kenaikan minat belajar tersebut sejalan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik yang menunjukkan arah positif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Educaplay* efektif dalam meningkatkan minat

belajar peserta didik, khususnya di kelas IX.4. Melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, peserta didik menjadi lebih termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Sebagai tindak lanjut dari penelitian ini, disarankan agar guru dapat mengembangkan variasi dalam metode pembelajaran dengan memanfaatkan media berbasis game yang menarik seperti *Educaplay*. Pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan tidak hanya meningkatkan fokus dan partisipasi peserta didik, tetapi juga membantu menciptakan suasana kelas yang lebih aktif dan mengurangi kejenuhan dalam belajar. Pendekatan seperti ini sangat relevan untuk diterapkan guna meningkatkan kualitas proses belajar mengajar secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Bustomi, Sukardi, I., & Astuti, M. (2024). Pemikiran Konstruktivisme dalam Teori Pendidikan Kognitif Jean Piaget dan Lev Vygotsky. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(4), 16376-16383.
- Devi, A., Suliyanto, J., Partiyah, & Rasiman. (2024). Upaya Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I SD Melalui Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Berbantuan Media Umang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 671-680.
- Lathifah, U., Manuharawati, & Utami, I. D. (2024). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran Tipe Make a match dengan Strategi Chalk and Talk. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 1776-1784.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243-255.
- Paul, I., Wariani, T., & Boelan, E. G. (2022). Hubungan Antara Minat Dan Hasil Belajar Pada Penerapan Media Buku Saku Materi Stoikiometri. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 440-445.
- Purwaningsih, I., Oktariani, Hernawati, L., Wardarita, R., & Utami, P. I. (2022). Pendidikan Sebagai

Suatu Sistem. *Jurnal Visionary*
: *Penelitian dan*
Pengembangan dibidang
Administrasi Pendidikan, 10(1),
21-26.

Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-
Faktor yang*
Mempengaruhinya. Jakarta:
PT. Rineka Cipta.

Triratna, I. G. (2023). Penggunaan
Google Sites Sebagai Media
Pembelajaran Untuk
Meningkatkan Aktivitas Belajar
Seni Budaya Pada Peserta
Didik Kelas X AP B2 SMK N 3
Denpasar. *Jurnal Ilmu
Pendidikan dan Kearifan Lokal
(JIPKL), 3(3), 174-183.*