

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran.¹ Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dapat menciptakan suatu pembelajaran yang efektif dan efisien, sehingga materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa bisa dipahami secara optimal. Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan dan berperan penting dalam perkembangan siswa di sekolah agar ilmu dan materi yang mereka dapatkan dari seorang guru bisa di serap dengan baik.² Menurut Widharyanto membuktikan bahwa keefektifan pembelajaran dipengaruhi oleh media yang digunakan pendidik. Pemanfaatan media pembelajaran secara maksimal dapat menunjang peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.³

Dalam pemilihan media pembelajaran terdapat beberapa kriteria yang dapat digunakan agar dapat terpenuhinya kebutuhan dan tercapainya tujuan pembelajaran. Kriteria umum yang perlu diperhatikan, di antaranya: 1) tujuan pembelajaran; 2) kesesuaian dengan materi; 3) karakteristik siswa; 4) gaya belajar siswa (auditif, visual, dan kinestetik); 5) lingkungan; dan 6) ketersediaan fasilitas pendukung.⁴ Dengan begitu seorang pendidik dapat mempertimbangkan dalam hal mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang mudah dan dapat menyampaikan materi pembelajaran secara berkualitas.

Di era globalisasi seperti sekarang ini, guru dituntut agar memiliki kecakapan dalam mengakses berbagai teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk dalam hal pengembangan media pembelajaran.⁵

¹ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran (Banjarmasin: Antasari Press, 2009)*, Hlm. 2, n.d.

² Junaidi Junaidi, "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan* 3, no. 1 (2019): 45–56.

³ Resmawan Vemsi Damopolii, Nursiya Bitu, "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Segiempat," no. January (2020).

⁴ Nizwardi Jalmur, *Media & Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), h. 18.

⁵ Ahnaf Istiqlal Berutu, Mafira Roza, and Riki Naldi Hsb, "Peran Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Membangun Motivasi Dan Minat Belajar Siswa," *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa* 3, no. 3 (2024): 88–97.

Berkembangnya teknologi informasi saat ini membuat terciptanya media-media pembelajaran yang interaktif, diantaranya platform pembelajaran *online*, aplikasi interaktif, dan alat digital yang memfasilitasi kolaborasi, akses materi, dan adaptasi pembelajaran. Teknologi ini mendukung metode pengajaran yang lebih dinamis dan personal, serta membantu peserta didik mengembangkan keterampilan yang relevan untuk dunia kerja modern. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan bermakna.⁶

Media pembelajaran berbasis teknologi yang akan digunakan yaitu media *Educaplay*. Media *Educaplay* merupakan sebuah media *Platform* online yang menyediakan berbagai *Game* edukasi interaktif untuk guru dan peserta didik memperkuat apa yang telah dipelajari.⁷ Dengan menggunakan media *Educaplay*, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka. Penggunaan media *Educaplay* juga dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif, serta meningkatkan keterlibatan dan keterampilan siswa yang relevan dalam era digital.⁸

Media *Educaplay* termasuk dalam kategori media audio visual karena platform ini menyediakan berbagai permainan edukatif yang menggabungkan elemen visual dan audio secara interaktif dalam proses pembelajaran. Media audio visual merupakan media yang menggabungkan unsur suara dan gambar sebagai alat perantara dalam menyampaikan pesan.⁹ Sebagaimana dijelaskan dalam Al-Qur'an surah Al-Baqarah ayat 31 yaitu mengenai media pembelajaran secara audio visual

⁶ Nurul Fahira Mulyani, "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* 5, no. 2 (2023): 192–203.

⁷ Vita Rahmawati and Parrisca Indra Perdana, "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Game *Educaplay* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Polagan 1" 8 (2024): 21907–14.

⁸ Dewi Novitasari, Rikke Kurniawati, "Optimalisasi Pengalaman Belajar Siswa SD Melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web," *Nusantara Educational Review* 1, no. 1 (2023): 43–55.

⁹ Jazilatur Rahmah Ichsan et al., "Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian Ke-III (Snhrp-III 2021)*, 2021, 183–88.

dan dijelaskan dalam tafsir Al-Maraghi tentang pengajaran melalui penglihatan dan suara sebagai berikut:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya: Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkankannya kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar (QS. Al-Baqarah:31)

Dalam Tafsir Al-Maraghi pada ayat ini menjelaskan bahwa pengajaran yang Allah berikan kepada Nabi Adam tidak hanya melalui penyampaian verbal semata, tetapi juga melalui penglihatan, yaitu memperlihatkan benda-benda yang harus diberi nama. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran ideal melibatkan dua saluran utama dalam menerima informasi, yaitu pendengaran dan penglihatan.¹⁰ Dengan demikian, media pembelajaran audio visual yang menggabungkan unsur suara dan gambar menjadi sangat penting dalam dunia pendidikan modern. Media ini memungkinkan guru untuk menyampaikan materi secara lebih variatif dan menarik, sehingga siswa dapat memahami pelajaran dengan lebih baik dan tidak mudah merasa bosan.

Minat belajar menjadi hal yang sangat penting agar siswa mau melakukan aktivitas dalam pembelajaran. Tanpa adanya minat maka pembelajaran tidak dapat diterima oleh peserta didik itu sendiri.¹¹ Siswa yang memiliki minat yang kuat pada suatu mata pelajaran, maka akan memunculkan rasa ketertarikan dan senang dalam mempelajari mata pelajaran tersebut. Munculnya ketertarikan dan kesenangan ini akan memudahkan menyerap materi yang didapatkan oleh peserta didik. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung lebih aktif dan bersemangat dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan prestasi akademik mereka. Menurut Kartika indikator minat belajar yaitu rasa suka atau

¹⁰ Al-Maraghi, *Tafsir Al-Maraghi* (Semarang: PT. Karya Toha Putra Semarang, 1993).

¹¹ Silfitriah, Wahyuni H Mailili, “Pengaruh Minat Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Vii Smp Negeri 4 Sigi,” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2020): 53–60.

senang, pernyataan lebih menyukai, adanya rasa ketertarikan dan keasadaran untuk belajar tanpa disuruh.¹²

Pelajaran Pendidikan Agama Islam seringkali dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan dan kurang menarik bagi siswa. Materi yang disampaikan secara konvensional, seperti ceramah atau hafalan yang membuat siswa tidak tertarik. Namun, dengan memanfaatkan media *Educaplay*, pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dapat diubah menjadi pengalaman yang interaktif dan menyenangkan. Dengan berbagai fitur interaktif seperti kuis, teka-teki dan permainan, sehingga dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan motivasi belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Sebagai mata pelajaran yang bertujuan agar peserta didik memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran Islam sehingga menjadi manusia yang beriman, bertaqwa dan berakhlak mulia.¹³ Sehingga siswa harus memiliki minat belajar yang tinggi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Merujuk pada beberapa artikel yang telah ditelusuri, akhirnya peneliti menemukan beberapa penelitian yang dapat dijadikan pembandingan dan acuan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Syarmadana dkk yang berjudul “Penerapan Media *Educaplay* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS”¹⁴. Selanjutnya penelitian Ristina Dwi Utami, Sutrisna Wibawa, Marzuki 2023 dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi *Educaplay* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan di Rumah dan Sekolah”. Selain itu, skripsi oleh Athiyatun Nadhrah 2024 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Platform *Educaplay* Terhadap Minat Belajar Anak di RA Tahfidz Al-qur’an Al-khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar”. Kemudian skripsi Deffina Maulita Istikhari 2024 dengan judul “Efektivitas Platform *Educaplay* Sebagai Media Pembelajaran Untuk

¹² Sinta Kartika, Husni Husni, and Saepul Millah, “Pengaruh Kualitas Sarana Dan Prasarana Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 7, no. 1 (2019): 113.

¹³ Mohammad Dzofir, “Pendidikan Nilai Dalam Pembelajaran PAI Dan Implikasinya Terhadap Perkembangan Moral Siswa (Studi Kasus Di SMA I Bae Kudus),” *Jurnal Penelitian* 14, no. 1 (2020): 77.

¹⁴ Dkk Syarmadana, “Penerapan Media *Educaplay* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS” 9, no. 2 (2024): 51–56.

Meningkatkan Pemahaman Bacaan Siswa Kelas Delapan di MTs Negeri 1 Magelang”.

Berdasarkan kesenjangan yang telah dijelaskan di atas, terdapat beberapa celah penelitian yang masih perlu dieksplorasi lebih lanjut. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih fokus pada aspek hasil belajar dan motivasi, sementara kajian yang secara spesifik dan mendalam menganalisis pengaruh media *Educaplay* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI BP serta dinamika interaksi siswa dengan fitur gamifikasi *Educaplay* masih terbatas. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian “Pengaruh Media *Educaplay* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Ma’arif Fathurrohman Kersana Brebes”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah-masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Rendahnya minat belajar siswa kelas IX pada pelajaran PAI BP
2. Kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, perlu adanya batasan masalah supaya persoalan penelitian dapat dikaji secara mendalam dan tidak meluas. Adapun batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini antara lain:

1. Media yang digunakan adalah media *Educaplay* (Quiz Video, Quiz, Froggy Jumps, Matching Pairs)
2. Mata pelajaran yang akan diteliti adalah pelajaran PAI BP
3. Aspek yang akan diteliti adalah minat belajar
4. Kelas yang akan diteliti adalah kelas IX di SMP Ma’arif Fathurrohman Kersana Brebes

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, perlu adanya pertanyaan penelitian, diantaranya:

1. Bagaimana implementasi media *Educaplay* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Ma'arif Fathurrohmah Kersana Brebes?
2. Bagaimana minat belajar siswa kelas IX dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Ma'arif Fathurrohmah Kersana?
3. Seberapa besar pengaruh media *Educaplay* terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Ma'arif Fathurrohmah Kersana Brebes?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian, perlu adanya tujuan penelitian diantaranya:

1. Untuk menjelaskan implementasi media *Educaplay* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Ma'arif Fathurrohmah Kersana Brebes
2. Untuk menjelaskan minat belajar siswa kelas IX dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Ma'arif Fathurrohmah Kersana Brebes
3. Untuk menjelaskan pengaruh media *Educaplay* terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Ma'arif Fathurrohmah Kersana Brebes

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, diharapkan adanya manfaat penelitian. Adapun manfaat penelitian terbagi menjadi 2, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu sumber pengetahuan dalam proses belajar mengajar, khususnya pemanfaatan media *Educaplay* dapat dilakukan dengan partisipasi aktif dalam proses

pembelajaran dan lingkungan belajar yang lebih beragam. Dengan media *Educaplay* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran PAI BP.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Diharapkan dapat bermanfaat sebagai acuan atau pedoman dalam pemanfaatan media pembelajaran khususnya media *Educaplay* yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas guru dalam kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Peserta Didik

Diharapkan dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa sehingga pada saat proses kegiatan belajar mengajar akan lebih aktif dan juga bisa membantu memudahkan pemahaman peserta didik dan dapat mengasah kemampuan memori dengan menggunakan media *Educaplay*.

c. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah wawasan mengenai media pembelajaran khususnya media *Educaplay* yang dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

G. Kerangka Teori

Menurut teori belajar Jean Piaget dalam konteks minat belajar lebih menekankan bahwa anak-anak belajar lebih baik ketika mereka aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Minat akan muncul ketika anak merasa tertantang untuk memahami sesuatu yang baru dan ketika mereka diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi serta berinteraksi dengan lingkungan mereka.¹⁵

Menurut Slameto, minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat belajar pada dasarnya merupakan penerimaan terhadap suatu hubungan antara diri sendiri

¹⁵ Syahrifuddin, *Psikologi Pendidikan*, (Pekanbaru: Cendikia Insani, 2015), hlm 104

dengan sesuatu di luar dirinya, di mana semakin kuat hubungan tersebut, semakin besar pula minatnya.¹⁶ Menurut Muhibbin Syah dalam buku Psikologi Pendidikan dengan pendekatan baru menerangkan bahwa minat adalah “kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.”¹⁷ Menurut Slameto dalam Imelda Rahmi, indikator minat belajar terdiri dari 4 bagian yaitu diantaranya: 1) Perasaan senang dalam belajar. 2) Ketertarikan dalam belajar. 3) Perhatian dalam belajar. 4) Keterlibatan dalam belajar.¹⁸

Minat belajar seseorang dapat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran yang menarik, inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa mampu meningkatkan antusiasme dan minat belajar. Media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar yaitu video edukasi, animasi interaktif, simulasi computer dan permainan edukatif. Dengan memanfaatkan media-media tersebut secara kreatif, proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Menurut Gagne 1970, mengatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen atau sumber belajar dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar. Briggs 1970, mengatakan bahwa media adalah segala wahana atau alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar. Schramm, mengatakan media adalah teknologi pembawa informasi atau pesan instruksional. Yusuf Hadi Miarso, mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri pembelajar.¹⁹

Salah satu media yang akan digunakan yaitu media *Educaplay*. Menurut Julian Chen *Educaplay* merupakan semacam alat atau platform online yang

¹⁶ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).

¹⁷ Muhibbin Syah, Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 136.

¹⁸ Imelda Rahmi, Nurmalina Nurmalina, and Moh Fauziddin, “Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Journal on Teacher Education* 2, no. 1 (2020): 197–206, <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1164>.

¹⁹ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2015), h. 4.

memungkinkan guru merancang permainan dan alat bantu edukasi gratis melalui hasil yang kreatif dan profesional. Educaplay sangat efektif dalam mengintegrasikan alat-alat yang dapat memanfaatkan banyak fitur, seperti pilihan ganda, kuis, mencocokkan, teka-teki silang.²⁰ Menurut Fabian Omar *Educaplay* adalah sebuah media online yang menawarkan sejumlah besar game edukasi interaktif untuk guru dan peserta didik memperkuat apa yang telah dipelajari dengan cara menyediakan berbagai macam *Tools* atau perangkat untuk guru atau pengajar untuk membuat Game edukasi yang menarik dan tentunya bisa dibuat di Educaplay. Pembelajaran yang dapat diakses melalui telepon seluruh peserta didik ini merupakan pemanfaatan teknologi secara positif dan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran.²¹

Langkah-langkah pelaksanaan menggunakan media *Educaplay* yaitu sebagai berikut: Pertama pembukaan, sebelum melakukan proses pembelajaran pendidik harus menyiapkan media dan modul, kemudian untuk melakukan kegiatan mengawali pembelajaran dengan membuka pelajaran sebagai pengantar sebelum memasuki materi pelajaran yang sesungguhnya. Kedua kegiatan inti, Kegiatan inti pembelajaran merupakan kegiatan penyampaian materi melalui media pembelajaran. Materi pembelajaran merupakan bahan yang harus disampaikan sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai melalui media *Educaplay*. Ketiga penutup, penutup merupakan kegiatan akhir yang dilakukan guru untuk mengevaluasi dan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran.²²

Media *Educaplay* dapat meningkatkan minat belajar siswa.²³ Dengan beberapa fitur yang menarik dan interaktif, media educaplay dapat mengubah cara

²⁰ Julian Chen, "Emergency Remote Teaching and beyond: Voices from World Language Teachers and Researchers," *Emergency Remote Teaching and Beyond: Voices from World Language Teachers and Researchers*, no. February (2022): 1–555.

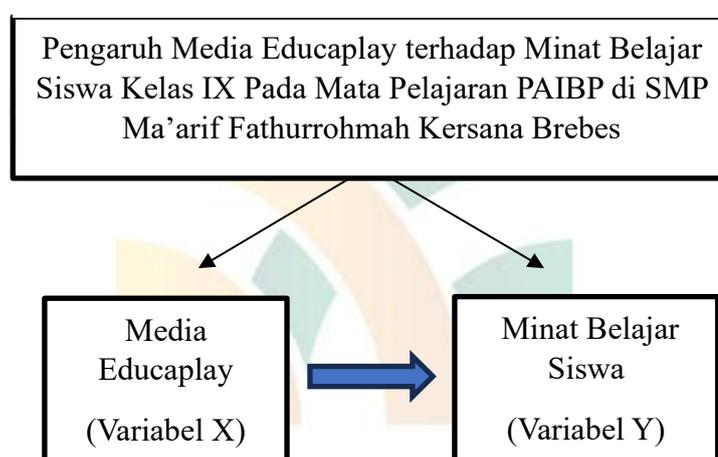
²¹ Batitusta, F.O., & Hardinata, V, *Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, (2024)

²² Harahap, Citra Mastika, "Pengaruh Penggunaan Metode Bercerita Melalui Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Bahasa Anak Kelompok b Taman Kanak-Kanak Al-Fajar Kecamatan Tampan Pekanbaru" (UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2020)

²³ Hikmah Lestari, Yessi Fitriani, and Rizcha Fuji Lestari, "Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Berbasis Teknologi Educaplay Pada Siswa Kelas XI IPS SMA IT Izzuddin Palembang," *Jurnal Ilmiah Multidisiplin 2*, no. 3 (2024): 22–31.

siswa belajar dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif. Media *Educaplay* juga sangat efektif diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti karena dapat memudahkan pemahaman konsep, meningkatkan hafalan, dan meningkatkan minat terhadap pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Menurut Sison penggunaan platform *Educaplay* dapat mendorong berbagai aspek belajar siswa, termasuk pemahaman siswa, minat belajar siswa, keterampilan siswa, refleksi, argumentasi, serta interaksi antara guru dan siswa.²⁴

Table 1.1
Kerangka Berpikir



Sumber: ²⁵

Media *Educaplay* memiliki peranan penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Sebagai platform yang menyediakan berbagai jenis media pembelajaran interaktif, *Educaplay* mampu menarik perhatian siswa melalui tampilan yang menarik dan metode pembelajaran yang menyenangkan. Dengan adanya fitur-fitur seperti kuis, teka-teki, dan permainan edukatif, siswa merasa lebih tertantang dan termotivasi untuk mengikuti proses belajar. Selain itu, penggunaan media yang variatif dan inovatif ini dapat membantu mengatasi kejenuhan dalam

²⁴ Sri Surachmi and Karl Jahniel S Sison, "Educaplay as Teaching Media Inn Virtual Classes," *The 3rd Bogor English Student and Teacher (BEST) CONFERENCE*, 2021, 1–6.

²⁵ Lestari, Fitriani, and Fuji Lestari, "Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Berbasis Teknologi Educaplay Pada Siswa Kelas XI IPS SMA IT Izzuddin Palembang."

belajar, sehingga siswa lebih bersemangat dan aktif berpartisipasi. Hubungan erat antara media Educaplay dan minat belajar ini menunjukkan bahwa inovasi dalam media pembelajaran dapat menjadi faktor kunci dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

