INOVASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI EDUCAPLAY: UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII C SMP NEGERI 15 PALU

Kiki Wahyuni[1], Pratama Bayu Santosa[2], Herni Sahid[3]

[1,2,3]*Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Tadulako*
E-mail : [1]kikiwhyuniiii@gmail.com, [2]santosapratamabayu@gmail.com, [3]hernisahidgi@gmail.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 15 Palu melalui penerapan TGT (*Teams Games Tournament*) dengan menggunakan media Educaplay pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi unsur-unsur teks berita yang sumber dari berita Sulawesi Tengah dengan tepat. Penelitian ini dilatar belakangi hasil observasi terhadap peserta didik kelas VII yaitu bahwa minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia masih tergolong rendah. Kurangnya antusiasme terhadap tugas-tugas dan rendahnya partisipasi aktif peserta didik dikelas, dalam menjawab pertanyaan maupun berdiskusi dengan teman sebaya. Untuk menjawab permasalahan tersebut, dilakukan inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan platform educaplay yang menyediakan berbagai fitur interaktif untuk menyajikan materi pelajaran secara lebih menarik. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan penerapan model TGT (*Teams Games Tournament*). Rata-rata minat belajar peserta didik pada pra siklus adalah 26%, kemudian mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 59% dan kembali meningkat pada siklus II yaitu 85%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas VII SMP Negeri 15 Palu.

Kata Kunci : *Teams Games Tournament, Minat Belajar, Educaplay, Bahasa Indonesia*

ABSTRACT

This study aims to increase the learning interest of Grade VII students at SMP Negeri 15 Palu through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model using Educaplay media in the Indonesian Language subject, particularly on the material of news text elements sourced accurately from Central Sulawesi news. This research was motivated by the results of observations on Grade VII students, which revealed that their interest in learning Indonesian was still relatively low. Students showed a lack of enthusiasm toward assignments and low active participation in class, both in answering questions and engaging in peer discussions. To address this problem, a learning innovation was carried out by utilizing the Educaplay platform, which provides various interactive features to present learning materials in a more engaging way.

Keywords : *Teams Games Tournament, Learning Interest, Educaplay, Indonesian Language*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sesuatu yang harus kita pahami. Ini adalah proses belajar mengajar dengan seorang guru dan beberapa peserta didik. Guru di forum ini bertanggung jawab untuk memberi pemahaman kepada peserta didik tentang apa yang dia ajarkan, dan peserta didik bertanggung jawab untuk mendengarkan guru mereka menjelaskan. Setelah itu, peserta didik juga harus mengikuti instruksi gurunya. Ini menunjukkan bahwa pendidikan adalah salah satu tujuan negara dan pastinya akan dilakukan untuk tujuan negara itu sendiri (Dina, 2022).

Pendidikan bukan hanya sekadar proses transfer pengetahuan, tetapi juga sarana untuk mengembangkan motivasi, keterampilan, dan karakter peserta didik. Dalam kenyataannya, masih banyak guru yang menerapkan model pembelajaran tradisional yang bersifat satu arah, di mana guru lebih dominan berbicara dan peserta didik hanya menjadi penerima informasi pasif. Hal ini menyebabkan menurunnya semangat dan partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan belajar, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar dan perilaku peserta didik di kelas. Media memiliki kontribusi yang signifikan dalam menjalankan proses belajar mengajar, karena media berfungsi sebagai jembatan antara pengajar dan peserta didik, sehingga informasi yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami. Peran guru sangat vital dalam proses pembelajaran, di samping itu, guru juga bertanggung jawab untuk merancang rencana pembelajaran, melaksanakan kegiatan belajar, menilai dan menganalisis hasil pembelajaran, serta menindaklanjuti hasil yang diperoleh (Patika Pratama et al., 2024). Sebagai seorang pendidik yang profesional, guru dituntut untuk mengembangkan penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Perkembangan dalam bidang teknologi digital telah mengubah sistem pendidikan yang sebelumnya statis, yang hanya bergantung pada buku-buku dan cara menghafal. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang menarik bagi para pelajar. Secara umum, proses belajar masih berorientasi pada pengajar, namun saat ini, kemajuan teknologi dapat digunakan untuk melibatkan semua indera peserta didik secara menyeluruh (Pipit M, Dyah A, 2020). Hasil belajar juga bisa ditingkatkan karena metode pengajaran dapat disesuaikan dengan berbagai tingkatan kemampuan belajar peserta didik. Dengan demikian, inovasi dalam pendidikan harus dilihat sebagai suatu pembaruan yang melibatkan partisipasi peserta didik secara lebih luas, termasuk peran dari pihak pemerintah.

Penerapan pendekatan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dinilai sangat relevan. Hal ini disebabkan karena pembelajaran Bahasa Indonesia berfokus pada empat keterampilan utama, yaitu berbicara, menyimak, membaca, dan menulis (Astuti & Dafit, 2024). Model pembelajaran TGT yang dikemas dalam bentuk permainan memungkinkan seluruh peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran tanpa adanya perbedaan. Pada konteks pendidikan tingkat SMP khususnya kelas VII, pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk melatih siswa dalam menyampaikan pendapat baik secara lisan maupun tulisan. Oleh karena itu, partisipasi aktif siswa menjadi faktor penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif (Pratiwi et al., 2023).

Permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah kesulitan siswa dalam memahami materi yang diajarkan serta anggapan bahwa pelajaran tersebut membosankan(Nani & Hendriana, 2019). Kondisi ini salah satunya disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran konvensional yang cenderung kurang menarik perhatian peserta didik. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model

pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas VII di SMPN 15 Palu pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Penerapan gamifikasi educaplay dapat membuat proses belajar mengajar menajadi lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik (Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, 2024). Melalui aktivitas games yang yang menantang dan meyenangkan, peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan kreativitas. Selain itu educaplay dapat meningkatkan minat belajar dan keterlibatan peserta didik dalam setiap proses pembelajaran.

Penggunaa educaplay dengan fitur permainan *word search* dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik(Adelia, 2025). Educaplay dengan fitur permainan word search adalah jenis permainan dimana pemain menemukan kata-kata tersembunyi dalam kotak huruf. fitur word search pada educaplay memungkinkan guru membuat puzzel pencarian kata dalam bentuk tabel huruf, dimana peserta didik diminta mencari dan menandai kata-kata tertentu yang tersembunyi secara horizontal, vertikal, dan diagonal. Melalui penggunaan word search ini secara langsung meningkatkan minat belajar dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

METODE

Penelitian ini merupakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang terdiri dari dua siklus yaitu prasiklus, siklus I dan siklus II. PTK dapat dikatakan sebagai penelitian yang dilaksanakan oleh guru sekaligus sebagai peneliti di dalam kelas bersama orang lain untuk merancang, melaksanakan, dan merefleksi tindakan yang bertujuan untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru maupun peserta didik dalam rangka memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran(Muhammad Azis et al., 2023). Subjek penelitian ini merupakan peserta didik kelas VII SMP Negeri 15 Palu pada tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 27 orang. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu TGT (*Teams Games Tournament*), sedangkan variabel terikatnya yaitu minat belajar peserta didik.

Prosedur yang dilaksanakan dalam penelitian tindakan terdapat 2 tahapan yaitu:dilakukan untuk memperoleh data awal mengenai minat belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas VII SMP Negeri 15 Palu 1. Tahap pelaksanaan tindakan, pada tahap ini peneliti menggunakan 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II, masing-masing siklus terdapat empat tahapan prosedur pelaksanaan PTK, yaitu: (1) Perencanaan (Plan), (2) Pelaksanaan Tindakan (Action), (3) Pengamatan (Observation), dan (4) Refleksi (Reflection). Instrumen penelitian mengunakan Teknik non tes, yaitu observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi (Arif & Oktafiana, 2023). Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Untuk mencari rata-rata kelas dari minat belajar peserta didik, yaitu dengan rumus sebagai berikut.

$$\overline{X} = \frac{\Sigma_{xi}}{n}$$

Keterangan :

$\overline{X}$ = Rata-rata hitung seluruh minat belajar
Σ_{xi} = Jumlah seluruh nilai peserta didik
n = jumlah seluruh peserta didik

Sedangkan rumus yang digunakan untuk menentukan presentase minat belajar peserta didik adalah sebagai berikut.

$$Pm = \frac{m}{M} \text{ x } 100\%$$

Keterangan:

Pm : Presentase minat
M : Jumlah skor minat
m : Jumlah skor maksimal

Tabel 1. Kategori Minat Belajar Peserta Didik

Kriteria Minat	Kategori	Predikat
91% < Ketuntasan ≤ 100%	Sangat Tinggi	A
83% < Ketuntasan ≤ 90%	Tinggi	B
75% < Ketuntasan ≤ 82%	Cukup	C
37% < Ketuntasan ≤ 74%	Kurang	D
1% < Ketuntasan ≤ 36%	Sangat Kurang	E

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Peneliatian Tindakan kelas (PTK) ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 15 Palu tahun ajaran 2025/2026 pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Minat yang dimaksud adalah sesuai indikator minat belajar yaitu keterlibatan peserta didik, ketertarikan, perhatian, dan perasaan senang.

Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia masih tergolong rendah. Kurangnya antusiasme terhadap tugas-tugas dan rendahnya partisipasi aktif peserta didik dikelas, dalam menjawab pertanyaan maupun berdiskusi dengan teman sebaya. Untuk menjawab permasalahan tersebut, dilakukan inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan platform *educaplay* yang menyediakan berbagai fitur interaktif untuk menyajikan materi pelajaran secara lebih menarik.

Tabel 2. Presentase Minat Belajar Prasiklus

Kategori	Frekuensi	Presentase
Sangat Tinggi	0	0
Tinggi	7	26%
Cukup	11	41%
Kurang	7	26%
Sangat Kurang	2	7%
Jumlah	**27**	**100%**

Hasil minat belajar dilaksanakan berdasarkan aspek-aspek minat belajar yang digunakan untuk mendukung hasil penelitian. Hasil presentase minat belajar peserta didik prasiklus hanya memperoleh 26% dengan kriteria kurang. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diseskripsikan bahwa semua indikator minat belajar peserta didik belum memenuhi kriteria ketercapaian minat belajar yaitu sebesar 74%.

Setelah penerapan model pembelajaran TGT berbantu media Educaplay pada siklus I, minat belajar mencapai 59% dengan kriteria cukup. Pada siklus I masih terdapat indikator minat belajar yang masih mendapat nilai kurang yaitu pada indikator ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).

Tabel 3. Presentase Setiap Indikator Siklus I

No	Indikator	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Keterlibatan peserta didik	75%	85%
2	Ketertarikan peserta didik	78%	85%
3	Perhatian peserta didik	77%	84%
4	Perasaan senang	80%	83%

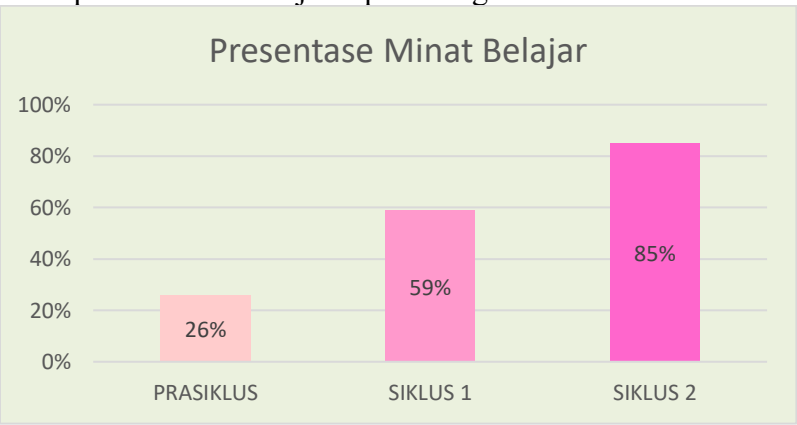
Pada siklus II, minat belajar mencapai 85% dengan kriteria tinggi. Maka dapat dideskripsikan bahwa ketercapaian minat peserta didik pada semua indikator telah berada pada kategori baik.

Setiap indikator minat belajar selalu mengalami peningkatan. Pada siklus I terdapat indikator yang presentasenya paling rendah yaitu pada indikator ketertarikan namun pada siklus 2 sudah mengalami peningkatan yang dan tidak ada indikator yang di bawah rata-rata. Presentase setiap indikator minat belajar peserta didik pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini

Tabel 4. Presentase Setiap Indikator Siklus II

No	Indikator	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Keterlibatan peserta didik	80%	87%
2	Ketertarikan peserta didik	83%	86%
3	Perhatian peserta didik	80%	85%
4	Perasaan senang	85%	87%

Presentase minat belajar dari prasiklus, siklus I, hingga siklus II selalu mengalami peningkatan. Dimana dari prasiklus terhadap siklus I mengalami peningkatan sebesar 33%, sedangkan siklus I terhadap siklus II mengalami peningkatan sebesar 11%. Hal tersebut membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantu media monopoli dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, dibuktikan dari ketercapaian indikator-indikator minat belajar peserta didik yang mengalami peningkatan. Peningkatan minat belajar peserta didik dapat dilihat secara jelas pada diagtram berikut ini.



Gambar 1. Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *Teams Games Tournament* (TGT) mampu memberikan peningkatan terhadap minat belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan persentase minat belajar yang cukup signifikan, yakni dari 26% pada pra siklus meningkat menjadi 59% pada siklus I, dan mencapai 85% pada siklus II dari total 27 peserta didik.

Peningkatan tersebut dapat dijelaskan melalui beberapa aspek. Pertama, model TGT menekankan adanya kerja sama dalam kelompok, sehingga peserta didik lebih aktif berinteraksi, berdiskusi, dan saling membantu dalam memahami materi, khususnya dalam mengidentifikasi unsur-unsur teks berita. Kedua, adanya kegiatan turnamen atau permainan yang bersifat kompetitif namun menyenangkan mampu menumbuhkan motivasi intrinsik peserta didik. Mereka merasa tertantang untuk memperoleh skor terbaik sekaligus membawa nama baik kelompoknya.

Selain itu, pendekatan TGT memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dan menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal ini membuat suasana kelas lebih hidup, peserta didik tidak mudah merasa bosan, dan secara tidak langsung meningkatkan rasa percaya diri serta keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan TGT efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, terlihat dari konsistensi peningkatan pada setiap siklus. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa pendekatan TGT layak dijadikan alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam memahami teks berita.

Untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, diperlukan keterampilan guru dalam menyampaikan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas VII SMP Negeri 15 Palu, diketahui bahwa 27 siswa di kelas tersebut memiliki tingkat minat belajar yang beragam. Kondisi ini mendorong guru untuk mencari strategi yang tepat dalam membangkitkan minat belajar peserta didik.

Penerapan gamifikasi educaplay dapat membuat proses belajar mengajar menajadi lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik. Melalui aktivitas games yang yang menantang dan meyenangkan, peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan kreativitas. Selain itu educaplay dapat meningkatkan minat belajar dan keterlibatan peserta didik dalam setiap proses pembelajaran.

Penggunaa educaplay dengan fitur permainan word search dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Educaplay dengan fitur permainan word search adalah jenis permainan dimana pemain menemukan kata-kata tersembunyi dalam kotak huruf. fitur word search pada educaplay memungkinkan guru membuat puzzel pencarian kata dalam bentuk tabel huruf, dimana peserta didik diminta mencari dan menandai kata-kata tertentu yang tersembunyi secara horizontal, vertikal, dan diagonal. Melalui penggunaan word search ini secara langsung meningkatkan minat belajar dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penggunaan educaplay terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Educaplay dapat memperkuat kosa kata dan istilah dalam Bahasa Indonesia secara visual, meningkatkan fokus dan konsentrasi peserta didik dalam mengenali kata-kata dalam konteks materi serta memberikan variasi pembelajaran yang tidak monoton.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 15 Palu tahun ajaran 2025/2026, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantu media Educaplay mampu meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase minat belajar dari 26% pada prasiklus dengan kategori kurang, meningkat menjadi 59% pada siklus I dengan kategori cukup, dan mencapai 85% pada siklus II dengan kategori tinggi. Setiap indikator minat belajar, yaitu keterlibatan, ketertarikan, perhatian, dan perasaan senang, juga menunjukkan peningkatan yang konsisten pada setiap siklus.

Model TGT yang dipadukan dengan media Educaplay menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Aktivitas permainan, diskusi kelompok, serta turnamen mendorong peserta didik lebih aktif, fokus, dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berbantu media Educaplay efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, sehingga dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang relevan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Adelia, F. (2025). *Pengaruh Penggunaan Platfrom Edukasi Educaplay Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di MI Pembangunan UIN Jakarta*.

Arif, S., & Oktafiana, S. (2023). *Penelitian tindakan kelas*. Mitra Ilmu.

Astuti, T. D., & Dafit, F. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Teams Games Tournament) terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 148 Pekanbaru. *Indonesian Research Journal on Education Web:*, *4*(4), 3275–3280.

Dina, F. (2022). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak, Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*, *8*(1), 50–58. https://osf.io/3j9qb/download

Muhammad Azis, M. Ridwan Tikollah, Sahade Sahade, Fajriani Azis, & Samsinar Samsinar. (2023). Penelitian Tindakan Kelas (PTK). *Jurnal Informasi Pengabdian Masyarakat*, *1*(4), 53–59. https://doi.org/10.47861/jipm-nalanda.v1i4.544

Nani, N., & Hendriana, E. C. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SDN 12 Singkawang. *Journal of Educational Review and Research*, *2*(1), 55–62.

Patika Pratama, Windianti Windianti, Ira Susanti, & Syahrial Syahrial. (2024). Peran Guru dalam Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran di Sekolah. *Simpati*, *2*(3), 109–121. https://doi.org/10.59024/simpati.v2i3.821

Pipit M, Dyah A, S. S. N. . . at all. (2020). Media Educaplay. *Journal GEEJ*, *7*(2), 949–955.

Pratiwi, M. P., Masfuah, S., & Ermawati, D. (2023). Penerapan Model TGT dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *7*(4), 1750. https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2724

Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, I. I. J. (2024). *Implementasi Sistem Gamifikasi Berbasis Educaplay sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Belajar Mahasiswa PGSD*. *2*(3), 306–312.