



Penerapan Metode Problem Based Learning (PBL) dan Media Educaplay dalam Pembelajaran Membuat Puisi yang Kreatif dan Menarik pada Siswa Kelas 8 SMP Negeri 2 Dolopo

Rosita Roudlotul Jannah ✉, Universitas PGRI Madiun

Hiba Maharani, Universitas PGRI Madiun

Diani Isa Ayu Putri Tias, Universitas PGRI Madiun

Roro Auria Setyo Rifky, Universitas PGRI Madiun

✉ komsiahsita@gmail.com

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini dilakukan untuk memberikan inovasi dalam kegiatan pembelajaran yang dapat diterapkan pada peserta didik jenjang SMP yang saat ini menggunakan kurikulum merdeka. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Penggunaan Media Konvensional yang dilengkapi dengan pengaplikasian media pembelajaran berbasis IT (Information Tecnology) dengan menggunakan link quiz. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran Game Interaktif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi puisi. Metode yang digunakan yaitu Problem Based Learning (PBL). Sasaran dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 8. Dengan sampel peserta didik yang diambil sebanyak 30 anak. Hasil uji coba menunjukkan bahwa peserta didik mampu memahami materi puisi melalui media ajar game interaktif dengan baik serta meningkatkan kreativitas hasil belajar yang signifikan.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Metode Problem Based Learning (PBL), Puisi, Game Interaktif*

Abstract: The purpose of this study was to provide innovation in learning activities that can be applied to junior high school students who are currently using the independent curriculum. The learning media developed in this study is the Use of Conventional Media equipped with the application of IT (Information Technology)-based learning media using a quiz link. This study aims to describe the use of effective Interactive Game learning media to improve student learning outcomes in Indonesian Language subjects with poetry material. The method used is Problem Based Learning (PBL). The target of this study was grade 8 students. With a sample of 30 students taken. The results of the trial showed that students were able to understand poetry material through interactive game teaching media well and significantly increase the creativity of learning outcomes.

Keywords: *Learning Media, Problem Based Learning (PBL) Method, Poetry, Interactive Games*



PENDAHULUAN

Dalam Kurikulum 2013 pembelajaran Bahasa Indonesia digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan menalar. Kemampuan menalar peserta didik Indonesia masih sangat rendah. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu solusi, yaitu dengan menjadikan bahasa sebagai penghela ilmu pengetahuan dan pembelajaran berbasis teks. Pembelajaran bahasa Indonesia diberikan pada peserta didik bertujuan untuk melatih peserta didik terampil berbahasa dengan menuangkan ide dan gagasannya secara kreatif dan kritis. Pembelajaran menulis puisi merupakan bagian dari pembelajaran bahasa Indonesia. Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Menurut Tarigan (2008: 4), dalam kehidupan modern ini keterampilan menulis sangat dibutuhkan. Keterampilan menulis merupakan ciri dari orang yang terpelajar atau bangsa yang terpelajar. Sebuah puisi adalah sebuah struktur yang terdiri dari unsur-unsur pembangun. Unsur-unsur pembangun tersebut dinyatakan bersifat padu karena tidak dapat berdiri sendiri tanpa mengaitkan unsur yang satu dengan unsur yang lainnya. Unsur-unsur dalam puisi bersifat fungsional dalam kesatuannya dan juga bersifat fungsional terhadap unsur lainnya (Waluyo, 1995: 25).

Dalam perspektif pendidikan, seni menulis puisi termasuk seni sastra yang dipandang sebagai salah satu instrumen untuk memberikan keseimbangan antara intelektualitas dan sensibilitas, antara pikiran dan kepekaan rasa. Puisi merupakan karya sastra yang bernilai tinggi dimana di dalamnya terdapat berbagai macam unsur. Puisi terdiri atas dua unsur pokok yaitu struktur fisik dan struktur batin. Kedua bagian puisi tersebut terdiri atas unsur-unsur yang saling mengikat keterjalinan dan unsur tersebut membentuk totalitas makna yang utuh. Struktur fisik puisi terdiri atas diksi, pengimajian, kata konkrit, majas, verifikasi, dan tipografi puisi. Sedangkan struktur batin puisi terdiri atas tema, nada, perasaan, dan amanat. Terkait dengan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah, pembelajaran menulis puisi perlu mendapatkan perhatian serius. Hal ini berdasarkan kenyataan dan pengamatan peneliti bahwa pengajaran menulis puisi yang dilakukan sebagian besar guru masih berorientasi pada pembelajaran yang bersifat teoretis, dan kurang mendorong tumbuhnya kreativitas dalam diri peserta didik. Pengajaran menulis puisi yang dilaksanakan di sekolah-sekolah dipandang belum sepenuhnya bisa memenuhi tujuan pendidikan nasional. Pengajaran menulis puisi dianggap hanya sekadar memenuhi target kurikulum dan tidak menitik pada permasalahan apresiasi sastra lebih mendalam. Kegiatan mengakrabi puisi perlu ditumbuhkan secara terus-menerus dan sungguh-sungguh sehingga tumbuh pengertian, penghargaan, kepekaan pikiran kritis, dan kepekaan perasaan yang baik terhadapnya. Dengan demikian, karya puisi nantinya akan dijadikan bagian hidup bagi para peserta didik yang diharapkan mampu memenuhi kebutuhan rohaniannya.

Pembelajaran puisi di kelas 8 SMP Negeri 2 Dolopo memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan membuat puisi yang kreatif dan bermakna. Namun, banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam membuat puisi yang menarik dan bermakna. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya pengalaman siswa dalam menulis puisi, kurangnya pemahaman tentang teknik dan struktur puisi, serta kurangnya motivasi siswa dalam belajar puisi.

Untuk menyampaikan sebuah materi pembelajaran pendidik harus memiliki rancangan ide membuat media pembelajaran yang menarik untuk di pelajari oleh peserta didiknya. Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat – alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal (Azhar Arsyad, 2011: 23). Media pembelajaran juga berkembang waktu ke waktu, seiring dengan perkembangan

teknologi. Perkembangan media pembelajaran juga mengikuti tuntutan kebutuhan, dan materi pembelajaran. Inovasi pendidikan pada dasarnya merupakan suatu perubahan atau ide cermelang di bidang pendidikan pada dasarnya merupakan suatu perubahan ataupun ide cermerlang di bidang pendidikan yang memuat hal baru berupa praktik – praktik pendidikan tertentu, produk dari suatu hasil olah pikir dan olah teknologi yang diterapkan melalui tahapan tertentu, untuk memecahkan persoalan pendidikan dan memperbaiki suatu keadaan atau proses pendidikan tertentu yang terjadi dimasyarakat (Norma Dewi Shalikhah, 2017 : 11).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas 8 SMP Negeri 2 Dolopo terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran menulis puisi. Adapun permasalahan Pertama, peserta didik menganggap bahwa kegiatan menulis puisi adalah kegiatan yang sulit. Kedua, peserta didik kurang memiliki minat dan motivasi dalam menulis puisi. Ketiga, kurangnya sikap kooperatif di kalangan peserta didik dalam proses pembelajaran. Keempat, guru masih sering menggunakan metode yang konvensional dalam proses pembelajaran. Uno dan Nurdin (2015: 106), menyampaikan bahwa pembelajaran konvensional adalah pembelajaran pada umumnya yang dilakukan oleh guru. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru (teacher centered) dengan bercerita atau berceramah dan hanya dilakukan dengan teori sesuai dengan buku paket Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan suatu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat puisi yang kreatif dan bermakna. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah Problem-Based Learning (PBL). Menurut Ngilimun (2016: 117), Problem Based Learning merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada peserta didik. Problem Based Learning adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah nyata sebagai konteks, sehingga peserta didik dapat belajar berpikir kritis dalam melakukan pemecahan masalah yang ditujukan untuk memperoleh pengetahuan atau konsep yang esensial dari bahan pelajaran (Suhana, 2014: 70). Ada 5 fase (tahap) yang harus dilakukan untuk mengimplementasikan model pembelajaran Problem Based Learning (Suhana, 2014: 42), sebagai berikut; Fase 1 Mengorientasi siswa pada masalah, Fase 2 Mengorganisasi siswa untuk belajar, Fase 3 Membimbing penyelidikan individu dan kelompok, Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, Fase 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Adapun masalah yang didapati saat pengamatan dilakukan yaitu, terdapat peserta didik yang pasif dalam menanggapi materi yang telah disampaikan. Peserta didik menganggap materi puisi yang diberikan oleh pendidik adalah hal yang sudah biasa dan kurang menarik sehingga terkesan membosankan. Peneliti kemudian mengaplikasikan media pembelajaran Game Interaktif yang menggabungkan media pembelajaran konvensional dengan media pembelajaran berbasis IT (Information Tecnology), untuk menyampaikan materi puisi dengan menarik. Peneliti menggunakan teknologi digital dengan menampilkan power point animasi bergerak yang berisi materi-materi puisi. Peneliti juga memberikan media konvensional berupa game interaktif yang bernama "Educaplay", yang dikerjakan secara individu. Untuk tugas membuat puisi, siswa dibagi menjadi enam kelompok, masing-masing beranggotakan empat orang. Dari total 30 siswa, dua siswa tidak masuk.

Metode PBL dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan analitis dalam membuat puisi. Penggunaan media Educaplay juga dapat membantu siswa untuk memahami materi mengenai membuat puisi yang menarik dan tepat. Dengan demikian, artikel ini akan membahas tentang penerapan metode PBL dan media Educaplay dalam pembelajaran puisi di kelas 8 SMP, dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam

membuat puisi yang menarik, kreatif dan bermakna. Semoga artikel ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan pembelajaran puisi di sekolah.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif yakni suatu teknik yang menggambarkan dan menginterpretasikan arti data-data yang telah terkumpul dengan memberikan perhatian dan merekam sebanyak mungkin aspek situasi yang diteliti pada saat itu, sehingga memperoleh gambaran secara umum dan menyeluruh tentang keadaan sebenarnya (Kriyantono, 2007). Menurut Moleong (2010) dengan menggunakan metode deskriptif berarti peneliti menganalisa data yang dikumpulkan dapat berupa kata-kata, gambar dan bukan angka-angka. Data tersebut mungkin berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, foto, video tape, dokumen pribadi, catatan atau memo dan dokumen resmi lainnya. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 28-Mei-2025 di SMPN 2 Dolopo. Menggunakan media pembelajaran Educaplay dilengkapi dengan pengaplikasian media belajar berbasis IT (Information Technology) dan metode PBL pada materi membuat puisi yang menarik dan tepat pada siswa kelas 8 SMP dapat membantu siswa dalam memahami materi membuat puisi dengan menarik dan menyenangkan. Hal ini juga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar membuat puisi dan membaca puisi yang benar dan tepat. Pengambilan data ini menggunakan teknik observasi secara langsung, teknik ini diharapkan dapat memberikan data yang lebih aktual karena peneliti melihat secara langsung bagaimana pembelajaran siswa .

HASIL PENELITIAN

A. Penggunaan sintak PBL

Problems Based Learning (PBL) adalah strategi pembelajaran dimana siswa ditatapakan pada persoalan yang real, kontekstual, yang tidak terstruktur ketat dan mereka berusaha untuk menemukan pemecahannya yang berarti (Rhem, 1998). PBL mempunyai kekhasan, yaitu bahwa siswa belajar dari persoalan yang real, dan dari sana mencoba menggali keterangan dan pemecahan persoalan. Biasanya PBL dilakukan dalam kelompok kecil (3 sampai 5 siswa tiap kelompok). Dari beberapa studi lapangan, siswa lebih menguasai isi pelajaran, lebih luas dan mendalam dalam menggali persoalan. Peserta didik diminta untuk mencari Solusi mengenai bagaimana cara menyelesaikan masalah yang tengah dihadapi dalam proses pembelajaran. Berbeda dengan project based learning, dalam hal ini proses yang ditawarkan bukan hanya produk. Namun proses yang dihadapkan adalah mengenai jawaban atau Solusi dari masalah yang dihadapi. Hal ini menjadi fokus utama dan hasil akhirnya bukan sebagai penentu salah satu benar karena sifatnya yang terbuka.



Gambar 1. *Orientasi masalah dalam membuat puisi yang menarik dan tepat*

Hasil uji menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang signifikan setelah menggunakan media ajar berbasis IT (Tecnology Information). Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa media ajar berbasis IT (Tecnology Information) berupa game interaktif yang dimanfaatkan untuk menguji kemampuan siswa yang dikembangkan dalam penelitian ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia mengenai materi membuat puisi yang menarik dan tepat. Permainan ini dilakukan secara individu untuk mengerjakan quiz pada media digital educaplay.



Gambar 2. *Pengaplikasian media pembelajaran game interaktif*

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan untuk melakukan penilaian terhadap minat belajar peserta didik di kelas 8 SMP Negeri 2 Dolopo 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 mengobservasi secara langsung. 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.

Pada dasarnya setiap siswa memiliki keinginan belajar tinggi, hanya bagaimana cara guru mengelola sistem pembelajaran yang menarik minat belajar siswa agar mencuat ketika pembelajaran yang sedang berjalan. Penerapan media pembelajaran berbasis game ini, siswa yang cenderung aktif adalah siswa yang memang memiliki kemampuan berpikir kritis. Game yang diterapkan dalam kelas tentu ada daya tarik tersendiri, seperti tampilan yang menarik, slide menampilkan tiap butir soal, suara yang unik. Hal menarik itulah yang dapat membangun keinginan siswa untuk belajar lebih dan kaingintahuan ketika mendapati media pembelajaran yang belum pernah mereka lakukan sebelumnya. Langkah-Langkah permainan game interaktif menggunakan media digital Educaplay yang berkaitan dengan materi puisi:

1. Langkah pertama, pendidik membagikan link media digital Educaplay kepada salah satu siswa dan siswa tersebut mengirimkan link media digital Educaplay ke grup kelas.
2. Langkah kedua Pendidik memberi aba aba untuk memulai mengerjakan kuis yang ada di media digital Educaplay.
3. Langkah ketiga pendidik memberi contoh cara mengaplikasikan media digital Educaplay untuk mengerjakan kuis yang ada.
4. Langkah keempat peserta didik menjawab soal yang ada pada media Educaplay yang terdiri atas 5 soal yang berkaitan dengan materi puisi dan waktu mengerjakan Educaplay 5 menit.
5. Selanjutnya Media digital Educaplay akan otomatis keluar sendiri setelah batas waktu mengerjakannya selesai kan akan keluar poin setiap siswa yang mengerjakan quis pada media digital Educaplay.



Gambar 3. Penerapan Media Pembelajaran Educaplay

Sintak metode pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) yang digunakan untuk mengajar peserta didik di SMP Negeri 2 Dolopo dengan media pembelajaran game interaktif adalah sebagai berikut:

1. Orientasi Masalah
pendidik memberikan pertanyaan-penyataan pemantik mengenai materi puisi, memberi contoh cara membaca puisi dan memberikn materi mengenai cara menulis puisi yang menarik dan tepat.
2. Mengorganisasikan peserta didik dalam pembelajaran
Peserta didik berkelompok 1 kelompok yang terdiri dari 4 orang setiap kelompoknya sesuai dengan kemampuan diagnostik peserta didik untuk membuat puisi yang menarik dan tepan pada kertas LKPD yang telah disediakan oleh pendidik
3. Memberikan bimbingan kepada kepada kelompok
pendidik membantu peserta didiknya dalam proses membuat puisi yang menarik dan tepat sesuai dengan kebutuhan setiap kelompok masing-masing anggota dan salah satu anggota kelompok menuliskan hasil pembuatan puisi yang menarik dan tepat pada kertas LKPD.
4. Mengembangkan dan hasil kerja peserta didik
Setelah semua kelompok selesai pendidik meminta peserta didik untuk membacakan puisi dari peserta didik dengan maju kepadan untuk dibaca dihadapan teman-teman dan setelah semua peserta didik selesai membacakan puisi salah satu anggota kelompok diminta untuk mengumpulkan kertas LKPD yang berisi puisi kepada pendidik.
5. Melakukan analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah
Pada tahap akhir pendidik memberikan kesimpulan dari materi cara membuat puisi yang menarik dan tepat dan memberikan evaluasi terkait pembelajaran.

B. Data Nilai Peserta Didik Kelas 8

Tabel 1. Nilai peserta didik

No	Nama Kelompok	Nilai	Keterangan
1.	Kelompok 1	95	Tuntas
2.	Kelompok 2	94	Tuntas
4.	Kelompok 3	50	Tidak Tuntas
4.	Kelompok 4	75	Tuntas
5.	Kelompok 5	72	Tuntas
6.	Kelompok 6	85	Tuntas

PEMBAHASAN

Metode Problem Based Learning (PBL) kerap digunakan pada kurikulum yang telah digunakan baru-baru ini yaitu kurikulum merdeka. Metode Problem Based Learning merupakan metode yang berfokus pada peran siswa sebagai responden dalam kelas yang aktif, dapat memecahkan masalah yang signifikan atau otentik dengan menggunakan ide yang mereka hasilkan [2]. Pada metode pembelajaran PBL ini, peserta didik mendapatkan focus penguatan, bukan pada saat proses pembelajaran saja, akan tetapi juga di masa yang akan datang, yakni kemampuan yang didapat karena proses itu sendiri. Apa (pengetahuan dan konten pembelajaran) yang didapati siswa tidak begitu penting dibandingkan bagaimana (kemampuan) yang ia tangkap setelahnya (Amir, 2007).

Integrasi Educaplay dalam model pembelajaran PBL (Problem Based Learning) menawarkan kombinasi yang menjanjikan untuk meningkatkan minat belajar menulis puisi. Dengan memanfaatkan Educaplay sebagai media interaktif, siswa dapat mengeksplorasi berbagai gaya dan diksi dalam puisi melalui permainan bahasa dan latihan kreatif. Di sisi lain, pendekatan PBL membantu siswa memahami relevansi puisi dalam kehidupan nyata, serta mendorong ekspresi diri dan apresiasi terhadap keindahan bahasa. Misalnya, dalam menyelesaikan proyek tentang ekspresi perasaan melalui puisi, siswa dapat menggunakan fitur kuis atau teka-teki dari Educaplay untuk memperkaya kosa kata dan membangun puisi secara kolaboratif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay dalam model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam menulis puisi pada siswa Shianita, Erlin Tri Apri. "Meningkatkan minat peserta didik kelas 8 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui penggunaan media Educaplay di SMP Negeri 2 Dolopo" *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10.02 (2025): 380-390. Kelas 8 SMPN 2 Dolopo. Peningkatan ini terlihat dari berbagai instrumen pengumpulan data, seperti observasi secara langsung, wawancara, dan dokumentasi, yang secara konsisten menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam minat, kreativitas, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

a. Peningkatan Minat dan Kreativitas dalam Menulis Puisi

Setelah penerapan pembelajaran berbasis masalah yang dikombinasikan dengan media interaktif Educaplay, siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap materi menulis puisi. Siswa menjadi lebih antusias dalam mengeksplorasi diksi, rima, dan imaji dalam puisi. Permainan interaktif seperti kuis kosakata, teka-teki silang puisi, serta latihan mencocokkan makna dan gaya bahasa, membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan memicu rasa ingin tahu siswa.

b. Peran Media Interaktif dalam Pembelajaran Sastra

Media Educaplay terbukti efektif sebagai sarana pembelajaran yang mampu menjembatani teori dan praktik dalam menulis puisi. Melalui fitur-fitur interaktif yang ditawarkan, siswa tidak hanya belajar menulis puisi secara teknis, tetapi juga belajar memahami makna dan konteks yang mendalam dari setiap baris puisi yang mereka buat. Hal ini mendukung tujuan PBL yang menekankan pada pemecahan masalah nyata dan pembelajaran yang bermakna.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan metode Problem Based Learning (PBL) dan media interaktif Educaplay secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa kelas 8 SMP Negeri 2 Dolopo dalam memahami dan membuat puisi yang kreatif dan bermakna. Metode PBL membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan analitis dalam membuat puisi, sementara Educaplay menyediakan platform berbasis permainan edukasi yang membuat pembelajaran menarik dan efektif. Siswa menunjukkan minat yang lebih tinggi dan antusiasme dalam mengeksplorasi diksi, rima, dan imaji puisi melalui permainan interaktif yang disediakan oleh Educaplay.

Hasil uji coba menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan pada peserta didik setelah menggunakan media ajar berbasis IT berupa game interaktif. Melalui integrasi Educaplay dalam model pembelajaran PBL, siswa tidak hanya belajar secara teknis tetapi juga memahami makna dan konteks puisi secara mendalam. Secara keseluruhan, kombinasi PBL dan Educaplay terbukti efektif dalam mengatasi permasalahan pembelajaran puisi konvensional yang cenderung monoton dan kurang memotivasi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, Dewi Sry. "Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa Menggunakan Educaplay Melalui Model Pembelajaran Problem Base Learning (Pbl)." *Journal Mathematics Education Sigma [Jmes]* 6.1 (2025).
- Febriana, Nanda Aulia Nur, Et Al. "Penggunaan Game Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Puisi Dengan Metode Pbl (Problem Based Learning) Di Smpn 9 Madiun." *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (Senassdra)*. Vol. 3. No. 3. 2024.
- Shianita, Erlin Tri Apri. "Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas Viii. 1 Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Melalui Implementasi Penggunaan Media Educaplay Di Smp Negeri 26 Palembang." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10.02 (2025): 380-390.
- Suparno, Paul, And F. K. I. P. Pendidikan Fisika. "Penggunaan Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Pengertian, Kerjasama, Dan Minat Mahasiswa Dalam Mempelajari Termofisika." *Jurnal Kependidikan* 22 (2011): 72-87.
- Zahrani, Anissa Maulida, And Pidekso Adi. "Penerapan Media Pembelajaran Wordwall Menggunakan Metode Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 7 Smp Sriwedari Malang." *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial* 4.4 (2024): 1-1.