Indonesian Research Journal on Education

e-ISSN: 2775 – 8672, p-ISSN: 2775 – 9482
Volume 5 Nomor 4 Tahun 2025
Halaman: 242 – 247

Web: https://irje.org/index.php/irje

RESEARCH ARTICLE

Meningkatkan Minat Belajar Informatika Melalui Media Kahoot dengan Model TGT pada Siswa SMP Kelas VIII

Widyah Ayu Ningrum[1], Azhar Ahmad Smaragdina[2], Dion Dwi Rizky[3], Febriansyah Satriagung Ganesha[4]
Pendidikan Profesi Guru, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang, Indonesia[1,2]
Departemen Teknik Elektro dan Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Malang, Indonesia[3]
SMP Negeri 29 Malang, Kota Malang, Indonesia[4]

widyah.ayu.2431539@students.um.ac.id[1], azhar.ahmad.ft@um.ac.id[2], dionrizky65@guru.smp.belajar.id[3], febriansyahganesha12@gmail.com[4]

Kata Kunci:
Kahoot, TGT, Minat Belajar

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan mengenai rendahnya minat belajar siswa khususnya dalam pembelajaran informatika. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penerapan media *Kahoot* dengan model TGT terhadap minat belajar siswa SMP kelas VIII. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas dan dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-3 di SMP Negeri 29 Malang yang terdiri dari 31 siswa. Indikator minat belajar meliputi: adanya perasaan senang terhadap pembelajaran, adanya pemusatan perhatian dan pikiran terhadap pembelajaran, adanya ketertarikan terhadap pembelajaran, dan adanya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Instrumen penelitian ini berupa lembar angket/kuesioner minat belajar yang terdiri dari 20 soal berbentuk pilihan ganda. Peningkatan minat belajar pada siswa dapat dilihat dari nilai N-Gain sebesar 0.283498637 yang berarti peningkatan minat belajar dalam kategori berminat. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media *Kahoot* dengan model TGT mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran informatika.

Key Word:
Game, TGT, Interest Learning

Abstract

This research is motivated by the problem of low interest in learning among students, especially in informatics learning. This study aims to examine the effect of implementing Kahoot media with the TGT model on the interest in learning of junior high school students in grade VIII. This study uses a classroom action research design and is carried out in two cycles. The subjects in this study were students in grade VIII-3 at SMP Negeri 29 Malang consisting of 31 students. Indicators of interest in learning include: a feeling of pleasure in learning, a concentration of attention and thoughts on learning, an interest in learning, and student involvement in learning. The research instrument is in the form of a questionnaire sheet of interest in learning consisting of 20 multiple-choice questions. The increase in interest in learning in students can be seen from the N-Gain value of 0.283498637 which means an increase in interest in learning in the interested category. This study shows that the application of Kahoot media with the TGT model can increase student interest in learning informatics learning.

Copyright © 2025 Widyah Ayu Ningrum, Azhar Ahmad Smaragdina, Dion Dwi Rizky, Febriansyah Satriagung Ganesha
*This work is licensed under an **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)***

PENDAHULUAN

Minat belajar yang rendah dalam pembelajaran informatika menjadi masalah di berbagai sekolah menengah pertama. Guru umumnya masih menerapkan metode ceramah dengan media statis seperti slide PowerPoint. Penelitian terdahulu membuktikan bahwa pendekatan yang menggabungkan unsur kompetisi dan permainan (gamifikasi) mampu meningkatkan minat belajar (Hamari et al., 2014; Dicheva et al., 2015). Siswa yang cerdas dan memiliki kemampuan dalam menyelesaikan persoalan yang terjadi (Kusnadi et al., 2017).

Kurangnya inovasi dalam pembelajaran menjadi salah satu problematika dalam pendidikan di Indonesia (Rahmayani, 2019). Permasalahan tersebut menyebabkan siswa mudah bosan dalam mengikuti proses pembelajaran atau minat belajarnya yang rendah ditambah lagi masih banyak proses pembelajaran masih bersifat *teacher centered* sehingga menyebabkan siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan menggabungkan pembelajaran berbasis teknologi dan model pembelajaran kooperatif. Kahoot, sebagai media kuis interaktif berbasis digital, telah banyak digunakan dalam proses belajar-mengajar untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan kompetitif. Di sisi lain, model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) menekankan kerja sama dalam tim dan semangat kompetisi yang sehat, yang diyakini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Kahoot, sebagai media kuis interaktif berbasis

digital, telah banyak digunakan dalam proses belajar-mengajar untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan kompetitif. Di sisi lain, model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) menekankan kerja sama dalam tim dan semangat kompetisi yang sehat, yang diyakini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Kahoot merupakan media berbasis kuis interaktif yang memberikan pengalaman belajar menyenangkan melalui kompetisi langsung berbasis IT. Sementara itu, model pembelajaran TGT mengutamakan kerja tim, diskusi kelompok, dan turnamen antar kelompok yang menumbuhkan semangat belajar dan kolaborasi (Slavin, 2005). Kombinasi keduanya diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran informatika.

Minat belajar merupakan dorongan batin yang tumbuh dari seseorang siswa untuk meningkatkan kebiasaan belajar (Lestari, 2015). Minat belajar siswa dalam pembelajaran informatika di SMPN 29 Malang tergolong masih rendah. Hal tersebut ditunjukkan dengan pembelajaran yang cenderung monoton dan penyampaian materinya pun bersifat searah, kemudian ditunjang dengan kurang partisipasi dari siswa, siswa terlihat pasif, kurang antusias, materi yang sulit dipahami, selanjutnya banyak dari siswa yang melakukan aktivitas lain selain aktivitas pembelajaran seperti mengobrol dan bermain game PC, dan lain sebagainya (Observasi, 2025). Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas VIII-3 di SMPN 29 Malang menunjukkan bahwa minat belajar siswa dalam pembelajaran informatika cukup rendah.

Berdasarkan uraian di atas, pengukuran minat belajar siswa dalam pembelajaran informatika dapat dilakukan melalui penyebaran angket. Penerapan media Kahoot dengan model TGT diharapkan mampu menjadi solusi dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran informatika. Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti mengambil judul "Meningkatkan Minat Belajar Informatika SMP melalui media Kahoot dengan Model TGT pada Siswa SMP Kelas VIII". Tujuan dari penelitian ini sendiri adalah mengkaji pengaruh penerapan media Kahoot dengan model TGT terhadap minat belajar informatika siswa SMP.

METODE

Jenis penelitian

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Ini adalah jenis penelitian ilmiah di mana guru berusaha untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas mereka dengan merancang, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan tindakan selama berbagai siklus dengan bekerja sama dan berpartisipasi (Pahleviannur et al., 2022). Mahasiswa PPG, guru pamong, dan dosen pembimbing lapangan bekerja sama untuk melakukan penelitian tindakan kelas ini. Tujuan dari PTK adalah untuk menyelesaikan masalah dan meningkatkan kualitas pengajaran dan pendidikan (Prihantoro & Hidayat, 2019). Dalam pelaksanaannya, penelitian ini menggunakan model Stephen Kemmis dan Robyn Mc Taggart, yang mencakup hal-hal berikut: perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), observasi (*observe*), dan refleksi.

Waktu, tempat, target/sasaran, dan subjek penelitian

Studi ini dilakukan dalam dua siklus; siklus pertama berlangsung pada 25 Februari dan 8 April 2025, dan siklus kedua berlangsung pada 15 April dan 22 April 2025. Studi ini dilakukan di SMPN 29 Malang. 31 siswa kelas VIII-3 adalah subjek penelitian ini. Fokus penelitian ini adalah minat belajar siswa. Minat belajar dapat diukur dengan beberapa metrik, seperti ketertarikan siswa, perhatian siswa, keterlibatan siswa, dan perasaan senang siswa (Safari, 2003).

Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Stephen Kemmis dan Robyn Mc Taggart yang mana prosedur penelitian ini mencakup beberapa tindakan seperti: perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), observasi (*observe*), dan refleksi (*reflect*). Pada tahap perencanaan, peneliti merumuskan masalah, menganalisis masalah, merumuskan hipotesis tindakan, membuat rencana tindakan dan pemantauannya, termasuk menyiapkan perangkat pembelajaran dan solusi atas permasalahan tersebut yang akan dijadikan *treatment* pada tahapan selanjutnya. Selanjutnya pada tahap tindakan, peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang disiapkan sebelumnya sambil melakukan pengamatan dan memantau hasil dari *treatment* yang dilakukan. Pada tahap refleksi, peneliti merefleksikan hasil pengamatan dan mengevaluasi keberhasilan tindakan yang telah dilakukan.

Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan data primer berupa hasil pengisian angket minat belajar peserta didik dan didukung dengan hasil observasi. Teknik pengumpulan data penelitian ini secara kuesioner/penyebaran angket. Instrumen penelitian ini berupa lembar angket minat belajar yang berbentuk pilihan ganda sejumlah 20 soal dan disebarkan melalui Google Form. Sebelum disebarkan, peneliti melakukan uji validatas dan uji reabilitas

terhadap kuesioner yang telah dibuat.

Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul dengan lengkap maka tahap selanjutnya yaitu melakukan analisis data. Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan yaitu statistik deskriptif. Statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan hanya untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil peneltian tanpa melakukan generalisasi/inferensi (Gunawan, 2015). Jadi penelitian ini hanya menjelaskan, memaparkan dan menggambarkan secara obyektif data yang diperoleh tanpa bertujuan menguji hipotesis.

Setelah angket tentang minat belajar peserta dalam mata pelajaran informatika terkumpul dengan lengkap, peneliti menganalisa data tentang minat belajar peserta didik pada pembelajaran informatika, dilakukan dengan menggunakan bentuk skoring, untuk menentukan skoring semua pernyataan setiap itemnya dengan bobot nilai setiap jawaban dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Pedoman Penskoran Alternatif Jawaban

No	Alternatif Jawaban	Nilai	
		Positif	Negatif
1.	Selalu	4	1
2.	Sering	3	2
3.	Kadang-kadang	2	3
4.	Tidak Pernah	1	4

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui tinggi rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran informatika di SMPN 29 Malang adalah statistik deskriptif dengan persentase. Statistik deskriptif merupakan bagian dari statistik yang berfungsi untuk mengumpulkan data, menentukan nilai-nilai statistik dan pembuatan diagram atau grafik mengenai suatu hal agar mudah dibaca dan dipahami. Analisis deskriptif untuk masing-masing variabel penelitian digunakan untuk menentukan nilai rata-rata hitung (Mean), Modus (Mo), Median (Me), dan simpangan baku (SD).

Tujuan analisis deskriptif adalah untuk mengidentifikasi kecenderungan sebaran dari masing-masing variabel penelitian atau menggambarkan suatu keadaan dengan apa adanya tanpa dipengaruhi dari dalam penelitian. Untuk mengidentifikasi kecenderungan rata-rata tiap variabel digunakan rerata (M) ideal dan simpangan baku ideal (SD) tiap variabel yang mana:

M = 1/2 (skor tertinggi – skor terendah)

SD = 1/6 (skor tertinggi – skor terendah)

Selanjutnya kecenderungan tiap-tiap variabel digolongkan menjadi 5 (lima) kategori pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Klasifikasi kecenderungan tiap variabel

Interval	Klasifikasi
$X > M + 1{,}8\ SD$	Sangat Berminat
$M + 0{,}6\ SD < X \leq M + 1{,}8\ SD$	Berminat
$M - 0{,}6\ SD < X \leq M + 0{,}6\ SD$	Cukup Berminat
$M - 1{,}8\ SD < X \leq M - 0{,}6\ SD$	Kurang Berminat
$X \leq M - 1{,}8\ SD$	Tidak Berminat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Instrumen penelitian ini menggunakan lembar kuesioner/angket yang berisi 25 soal berbentuk pilihan ganda yang telah disesuaikan dengan indikator minat belajar. Penyebaran angket/kuesioner ini diberikan setiap akhir siklus dan dianalisis untuk mengetahui adanya peningkatan minat belajar informatika setelah diberikan perlakuan berupa penerapan game class of champions. Rekapitulasi data hasil kuesioner minat belajar peserta didik pada siklus 1 dan siklus 2 dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi skor kuesioner minat belajar peserta didik

	Siklus 1	Siklus 2
Rata-rata	65.36111111	75.44444444
Kategori	Cukup Berminat	Berminat
Nilai Tertinggi	84	100
Nilai Terendah	53	51
N-Gain	0.291098637	

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata minat belajar peserta didik. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil N-Gain yang menunjukkan 0,291098637. Hal tersebut juga didukung dengan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan penerapan game class of champions

mampu meningkatkan minat belajar peserta didik, yang mana mereka lebih tertarik dengan model pembelajaran berbasis game yang memiliki sistem kompetisi untuk mendapatkan reward atau hadiah. Rincian peningkatan pada setiap indikator minat belajar dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Kuesioner Minat Belajar menurut Indikatornya

No	Indikator	Rata-Rata		N-Gain
		Siklus 1	Siklus 2	
1.	Perasaan Senang	13.55555556	17.30555556	0.04
2.	Perhatian Peserta Didik	18.86111111	22.05555556	0.04
3.	Ketertarikan Peserta Didik	15.75	16.91666667	0.01
4.	Keterlibatan Peserta Didik	17.19444444	19.16666667	0.02

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa setiap indikator minat belajar peserta didik mengalami peningkatan. Hal tersebut ditunjukkan oleh meningkatnya skor minat belajar pada setiap indikator dan nilai N-Gain. indikator minat belajar peserta didik yang memiliki skor N-Gain yang paling tinggi adalah perhatian peserta didik dan perasaan senang. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan game Class of Champions mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran informatika.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan game class of champion dalam pembelajaran informatika efektif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *game* Class of Champions dalam pembelajaran informatika terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Temuan ini mendukung hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik (Hamari et al., 2014; Dicheva et al., 2015). Model pembelajaran berbasis gamifikasi memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui penggunaan elemen-elemen permainan seperti avatar, poin, badge, dan leaderboard, yang dinilai mampu memotivasi peserta didik secara intrinsik (Domínguez et al., 2013). Selain itu, penelitian Vallis et al. (2023) menemukan bahwa penggunaan avatar berbasis kecerdasan buatan dalam pembelajaran lebih disukai oleh peserta didik dan dapat meningkatkan pemahaman materi. Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran informatika melalui *Class of Champion* tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga memperkuat keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran aktif dan interaktif. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran berbasis gamifikasi seperti ini menjadi salah satu strategi inovatif yang dapat diadopsi untuk menjawab tantangan pembelajaran di era digital.

Pengaruh penerapan game class of champions terhadap meningkatnya minat belajar peserta didik disebabkan oleh desain pembelajaran yang menarik. Selain itu model ini menyediakan beragam referensi pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik sehingga mendukung praktik pembelajaran. Peserta didik juga mengungkapkan jika pemberian perlakuan penerapan game class of champions dalam pembelajaran informatika merupakan pengalaman pertama mereka. Respon mereka juga cukup baik ketika guru memberikan game Class of Champion ini, yang mana semua peserta didik bergabung dalam tim yang telah ditentukan secara acak. Penerapan game class of champions dilengkapi dengan tantangan melalui format LKPD interaktif berbasis powerpoint dan Only Office yang mampu menarik perhatian peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan dibuktikan dengan mereka aktif dalam menjawab tantangan secara tim dan berkompetisi dengan tim lainnya untuk mendapatkan point yang lebih banyak. Peserta didik juga mau menganalisis atas permasalahan pada LKPD secara berdiskusi.

Penerapan game class of champions memiliki kelebihan dan kekurangan dalam desain pembelajarannya. Kelebihan penerapan game atau model ini adalah meningkatkan minat belajar peserta didik, mampu mengakomodasi kebutuhan belajar dan memperhatikan karakteristik peserta didik, memberikan pengalaman belajar yang baru pada peserta didik, menyediakan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan bersifat kompetisi. Kekurangan dari penerapan game ini diantaranya: membutuhkan jaringan internet dalam pengaksesannya, dalam pelaksanaan pembelajaran guru perlu memberikan pendampingan serta arahan bagi peserta didik dalam menyelesaikan tantangan tersebut, dan guru juga perlu meminat peserta didik agar berinisiatif bekerja sama dengan timnya untuk berkompetisi tanpa paksaan dan disuruh.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan game class of champions mampu meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran informatika. Secara keseluruhan, peningkatan minat belajar peserta didik ditunjukkan dari skor N-Gain sebesar 0.291098637. Hasil kuesioner minat belajar peserta didik juga menunjukkan bahwa setiap indikator minat

belajar mengalami peningkatan mulai dari indikator perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan peserta didik terhadap pembelajaran informatika, sedangkan apabila dilihat dari nilai rata-rata hasil kuesioner, minat belajar peserta didik mengalami peningkatan antara siklus 1 dan siklus 2.

Ucapan Terimakasih

Terimakasih kami ucapkan kepada Program Studi Pendidikan Profesi Guru (PPG) Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang yang telah mendanai kegiatan ini.

DAFTAR REFERENSI

Adim, M., Sri, E., Herawati, B., Nuraya, N., Pendidikan Guru, P., & Dasar, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Menggunakan Media Kartu Terhadap Minat Belajar IPA Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Sains (JPFS)*, *3*(1), 6–12.

Agustin I. N. N. & Supriyono A. (2020). Permasalahan Pendidikan Di Indonesia. *Magistra*, *21*(69), 1–15. http://journal.unwidha.ac.id/index.php/magistra/article/view/186

Agustin, & Supriyono. (2009). Permasalahan Pendidikan di Indonesia. *Magistra*, *21*(69), 1–15.

Alenezi, A. (2020). The Role of e-learning Materials in Enhancing Teaching and Learning Behaviors. *International Journal of Information and Education Technology*, *10*(1), 48–56. https://doi.org/10.18178/ijiet.2020.10.1.1338

Andani, D. T., & Yulian, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Electronic Book Menggunakan Software Kvisoft Flipbook Pada Materi Hukum Dasar Kimia di SMA Negeri 1 Panton Reu Aceh Barat. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, *2*(1), 1–6.

Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). Hubungan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, *2*(2), 52–60. https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.727

Chen, L., Chen, P., & Lin, Z. (2020). Artificial Intelligence in Education: A Review. *IEEE Access*, *8*, 75264–75278. https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.2988510

Cloonan, M., & Fingeret, A. L. (2020). Developing Teaching Materials for Learners in Surgery. *Surgery (United States)*, *167*(4), 689–692.

Fitasari, Tohari, M., & Praptiningsih. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Video pembelajaran Terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IX MTs NU Ungaran. *Jurnal Wasdapa UNDARIS*, *3*(1), 55–67.

Fitri, S. F. N. (2021). Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *5*(1), 1617–1620.

Gunawan, M. A. (2015). *Statistik Penelitian: Bidang Pendidikan, Psikologi dan Sosial*. Parama Publishing.

Hwang, G.-J., Xie, H., Wah, B. W., & Gašević, D. (2020). Vision, challenges, roles and research issues of Artifcial Intelligence in Education. *Computers and Education: Artifcial Intelligence*, *1*.

Irkhamni, I., Izza, A. Z., Salsabila, W. T., & Hidayah, N. (2021). Pemanfaatan Canva Sebagai E-Modul. *Pendidikan Matematika*, 127–134.

Islamiah, I. D. (2019). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Di Smkn 1 Cihampelas. *Journal On Education*, *01*(02), 451–457.

Kiriana, I. N. (2021). Increase Student Learning Interest in Covid-19 with Digital Teaching Materials. *Journal of Education Technology*, *5*(2), 322. https://doi.org/10.23887/jet.v5i2.33997

Kurniawati, F. N. A. (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dan Solusi. *Academy of Education Journal*, *13*(1), 1–13. https://doi.org/10.47200/aoej.v13i1.765

Kusnadi, E., Martini, E., & Nugraha, G. N. (2017). Konstruk Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, *2*(2), 150–163.

Laa, N., Winata, H., & Meilani, R. I. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, *2*(2), 139. https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8115

Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, *3*(2), 115–125. https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118

Lin, S.-H., & Huang, Y.-C. (2016). Examining Charisma in Relation to Students Interest in Learning. *Active Learning in Higher Education*, *17*(2), 139–151.

Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis pengembangan bahan ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *2*(2), 170–187. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara

Nazmi, M. (2017). Penerapan Media Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata

Pelajaran Geografi di SMA PGII 2 Bandung. *Jurnal Pendidikan Geografi*, *17*(1), 48–57.
Nurgiansah, T. H. (2021). Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Menengah Atas Se-Kabupaten Bantul. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(1), 28–33.
Nurgiansah, T. H., Hendri, H., & Khoerudin, C. M. (2021). Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, *18*(1), 56–64. https://doi.org/10.24114/jk.v18i1.22597
Nurgiansah, T. H., & Sukmawati. (2020). Nurgiansah, T. H., & Sukmawati. (2020). Tantangan Guru Pendidikan Kewarganegaraan Di Masa Adaptasi Kebiasaan Baru. *Jurpis: Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, *17*(2), 139–149.
Pagarra, H., & Idrus, N. A. (2018). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran IPA Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar. *Publikasi Pendidikan*, *8*(1), 30. https://doi.org/10.26858/publikan.v8i1.4362
Pahleviannur, M. R., Mudrikah, S., Mulyono, H., Bano, V. O., Rizqi, M., Syahrul, M., Latif, N., Prihastari, E. B., Aini, K., Zakaria, & Hidayati. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Pradina Pustaka.
Priantini, D. A. M. M. O. (2021). The Development Of Teaching Video Media Based On Tri Kaya Parisudha In Educational Psychology Courses. *Journal of Education Technology*, *4*(4), 448.
Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, *9*(1), 49–60.
Rahmayani, A. L. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Menggunakan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, *4*(1), 59–62. https://doi.org/10.26740/jp.v4n1.p59-62
Safari. (2003). *Indikator Minat Belajar*. Rineka Cipta.
Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
Slavin, R. E. (2020). *Educational Psychology: Theory and Practice*. Pearson Education.
Sumiati, A. (2017). Workshop Pengembangan Bahan Ajar Modul Berdasarkan Pendekatan Scientific Pada Kurikulum 2013 Sebagai Sumber Pembelajaran Guru SMK di Kabupaten Bekasi. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani*, *91*.
Supardi, S. U. S., Leonard, L., Suhendri, H., & Rismurdiyati, R. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, *2*(1), 71–81. https://doi.org/10.30998/formatif.v2i1.86
Tomlinson, C. A., Brighton, C., Hertberg, H., Callahan, C. M., Moon, T., & R., Brimijoin, K. (2003). Differentiating Instruction in Response to Student Readiness, Interest, and Learning Profile in Academically Diverse Classrooms: a Review of Literature. *J. Educ.*, *27*, 119–145.
Tsai, H. C., Jou, M., Wang, J. Y., & Huang, C. C. (2017). An Empirical Study on the Incorporation of APP and Progressive Reasoning Teaching Materials for Improving Technical Creativity Amongst Students in the Subject of Automatic Control. *Computers in Human Behavior*, *75*, 997–1007.
Vallis, C., Wilson, S., Gozman, D., & Buchanan, J. (2023). Student Perceptions of AI-Generated Avatars in Teaching Business Ethics: We Might not be Impressed. *Postdigital Science and Education*, *0123456789*. https://doi.org/10.1007/s42438-023-00407-7
Wati, A., & Muhsin, M. (2019). Pengaruh Minat Belajar, Minat Belajar, Lingkungan Keluarga, dan Lingkungan Sekolah Terhadap Kesulitan Belajar. *Economic Education Analysis Journal*, *8*(2), 797–813.
Weriyanti, W., Firman, F., Taufina, T., Taufina, T., & Zikri, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu dengan Strategi Question Student Have di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *4*(2), 476–483.
Wijaya, D. (2022). "Gamifikasi dalam Pembelajaran: Studi Kasus pada Class of Champions Ruangguru." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 78-92.