

**PENGARUH MEDIA *EDUCAPLAY* BERBASIS QUIZ PADA MATA PELAJARAN  
BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA  
KELAS III SD NEGERI 69 BANDA ACEH**

Nadia Sofana<sup>1</sup>, Teuku Mahmud<sup>2</sup>, Regina Rahmi<sup>3</sup>  
<sup>123</sup>PGSD FKIP Universitas Bina Bangsa Getsempena  
[nadiasofanaa003@gmail.com](mailto:nadiasofanaa003@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study aims to examine the influence of Quiz-based Educaplay media in Indonesian Language subjects to increase the learning interest of Grade III students at SD Negeri 69 Banda Aceh, specifically regarding Heroic Stories material. Educaplay learning media based on Quizzes aims to enhance student learning interest through fun, technology-based interaction. This study utilized a quantitative approach with a pre-experimental design using the one-group pretest-posttest method, involving 30 students without a control group. Data were collected through test instruments (pretest-posttest) and observation sheets. The collected data were analyzed using statistical tests (t-test). The normality test results using Shapiro-Wilk showed a pretest score of 0.53 and a posttest score of 0.73. The hypothesis testing results using the paired sample t-test yielded a value of 0.00 ( $\leq 0.05$ ), with an average increase of 24.333. This indicates that the use of Quiz-based Educaplay media has a positive influence on increasing students' learning interest in Indonesian Language subjects. The conclusion of this study is that Quiz-based Educaplay media in Indonesian Language subjects is effective in increasing students' learning interest in Heroic Stories material.*

*Keywords: Learning Media, Quiz-based Educaplay, Indonesian Language, Learning Interest.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk melihat Pengaruh Media *Educaplay* Berbasis Quiz pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 69 dalam materi Cerita Pahlawan. Media pembelajaran *Educaplayz* berbasis Quiz bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui interaksi berbasis teknologi yang menyenangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif desain *pre-eksperimen* dengan metode *one group pretest posttest*, melibatkan 30 siswa tanpa kelompok kontrol. Data dikumpulkan melalui soal tes (*pretest-posttest*) dan lembar observasi. Data yang dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan uji statistik (uji-t). Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk dengan hasil *pretest* 0,53 *posttest* 0,73. Hasil uji hipotesis yang menggunakan paired sample t-test yaitu 0,00 ( $\leq 0,05$ ) Rata-rata peningkatan sebesar 24,333. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Educaplay* berbasis Quiz memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah media *Educaplay* berbasis *Quiz* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi Cerita Pahlawan.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Educaplay* berbasis *Quiz*, Bahasa Indonesia, Minat Belajar.

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah suatu proses yang dirancang secara sistematis dengan tujuan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan untuk peserta didik. John Dewey mengartikan pendidikan sebagai suatu proses yang membentuk kecakapan dasar, baik secara intelektual maupun emosional. Melalui pendidikan dapat terbentuknya generasi yang berakarakter serta memiliki wawasan yang luas untuk meraih cita – citanya. Salah satu tujuan pendidikan di Indonesia sebagaimana yang telah tertulis dalam Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Oleh sebab itu pemerintah

menetapkan bahwa pendidikan dijadikan sebagai salah satu prioritas pembangunan nasional.

Sampai sekarang ini pendidikan di Indonesia masih belum banyak perubahan, dimana masih menerapkan sistem pembelajaran lama atau hanya metode ceramah dan tanya jawab, serta menganggap bahwasanya kemampuan anak itu semuanya sama. Pembelajaran juga lebih berpusat pada guru tanpa memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam belajar. Dari semua perbedaan yang dimiliki setiap individu, sepatutnya pendidikan di Indonesia ini mampu menyesuaikan perbedaan tersebut dengan baik. Pendidikan mampu memberikan berbagai kebutuhan yang peserta didik butuhkan. Ayuni (2023) keragaman siswa juga memiliki dampak pada pemenuhan target kurikulum Pendidikan. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar mengajar.

Proses pembelajaran merupakan inti dari pendidikan dimana terjadi adanya interaksi antara pendidik, siswa, materi pembelajaran dan berbagai komponen dukungan lainnya. Agar pembelajaran ini menjadi efektif maka membutuhkan metode serta media untuk memenuhi kebutuhan dan karakteristik siswa. Seperti yang kita ketahui, di era digital saat ini penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran salah satu upaya terpenting, terutama ketika menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan dan mendorong keterlibatan siswa yang aktif. Menurut Willingham (2023) pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang mendorong siswa untuk berpikir aktif, memahami materi secara mendalam dan mencapai kompetensi yang ditargetkan secara optimal. Guru harus mampu merancang pembelajaran yang mendorong partisipasi siswa secara aktif dan memberikan umpan balik yang bermakna agar pembelajaran berjalan baik.

Penggunaan media pembelajaran sangat membantu

siswa dalam proses belajar, karena dengan adanya media hal – hal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit atau nyata. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran yang berfungsi untuk penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan Ema Rizky Ananda dkk. (2021) bahwa komunikasi interaktif melalui media pembelajaran di tingkat SD mendorong ketrlibatan siswa, memperlancar alur pemahaman, dan memperkuat ingatan terhadap materi. Media harus relevan dan digunakan sesuai konteks agar mendukung penyampaian materi dengan jelas dan menarik (Heinich et al, 2020). Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar siswa, mengurangi terjadinya verbalisme, memperoleh nalar yang teratur dan untuk mengembangkan nilai – nilai pada diri siswa (Depdikbud 1992:79). Di samping itu, penggunaan media pembelajaran sangat penting karena dapat mempersingkat waktu.

Penggunaan media pembelajaran juga menjadi sangat penting dalam proses belajar

mengajar, terutama mengingat kemajuan teknologi yang terus berkembang. Saat ini variasi media pembelajaran telah semakin luas, dimana dulunya media pembelajaran sangat terbatas yang berupa media cetak seperti buku, modul, lks dan sejenisnya. Namun sekarang media pembelajaran *educaplay* berbasis kuis sering digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu manfaat utama dari penggunaan media pembelajaran tersebut mampu untuk menarik perhatian peserta didik.

Dalam perkembangan teknologi saat ini, berbagai media pembelajaran berbasis digital dapat dimanfaatkan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Salah satu media yang mudah digunakan adalah *educaplay* berbasis kuis. *Educaplay* adalah sebuah *platform* pembelajaran *online* yang menyediakan berbagai jenis permainan dan aktivitas interaktif dalam membentuk siswa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. Aplikasi ini menyediakan fitur kuis interaktif yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti laptop atau ponsel. Penggunaan *educaplay* ini

memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga dapat menciptakan suasana berkeinginan untuk berhasil dan mendorong siswa agar lebih antusias dalam belajar.

*Educaplay* juga merupakan platform pembelajaran online yang menyediakan berbagai macam permainan interaktif seperti kuis, teka-teki silang, maps kuis dan lainnya, sehingga menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Aplikasi ini memudahkan guru untuk membuat kuis interaktif, kemudian membagikan kepada siswa untuk sebagai latihan atau penilaian. Kekurangan dari media *educaplay* ini salah satunya adalah ketergantungan pada koneksi internet yang menyebabkan siswa tidak bisa menyelesaikan tugasnya. Namun demikian, media *educaplay* memiliki keunggulan kelebihanannya yaitu tampilan yang menarik membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar, selain itu juga meningkatkan minat belajar siswa. Media ini tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi tetapi juga mampu menumbuhkan minat belajar siswa melalui tampilan yang menarik. Dimana yang sebelumnya hanya menggunakan metode

ceramah yang membuat siswa tidak semangat dalam belajar, kurang fokus bahkan mengantuk. Contoh ini mencerminkan kurangnya minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk menggunakan media pembelajaran *educaplay* yang dapat membantu proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif.

Minat belajar siswa merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan menunjukkan keaktifan, rasa ingin tahu, serta semangat mengikuti proses saat belajar mengajar. Seperti yang dikatakan oleh Musfiqon & Nurdyansyah (2023) bahwa indikator minat belajar melalui adanya keinginan untuk rasa ingin tahu yang tinggi, serta adanya kepuasan saat berhasil memahami atau menyelesaikan sesuatu. Rendahnya minat belajar siswa merupakan permasalahan yang mencakup serius karena berdampak langsung pada pemahaman materi dan pencapaian hasil belajar.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Islamiah, (2019) menyatakan bahwa beberapa indikator siswa yang memiliki minat belajar siswa yang tinggi dapat

diketahui melalui proses belajar dikelas antara lain yaitu kesiapan siswa dalam menerima pelajaran, kehadiran siswa bagi yang mengikuti pembelajaran, kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan, perhatian siswa saat guru menjelaskan, ketekunan saat mengerjakan soal latihan dan rasa siswa dan rasa ketertarikan siswa untuk belajar. Minat belajar bukan hanya sekedar ketertarikan pada suatu topik, tetapi juga mencakup rasa ingin tahu dan motivasi intrinsik untuk belajar. Ketika siswa merasa tertarik pada materi pembelajaran, mereka lebih sukarela mengalokasikan waktu dan usaha untuk memahami konsep - konsep mengenai mata pelajaran tersebut.

Menurut buku Bahasa Indonesia Kependidikan Dasar, yang disusun oleh Anna Farida Kurniasari dan Helva Nurhidayah, tahun 2022. Buku ini dirancang untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia secara menyenangkan dan interaktif. Materinya dikembangkan sesuai dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka.

Di tingkat sekolah dasar, khususnya kelas III, pelajaran Bahasa Indonesia menjadi fondasi

untuk melatih kemampuan siswa dalam membaca. Namun kenyataan yang ditemukan di lapangan, proses pembelajaran Bahasa Indonesia di SD belum sepenuhnya menggunakan media, tetapi masih sering menggunakan metode ceramah dan tanya jawab yang kurang melibatkan keaktifan siswa. Hal ini juga terjadi di SD, dimana guru masih terbatas dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Maka hal tersebut mengakibatkan rendahnya minat belajar siswa dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia. Siswa cenderung merasa bosan, pasif dan kurang termotivasi untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian sebelumnya yang mendukung penelitian ini dilakukan oleh (Faradila Mesfer dkk, 2024) yang berjudul "Penerapan Media *Educaplay* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar" hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang terbukti efektif yaitu media *Educaplay*. Penggunaan *Educaplay* dalam proses

pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga mampu meningkatkan minat serta keterlibatan siswa.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru kelas III di SD 69 Banda Aceh yang dilaksanakan pada 11 April 2025, diperoleh bahwa peserta didik masih menunjukkan rendahnya minat belajar pada pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi siswa saat proses pembelajaran berlangsung, seperti enggan bertanya, tidak fokus saat guru menjelaskan, serta cenderung pasif saat diminta untuk membaca atau mengerjakan tugas. Salah satu penyebab rendahnya minat belajar tersebut adalah metode pembelajaran yang masih bersifat monoton dan kurang variasi sehingga membuat suasana kelas menjadi membosankan bagi siswa. Guru cenderung menggunakan metode ceramah tanpa melibatkan media atau teknologi yang dapat menarik perhatian siswa. Akibatnya, siswa merasa jenuh dan tidak termotivasi untuk mengikuti pelajaran secara aktif..

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif desain *pre-eksperimen* dengan metode *one group pretest posttest*, melibatkan 30 siswa tanpa kelompok kontrol. Data dikumpulkan melalui soal tes (*pretest-posttest*) dan lembar observasi. Data yang dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan uji statistik (uji-t)

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 69 Banda Aceh pada satu kelas yang berjumlah 30 siswa kelas III dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Educaplay berbasis kuis pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita pahlawan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Berdasarkan analisis data penelitian, hasil penelitian berupa hasil belajar kognitif siswa yang dideskripsikan melalui data pretest dan posttest. Pada tahap awal, peserta didik diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal, kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran menggunakan media Educaplay berbasis kuis, dan pada akhir pembelajaran diberikan posttest

untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa pada materi cerita pahlawan. Data yang diperoleh kemudian digunakan untuk melihat perubahan dan peningkatan minat belajar siswa setelah penerapan media Educaplay berbasis kuis dalam proses pembelajaran.

Rumus yang digunakan dalam mencari nilai rata-rata pre-test dan post-test dalam penelitian ini dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Keterangan:

X = Mean (nilai rata-rata)

$\sum N$  = Total nilai anak

$\sum N$  = Jumlah anak

Nilai rata-rata Pre-test

$$X = \frac{1.610}{30} = 53,66$$

Nilai rata-rata Post-test

$$X = \frac{2.340}{30} = 78$$

## **Uji Normalitas Data**

**Tabel 1 Uji Normalitas Shapiro-wilk**

### **Tests of Normality**

| <b>Tests of Normality</b>             |                                 |    |      |              |    |      |
|---------------------------------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
|                                       | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |      | Shapiro-Wilk |    |      |
|                                       | Statistic                       | df | Sig. | Statistic    | df | Sig. |
| pretest                               | ,142                            | 30 | ,125 | ,931         | 30 | ,053 |
| posttest                              | ,158                            | 30 | ,055 | ,937         | 30 | ,073 |
| a. Lilliefors Significance Correction |                                 |    |      |              |    |      |

Berdasarkan tabel *Tests of Normality* dengan uji Shapiro–Wilk yang dilakukan terhadap data pretest dan posttest, diperoleh hasil bahwa seluruh data memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Pada data pretest diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,053 > 0,05$  sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Sementara itu, pada data posttest diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,073 > 0,05$  yang menunjukkan bahwa data juga berdistribusi normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil uji normalitas Shapiro–Wilk menunjukkan seluruh data dalam penelitian ini berdistribusi normal.

### **Uji Hipotesis**

Berdasarkan hasil uji hipotesis, dapat diketahui bahwa pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji paired sample t-test. Kriteria pengambilan keputusan yang digunakan adalah apabila nilai signifikansi (Sig. 2-tailed)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sedangkan apabila nilai signifikansi  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Pengujian ini merupakan uji dua pihak.

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed)

yang diperoleh sebesar  $0,000 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan jumlah sampel (N) sebanyak 30 peserta didik, maka derajat kebebasan (df) adalah  $N - 1$ , yaitu  $30 - 1 = 29$ . Pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dengan uji dua pihak ( $\alpha/2 = 0,025$ ), diperoleh nilai t tabel sebesar 2,045. Sementara itu, nilai t hitung sebesar 9,646, sehingga  $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$  ( $9,646 > 2,045$ ). Dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pengaruh penggunaan media *Eduacaplay Berbasis Quis* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita pahlawan dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas III Sekolah Dasar.

Setelah dilakukan uji normalitas dan diketahui bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis menggunakan uji paired sample t-test. Uji hipotesis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan media poster, serta untuk mengetahui apakah terdapat

pengaruh yang signifikan dari perlakuan tersebut.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan bantuan SPSS dengan taraf signifikansi  $< 0,05$ . Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a.  $H_0$ : Tidak pengaruh penggunaan media *Eduacaplay Berbasis Quis* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita pahlawan dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas III Sekolah Dasar.
- b.  $H_a$ : Terdapat pengaruh penggunaan media *Eduacaplay Berbasis Quis* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita pahlawan dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas III Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis menggunakan SPSS, pada tabel Paired Samples Test diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Eduacaplay Berbasis Quis* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita pahlawan dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas III Sekolah Dasar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$

diterima, sehingga penggunaan media *Eduacaplay Berbasis Quis* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita pahlawan dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas III Sekolah Dasar.

Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima
- b. Jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

### **Pembahasan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media *Eduacaplay Berbasis Quis* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita pahlawan dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas III Sekolah Dasar.

Pada pertemuan pertama, Sebelum menggunakan media *Eduacaplay* berbasis kuis, peneliti melaksanakan pretest (tes awal) pada hari Senin, 26 Januari 2026. Hasil pretest menunjukkan nilai rata-rata sebesar 53,66%, yang menandakan bahwa minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran

Bahasa Indonesia materi cerita pahlawan masih rendah. Siswa kelas III Sekolah Dasar juga belum mampu mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Rendahnya hasil tersebut disebabkan oleh kurangnya variasi dan inovasi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik.

Menurut Abdurrahman dalam Saswita (2025), salah satu faktor penyebab rendahnya pemahaman peserta didik adalah metode pembelajaran yang masih berorientasi pada pendekatan tradisional, di mana peserta didik lebih banyak berperan sebagai pendengar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses belajar mengajar, salah satunya dengan menerapkan media Educaplay berbasis kuis untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Pada pertemuan kedua yang dilaksanakan pada hari Selasa, 27 Januari 2026, peneliti melaksanakan persiapan pembelajaran (treatment) dengan menggunakan media Educaplay berbasis kuis pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita pahlawan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas III Sekolah

Dasar. Pembelajaran diawali dengan salam, menyapa siswa, menanyakan kabar, melakukan absensi, dan berdoa. Pada kegiatan inti, guru menampilkan media Educaplay berbasis kuis tentang cerita pahlawan, kemudian menjelaskan materi dan dilanjutkan dengan tanya jawab bersama siswa. Selanjutnya, pada pertemuan ketiga yang dilaksanakan pada hari Rabu, 28 Januari 2026, peneliti melakukan posttest (tes akhir) untuk melihat peningkatan minat belajar siswa. Hasil posttest menunjukkan nilai rata-rata sebesar 78%, yang menandakan adanya peningkatan minat belajar siswa. Peningkatan minat belajar ini dipengaruhi oleh penggunaan media Educaplay berbasis kuis yang membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan hasil uji normalitas data pretest dan posttest, diperoleh bahwa data berdistribusi normal. Hal ini sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan uji normalitas, yaitu jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka data dinyatakan berdistribusi normal. Pada uji normalitas ini diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,073 > 0,05$ ,

sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil pengolahan data pengujian hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test*, diperoleh nilai  $t_{hitung} = 9,646$  dan  $t_{tabel} = 2,045$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media Educaplay berbasis kuis pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita pahlawan dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas III Sekolah Dasar.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas III D SD Negeri 69 Banda Aceh, dapat dinyatakan bahwa penggunaan media Educaplay berbasis kuis berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada materi cerita pahlawan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini terlihat dari perolehan nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan media Educaplay berbasis kuis sebesar 53,66%, sedangkan setelah menggunakan media tersebut nilai rata-rata meningkat menjadi 78%. Dengan

demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Educaplay berbasis kuis pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita pahlawan mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas III Sekolah Dasar.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis menggunakan SPSS pada tabel *Paired Samples Test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media Educaplay berbasis kuis pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita pahlawan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media Educaplay berbasis kuis terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar. Hal ini juga terlihat dari nilai rata-rata tes akhir (posttest) peserta didik yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata tes awal (pretest). Peningkatan nilai tersebut menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan

memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik..

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ananda, E. R., I'zaati, L., & Susilawati, S. (2021). *Kajian literatur: peran penting konsep komunikasi dalam penggunaan media dan bahan ajar sekolah dasar*. Journal of Education Research, 5(1).
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ayuni, N. (2023). *Keragaman Siswa dan Implikasinya terhadap Pemenuhan Target Kurikulum Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Cipta Edukasi.
- Buku Penerbit Willingham, D. T. (2023) – *Outsmart Your Brain*.
- Daniyati, A., Setiawati, R., & Nurazizah. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. Jurnal Media Ilmiah Akademik, 7(1), 23-30.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1992). *Media Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Fitriani, N., Hidayat, D. R., & Sari, M.K. (2020). *Pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar siswa*. Jurnal Pendidikan, 8(2), 112-119.
- Fitriani, L., & Ramdani, M. (2021). *Analisis minat belajar siswa ditinjau dari motivasi intrinsik dan ekstrinsik*. Jurnal Psikologi Pendidikan.
- Heinich, R., Molenda, M., Rusell, J. D., & Smaldino, S. E. (2020). *Media pembelajaran dan teknologi untuk pembelajaran* (Edisi ke-11). Boston: Pearson Education.
- Hidayah, N., & dkk. (2017). *Peran Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*. Borneo Journal of Islamic Education, 4(2), 123-130
- Islamiah. (2019). *Pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di SMP Negeri 1 XYZ*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 6(2), 123-130.
- Kurniasari, A. F., & Nurhidayah, H. (2022). *Bahasa Indonesia Kependidikan Dasar*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Lestari, N. & Kurniawan, B. (2023). *Pemanfaatan Cerita Pahlawan dalam Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital*. Jurnal Inovasi Pembelajaran.
- Musfuqon, M., & Nurdyansyah, N. (2023). *Pendekatan pembelajaran dan desain pembelajaran kontekstual*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Mahmud, Teuku. "Pengaruh bahasa daerah terhadap penggunaan Bahasa Indonesia secara bersamaan pada siswa di sekolah SMPN 1 Geulumpang Baro Kabupaten Pidie." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar 2018*. STKIP Bina Bangsa Getsempena, 2018.
- Nurfadhillah, N., Yuliana, S., & Yusnidar, Y. (2021). *Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, Jenis dan Pemanfaatannya dalam*

- Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Rahmawati, F., & Wibowo, S. (2022). *Minat belajar mahasiswa dalam pembelajaran daring sealama pandemi*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 12(1), 45-53
- Salamadian. (2020). *Pengertian Media Pembelajaran*.
- Saputra, W., & Lestari, M. (2021). *Penerapan Media Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di sekolah Dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan.
- Sri Surachmi W & Karl Jahniel S. Sison, "Educaplay as Teaching Media in Virtual Classes", *Bogor English Student and Teacher (BEST) Conference*, Vol. 3, (2021).
- Suci, W. N. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 6(1), 12-20.
- Sugiono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Utami, A. P., & Sunaryo, H. (2021). *Hubungan antara minat belajar dan motivasi belajar dengan prestasi akademik*. Jurnal Ilmu Pendidikan.
- Yuliana, N., & Prasetyo, H. (2022). *Pengaruh minat ekstrinsik terhadap hasil belajr pada pembelajaran daring*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Digital.