

**PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL
EDUCAPLAY TERHADAP MINAT BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN INFORMATIKA SISWA KELAS XI SMA KRISTEN
CITRA BANGSA MANDIRI KUPANG**

Christina Deryanti Tahu¹, Khattrin Juliani Taku Neno², Jhon Enstein³

^{1,2,3} Pendidikan Informatika Fkip Universitas Citra Bangsa Kupang

[¹tahuderyanti@gmail.com](mailto:tahuderyanti@gmail.com), [²khattrintakuneno96@gmail.com](mailto:khattrintakuneno96@gmail.com),

[³jhonenstein17@gmail.com](mailto:jhonenstein17@gmail.com)

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of students' learning interest in the Informatics subject, which was caused by conventional teaching methods and the limited utilization of interactive digital learning media. This study aimed to determine the effect of utilizing Educaplay digital learning media on the learning interest of Grade XI students at SMA Kristen Citra Bangsa Mandiri Kupang in the Informatics subject. This study employed a quantitative approach using an experimental research method with a One Group Pretest-Posttest Design. The data were analyzed using a paired sample t-test. The results showed that the average learning interest score increased from 66.83 before the treatment to 71.50 after the treatment. The hypothesis test results showed a significance value of 0.011 (< 0.05), thus H_a was accepted and H_0 was rejected. These findings confirm that there was an increase in students' learning interest scores after being given treatment using Educaplay digital learning media.

Keywords: Educaplay, Digital Learning Media, Learning Interest, Informatics.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika yang disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang memanfaatkan media pembelajaran digital yang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media pembelajaran digital Educaplay terhadap minat belajar siswa kelas XI SMA Kristen Citra Bangsa Mandiri Kupang pada mata pelajaran Informatika. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan desain One Group Pretest-Posttest Design. Data dianalisis menggunakan uji paired sampel t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor minat belajar siswa meningkat dari 66,83 sebelum perlakuan menjadi 71,50 setelah perlakuan. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,011 ($< 0,05$), sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Temuan ini menegaskan bahwa terdapat peningkatan skor minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran digital Educaplay.

Kata Kunci : Educaplay, Media Pembelajaran Digital, Minat Belajar, Informatika

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan fundamental dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Era revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan integrasi teknologi digital dalam berbagai sektor menuntut dunia pendidikan untuk beradaptasi dan bertransformasi. Julita & purnasari (2022) menekankan bahwa penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran dalam pendidikan era digital merupakan kebutuhan penting, bukan pilihan. Siswa masa kini dibesarkan di dunia, di mana perangkat digital sudah umum, menjadikan teknologi sebagai bagian integral dari kehidupan sehari-hari mereka. Untuk membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebiasaan siswa, strategi pembelajaran terintegrasi teknologi menjadi semakin penting.

Kurikulum Merdeka yang diterapkan di Indonesia saat ini menekankan pentingnya pembelajaran berdiferensiasi yang memperhatikan kebutuhan, minat, dan karakteristik unik peserta didik. Dalam konteks ini, penggunaan

media pembelajaran digital menjadi salah satu strategi yang dapat digunakan guru untuk mengakomodasi keberagaman gaya belajar peserta didik. Bidang pendidikan harus terus beradaptasi dengan kecepatan perkembangan teknologi informasi yang semakin meningkat dengan memanfaatkan sumber belajar yang mutakhir dan relevan. Meningkatkan efektivitas pembelajaran membutuhkan pengintegrasian teknologi ke dalam proses pengajaran dan pembelajaran, terutama di bidang seperti informatika yang terkait erat dengan kemajuan teknologi (Podomi et al., 2025). Teknologi informasi dan komunikasi digunakan sebagai alat dalam pembelajaran informatika untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Siswa yang mempelajari informatika dapat memperoleh pengetahuan, kemampuan dan sikap yang berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi. Selain meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa, tujuan mata pelajaran informatika adalah untuk membantu siswa menjadi lebih mahir dalam menggunakan dan berkomunikasi

dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini memberikan wawasan kepada siswa tentang keuntungan jangka panjang bagi siswa dalam konteks globalisasi dan kemajuan teknologi, selain membantu mereka memahami bagaimana pelajaran ini diterapkan di kelas (Ferdiana & Haerudin, 2025). Penggunaan teknologi di kelas dianggap memiliki potensi untuk meningkatkan standar pendidikan. Salah satu instrumen pendukung dalam proses pembelajaran adalah pemanfaatan media digital (Kuntari, 2023).

Munculnya pembelajaran berbasis digital merupakan salah satu cara spesifik teknologi digunakan dalam pendidikan. karena teknologi digital membuat proses memperoleh pengetahuan menjadi lebih cepat, dan lebih mudah diakses oleh siswa, teknologi ini berfungsi sebagai alat pembelajaran yang efektif. Proses pembelajaran lebih menarik, partisipatif, dan menyenangkan ketika teknologi ini digunakan (Fannysa et al., 2026). Namun, minat belajar siswa sama pentingnya, dengan akses dalam pendidikan. karena mereka perlu

memiliki motivasi yang tinggi, siswa tidak dapat dibiarkan sendiri untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka sendiri Sufiani et al., (2024). Rasa ketertarikan atau keinginan yang kuat terhadap sumber atau aktivitas pembelajaran di kenal sebagai minat belajar. Agar proses pembelajaran berhasil, rasa ingin tahu ini sangat penting (Kurniasari et al., 2021). Tingkat perhatian yang tinggi terhadap isi, partisipasi aktif dalam kegiatan pengajaran dan pembelajaran, dan keinginan untuk mempelajari lebih lanjut tentang subjek yang dipelajari adalah ciri utama minat belajar. Pengembangan strategi pembelajaran yang sukses harus memprioritaskan peningkatan minat belajar (Ali et al., 2025).

Keinginan untuk belajar merupakan komponen penting dari keberhasilan akademis. Sebaliknya, kurangnya antusiasme untuk belajar akan menyebabkan pengajaran yang berkualitas, yang akan mempengaruhi minat siswa dalam belajar. Oleh karena itu, guru harus menggunakan strategi dan sumber daya yang benar-benar dapat melibatkan siswa, seperti permainan edukatif (Zega et al.,

2025). Permainan edukatif menurut Abdullah adalah media pendidikan yang diciptakan untuk menawarkan pengalaman pendidikan dengan cara yang menghibur dan memiliki komponen pengajaran. Lebih dari sekedar aktivitas rekreasi, permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotorik siswa serta sikap mereka terhadap pembelajaran (Bahri & Wahdian, 2021).

Media permainan *Educaplay* adalah sumber belajar interaktif yang dimaksud. Dengan fitur-fitur seperti lompatan katak, permainan menyusun huruf, permainan kata, teka-teki, permainan ABC, permainan memori, kuis, permainan kolom matematika, tebak-tebakan, kuis video, dan banyak lainnya. *Educaplay* adalah platform yang menawarkan konten pendidikan interaktif dan menarik (Batitusta & Hardinata, 2024). Karena siswa secara aktif berpartisipasi dalam permainan dan aktivitas interaktif dari pada hanya menjadi pendengar pasif, penggunaan *Educaplay* di kelas dapat menawarkan pengalaman yang berbeda dari teknik tradisional. Guru dapat dengan

mudah menghasilkan dan memodifikasi informasi untuk kebutuhan siswa mereka (Ge'e & Dahlan, 2025).

Menurut penelitian sebelumnya, *Educaplay* banyak digunakan dalam berbagai topik, dan data empiris menunjukkan bahwa *Educaplay* memiliki pengaruh positif pada sejumlah faktor, seperti partisipasi siswa Paez Quinde et al., (2022), dan hasil belajar matematika Mujuhidah & Mailani (2025). Saat ini belum ada penelitian yang secara khusus meneliti dampak penggunaan media pembelajaran digital *Educaplay* terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran informatika di tingkat SMA, meskipun banyak penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media pembelajaran digital *Educaplay* efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam berbagai mata pelajaran. Untuk menutupi kesenjangan penelitian saat ini dan memberikan kontribusi empiris terhadap penggunaan teknologi interaktif dalam mata pelajaran informatika di tingkat SMA, penelitian ini sangat penting.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan peneliti saat PPL di SMA Kristen Citra Bangsa Mandiri Kupang, terhadap guru mata pelajaran informatika dan siswa kelas XI, ditemukan guru masih menggunakan metode konvensional dengan media pembelajaran yang kurang interaktif seperti proyektor/LCD, PPT dan alat peraga lainnya. Hal ini terlihat dari kurangnya perhatian siswa pada saat keberlangsungan pembelajaran, dan juga siswa yang kurang aktif bertanya dan cenderung memilih untuk berinteraksi dengan teman sebangku. Oleh karena itu, dibutuhkan alternatif pembelajaran yang mampu menjadikan pembelajaran informatika menjadi menyenangkan. Salah satu strategi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan interaktif pada saat pembelajaran adalah dengan memberikan kuis kepada siswa dan salah satunya adalah dengan menggunakan media *Educaplay*. Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai “Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran

Digital *Educaplay* Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Informatika Siswa Kelas XI SMA Kristen Citra Bangsa Mandiri Kupang”.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah di kemukakan di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional
2. Penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif
3. Rendahnya keaktifan dan perhatian siswa dalam pembelajaran
4. Belum memanfaatkan media *Educaplay* sebagai media pembelajaran

Adapun Batasan masalah berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka yang menjadi Batasan masalah adalah : Penelitian ini akan membatasi masalah bagaimana pengaruh pemanfaatan media pembelajaran digital *Educaplay* terhadap minat belajar pada mata pelajaran informatika siswa kelas

XI SMA Kristen Citra Bangsa Mandiri Kupang.

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian adalah: Apakah terdapat pengaruh signifikan dari pemanfaatan media pembelajaran digital *Educaplay* terhadap minat belajar pada mata pelajaran informatika siswa kelas XI SMA Kristen Citra Bangsa Mandiri Kupang?

Adapun tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media pembelajaran digital *Educaplay* terhadap minat belajar pada mata pelajaran informatika siswa kelas XI SMA Kristen Citra Bangsa mandiri Kupang.

Berdasarkan Penelitian ini adapun manfaat Penelitian diantaranya:

1. Manfaat Teoritis:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi guru, siswa dan sekolah dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif dengan meningkatkan minat belajar peserta didik

2. Manfaat Praktis:

1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam upaya meningkatkan pembelajaran di sekolah dengan memperkenalkan pemanfaatan teknologi digital sebagai solusi inovatif untuk menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis.

2. Bagi Guru

Sebagai pedoman bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa sehingga proses pembelajaran tidak monoton.

3. Bagi Peserta Didik

Dapat membuat peserta didik lebih aktif, antusias, dan semangat dalam mengikuti pembelajaran informatika dengan memanfaatkan media, sehingga dapat meningkatkan minat belajar mereka.

4. Bagi Peneliti

Menambah wawasan, pengalaman, dan

pengetahuan serta meningkatkan kompetensi dalam merancang media pembelajaran berbasis digital yang efektif dan relevan dengan perkembangan zaman.

B. Metode Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen. Menurut Sugiyono (2023:16), penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengukur variabel bebas (pemanfaatan media pembelajaran digital *Educaplay*) terhadap variabel terikat (minat belajar siswa) secara objektif dan terukur. Adapun desain penelitian eksperimen yang digunakan yaitu *One Group Pretest-posttest Design*. *One*

Group Pretest-Posttest Design adalah desain pra penelitian yang melibatkan satu kelompok yang diberikan perlakuan. Perlakuan yang diberikan bertujuan untuk melihat perubahan sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Variabel yang diharapkan berubah diukur sebanyak dua kali yakni sebelum perlakuan diberikan (*pretest*) dan setelah perlakuan diberikan (*posttest*).

Penelitian dilaksanakan di SMA Kristen Citra Bangsa Mandiri Kupang pada semester genap tahun ajaran 2026/2027. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI yang terbagi dalam dua kelas, yakni kelas XI C sebagai kelas eksperimen dan kelas XI B sebagai kelas uji coba. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, ini dipilih karena peneliti memerlukan sampel yang spesifik sesuai dengan karakteristik yang dibutuhkan dalam penelitian, yakni siswa yang benar-benar mengalami pembelajaran informatika.

Pada tahap awal penelitian, diberikan angket sebelum perlakuan untuk mengetahui tingkat minat siswa terhadap

pembelajaran informatika sebelum menggunakan *Educaplay*. Kemudian diberikan angket sesudah perlakuan untuk mengetahui minat siswa setelah menggunakan *Educaplay* dalam pembelajaran informatika.

Data hasil sebelum dan setelah perlakuan selanjutnya dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Sebelum pengujian diberikan data di uji terlebih dahulu validitas dan realibitasnya sebelum dipergunakan dalam penelitian. Selanjutnya data akan di uji normalitas dan homogenitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, jika data normal maka dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis. Uji hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan uji T. perhitungan uji T pada penelitian ini menggunakan uji *Paired Sampel T-Test*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital *Educaplay* Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Informatika Siswa Kelas XI SMA Kristen Citra Bangsa Mandiri Kupang. Data penelitian diperoleh melalui angket sebelum dan setelah perlakuan pada kelas yang sama, menggunakan

media pembelajaran digital *Educaplay*.

Hasil Penelitian

Tabel 1. Hasil Skor Sebelum dan Setelah Perlakuan

N o	Nama Siswa	Skor Setelah Perlakuan	Skor Sesudah Perlakuan
1	Brendan	65	60
2	Efraim	60	64
3	Ezra	64	70
4	Frigelin	71	75
5	Gabriella	61	69
6	Gibrael	74	80
7	Jorell	79	68
8	Keyvan	66	79
9	Kenzo	64	70
10	Leonel	72	73
11	Marthio	59	80
12	Marvel	63	75
13	Nanna	60	65
14	Pablo	63	61
15	Rischo	75	79
16	Thomas	74	78
17	Wanartha	69	75
18	William	64	66
Rata-Rata Skor		66,83	71,50
Total Skor		1203	1287
Median		64,50	71,50
Modus		64	75
Skor Tertinggi		79	80
Skor Terendah		59	60

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa rata-rata skor minat belajar sebelum penggunaan media

pembelajaran Educaplay Sebesar 66,83, sedangkan rata-rata skor minat belajar setelah penggunaan media pembelajaran Educaplay meningkat menjadi 71,50. Dengan demikian, terjadi peningkatan rata-rata skor sebesar 4,67 poin. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Educaplay lebih tinggi dibandingkan sebelum penggunaan media tersebut.

Berdasarkan data per siswa, terlihat bahwa skor tertinggi sebelum perlakuan adalah 79, sedangkan skor terendah adalah 59. Nilai median yang diperoleh sebesar 64,50 dengan modus 64, yang menunjukkan bahwa skor 64 merupakan nilai yang paling banyak diperoleh siswa sebelum perlakuan. Kondisi ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa sebelum penggunaan media Educaplay masih bervariasi, yang terlihat dari adanya perbedaan skor antar siswa. Setelah perlakuan menggunakan media pembelajaran Educaplay, terjadi peningkatan skor pada sebagian siswa. Skor tertinggi setelah perlakuan mencapai 80, sedangkan skor terendah sebesar 60. Nilai media meningkat menjadi 71,50 yang menunjukkan adanya peningkatan setelah perlakuan. Selain itu, nilai modus setelah perlakuan adalah 75, yang menunjukkan bahwa skor tersebut paling banyak diperoleh siswa. Sebagian besar skor siswa setelah perlakuan berada pada rentang nilai, yang lebih tinggi dibandingkan sebelum perlakuan, sehingga mengindikasikan adanya

peningkatan setelah penggunaan media pembelajaran Educaplay.

1. Uji Analisis data

1. Uji Normalitas Data

Hasil uji normalitas dengan menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data nilai sebelum perlakuan dan setelah perlakuan memiliki nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05. Karena semua nilainya signifikansi berada di atas 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas varians menggunakan uji Levene's menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) yang diperoleh pada semua kategori uji lebih besar dari 0,05. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa skor data antara data sebelum perlakuan dan setelah perlakuan memiliki varians yang homogen.

A. Uji Paired Sampel t-Test

Nilai sigifikansi Sig. (2-tailed) yang diperoleh adalah 0,011. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi $<0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil angket sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Hasil ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan berpengaruh terhadap peningkatan skor angket responden.

Pembahasan

1. Pengaruh Media Pembelajaran Digital Educaplay Terhadap Minat Belajar Siswa

Berdasarkan analisis data penelitian, pemanfaatan media pembelajaran digital Educaplay memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa kelas IX SMA Kristen Citra Bangsa Mandiri Kupang pada mata pelajaran informatika. Terlihat bahwa rata-rata skor angket setelah perlakuan, yaitu 71, 50 lebih tinggi dibandingkan dengan skor rata-rata angket sebelum perlakuan yaitu 66,83. Hal ini menunjukkan bahwa setiap peningkatan penggunaan Educaplay diikuti dengan peningkatan skor minat belajar siswa. Temuan ini memperlihatkan bahwa penggunaan media pembelajaran Educaplay tidak

hanya mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif selama proses belajar berlangsung. Media pembelajaran *Educaplay* yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif, kuis interaktif, seperti *Froggy Jumps* dan berbagai aktivitas pembelajaran digital memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

2. Implikasi hasil penelitian

Hasil penelitian ini memiliki implikasi yang penting bagi dunia pendidikan, khususnya dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa melalui pemanfaatan media digital. Pertama bagi guru, penelitian ini memberikan bukti bahwa penggunaan Educaplay dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif. Peran guru tidak lagi terbatas sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar untuk menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menarik, serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

1. Bagi siswa, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Educaplay dapat meningkatkan minat belajar melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.
2. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini menegaskan pentingnya

dukungan terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam kegiatan belajar mengajar.

3. Bagi peneliti selanjutnya, hasil peneliti ini dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan penelitian yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran Educaplay maupun media pembelajaran digital lainnya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Educaplay Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Informatika Siswa Kelas XI SMA Kristen Citra Bangsa Mandiri Kupang, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran digital Educaplay berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa kelas XI SMA Kristen Citra Bangsa Mandiri Kupang pada mata pelajaran informatika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran Educaplay. Rata-rata skor minat belajar siswa sebelum perlakuan sebesar 66,83 kemudian meningkat menjadi 71,50 pada skor setelah perlakuan, dengan selisih peningkatan sebesar 4,89 poin. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Educaplay mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa.
2. Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran digital Educaplay dalam meningkatkan minat belajar meliputi perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan, dan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil uji t (Paired Sampel T-test) menunjukkan nilai sig. (2.tailed) < 0,005, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara sebelum perlakuan dan setelah perlakuan. Selain itu, rata-rata skor akhir setelah perlakuan (71,50) tetap lebih tinggi dari pada setelah perlakuan (66,83). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital Educaplay efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Efektivitas tersebut ditunjukkan melalui keterlibatan siswa, mengerjakan, serta dapat menyelesaikan setiap aktivitas pembelajaran yang diberikan. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa

pemanfaatan media pembelajaran digital Educaplay mampu menyesuaikan dengan perkembangan teknologi pendidikan, sehingga dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.

Saran

1. Bagi Pihak Sekolah, disarankan untuk memberikan dukungan yang lebih optimal terhadap pemanfaatan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran. hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Educaplay mampu meningkatkan minat belajar siswa, sehingga sekolah diharapkan dapat menyediakan fasilitas pendukung seperti akses internet yang memadai, perangkat teknologi yang mendukung, serta pelatihan bagi guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran digital.
2. Bagi Guru, disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran Educaplay sebagai salah satu alternatif media pembelajaran. penggunaan aktivitas interaktif seperti Froggy Jumps dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Guru juga diharapkan dapat mengembangkan berbagai bentuk aktivitas pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik.
3. Bagi Siswa, diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran Educaplay secara maksimal sebagai sarana untuk meningkatkan minat dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. siswa hendaknya aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran yang diberikan, memperhatikan materi yang disampaikan, serta memanfaatkan fitur-fitur interaktif yang tersedia untuk memperdalam pemahaman materi informatika. Dengan keterlibatan yang aktif, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dan dapat mengkaji pengaruh media pembelajaran Educaplay terhadap variabel lain, seperti motivasi belajar, hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, atau ketrampilan pemecahan masalah. Peneliti berikutnya juga dapat mengeksplorasi berbagai fitur lain dalam Educaplay untuk

mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan kulaitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6.
<https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Fannysa, R., Helrianti, S. M. D., Ghiffari, Z. Al, & Satria, D. (2026). Eksplorasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Teks Negosiasi di Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 6(1), 13–24.
<https://doi.org/10.53299/jppi.v6i1.3041>
- Ge'e, R. S., & Dahlan, Z. (2025). Pengaruh Media Interaktif Educaplay terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 339–349.
<https://doi.org/10.37329/cetta.v8i2.4184>
- Kuntari, S. (2023). Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 2, 90–94.
<https://doi.org/10.47435/sentikjar.v2i0.1826>
- Kurniasari, W., Murtono, M., & Setiawan, D. (2021). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Blended Learning Berbasis Pada Google Classroom. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 141–148.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.891>
- Podomi, E., Meitty, C. T., Manoppo, & Pajung, K. K. M. (2025). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PELAJARAN INFORMATIKA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMK COKROAMINOTO KOTAMOBAGU. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, Volume 5 N, 2798-141X.
- Zega, J., Lase, S., Mendrofa, R. N., & Telaumbanua, Y. N. (2025). Pengaruh Game Edukasi Educaplay terhadap Hasil dan Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika di SMP Negeri 2 Sitolu Ori. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(4), 1274–1286.
<https://jurnal.bimaberilmu.com/index.php/jagomipa/article/view/2736>