

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *EDUCAPLAY* TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA PADA MATERI METAMORFOSIS DI SDN 11 SEMBAWA**

Dini Novianisyah¹, Yasir Arafat², Eni Heldayani³

Universitas PGRI Palembang

¹dininovianisyah29@gmail.com, ²yasirarafat@univpgri-palembang.ac.id,

³eniheldayani@gmail.com

ABSTRACT

Educaplay Media is an online platform that provides various types of games and interactive activities to increase students' interest in learning in the learning process, especially in the subject of Science. This study aims to determine the influence of the use of Educaplay media on students' interest in learning metamorphosis material at SD Negeri 11 Sembawa. The method used in this study is the Quantitative Method with Pre-Experimental Design designs with the type of One-Group Pre-Test Post-Test Designs, the sample in this study were 32 third grade students, using the total sampling data collection technique. The data collection techniques used were tests, questionnaires, and documentation. Based on the hypothesis test conducted by the researcher, namely using the t-test (Paired Samples test), the results of t count were 6.416 and t table value 0.349 with df = N-2 where N = 32 df = 30 ($\alpha = 0.05$). so that $t_{count} = 6.416 > 0.349$. So it can be concluded that H_a is accepted and H_o is rejected. This means that there is an influence of the use of Educaplay media on students' interest in learning metamorphosis material at SD Negeri 11 Sembawa

Keywords: *Educaplay Media, Learning Interest, Science Learning*

ABSTRAK

Media *Educaplay* adalah platform online yang menyediakan berbagai jenis permainan dan aktivitas interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media *Educaplay* terhadap minat belajar siswa pada materi Metamorfosis di SD Negeri 11 Sembawa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Kuantitatif dengan desain *Pre-Eksperimen designs* dengan jenis *One-Group Pre-Test Post-Test Designs*, Sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas III yang berjumlah 32 siswa, dengan menggunakan Teknik pengumpulan data total sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah test, kuesioner (angket), dan dokumentasi. Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan Uji-t (*Paired Samples test*) diperoleh hasil t_{hitung} 6,416 dan nilai t_{tabel} 0,349 dengan $df = N-2$ dimana $N = 32$ $df = 30$ ($\alpha = 0,05$). sehingga $t_{hitung} = 6,416 > 0,349$. Maka dapat disimpulkan H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya terdapat

Pengaruh Penggunaan Media *Educaplay* terhadap minat belajar siswa pada materi metamorfosis di SD Negeri 11 Sembawa

Kata Kunci: *Media Educaplay*, Minat Belajar, Pembelajaran IPAS

A. Pendahuluan

Belajar adalah perubahan yang menetap dari tingkah laku atau dalam kapasitas untuk bertingkah laku dengan cara yang diberikan, yang merupakan hasil dari praktik atau bentuk pengalaman lainnya (Himayati et al., 2023). Belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik melalui latihan dan pengalaman yang dilakukan secara aktif. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik dapat menerima dan menguasai materi dengan baik (Datu et al., 2022). Guru sebagai pimpinan dan penanggung jawab dalam pengelolaan kelas sangat menentukan kualitas pembelajaran (Nurhayati, Arafat, & Fitriani., 2020, p. 76). Proses pencapaian pengetahuan dan keterampilan baru dalam belajar menciptakan perubahan abadi dalam perilaku dan keterampilan individu melalui praktik dan pengalaman guru, menciptakan strategi pembelajaran dan lingkungan belajar yang menarik, memungkinkan siswa untuk secara

aktif belajar memahami materi dengan baik.

Belajar merupakan usaha seseorang untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas tingkah laku pada dirinya untuk menjadi pribadi yang lebih baik (Sultan Syafiuddin, 2018). Pengertian belajar dapat didefinisikan belajar ialah “suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.” (Nurfadhillah et al., 2021). Potensi siswa bisa dikembangkan melalui aktivitas belajar di sekolah, sehingga apa yang menjadi tujuan belajar dapat tercapai, yang tercapai dalam hasil belajar siswa (Charisma, Heldayani, Tanzimah., 2022, p. 258). minat belajar menjadi faktor kunci yang mendorong individu untuk terlibat lebih dalam dalam proses ini, sehingga mereka dapat mengembangkan potensi diri dan

mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Dengan adanya kurikulum merdeka saat ini, kurikulum merdeka menawarkan berbagai kesempatan yang luas kepada peserta didik untuk meningkatkan pemahaman konseptual dan memantapkan keterampilannya dalam mengembangkan kebijakan lebih lanjut setelah pemuluan pembelajaran (Pipit Mulyah, 2020).

Kurikulum bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan menyesuakannya dengan perkembangan zaman dan kebutuhan saat ini, perubahan dan penyempurnaan kurikulum dilakukan di setiap jenjang pendidikan. perubahan ini harus dilakukan di setiap jenjang pendidikan agar kita dapat menghasilkan generasi bangsa yang baik (Fadhilah et Al., 2022). Penerapan kurikulum merdeka diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi di sekolah dasar peningkatan yang lebih fleksibel dan berfokus pada kebutuhan siswa memungkinkan guru untuk mengembangkan metode pengajaran yang lebih bervariasi dan efektif serta menyediakan ruang bagi siswa untuk belajar sesuai dengan

ritme dan gaya belajar masing-masing (Ruswan et al., 2024).

Minat adalah penerimaan akan sesuatu hubungan antara diri sendiri dan sesuatu di luar diri. Minat mempunyai bagian yang sangat besar pengaruhnya dalam meraih prestasi (Putri 2017). Charli (2019) menyatakan, minat akan timbul apabila mendapatkan rangsangan dari luar. Sehingga kecenderungan untuk merasa tertarik pada suatu bidang bersifat menetap dan merasakan perasaan yang senang apabila ia terlibat aktif didalamnya. Meskipun perasaan senang ini timbul dari lingkungan atau berasal dari objek yang menarik (Charli et al., 2019). Siburian (2023) berpendapat, minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu (Siburian et al., 2023). Seiring dengan kemajuan teknologi dapat membantu guru dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran serta minat belajar siswa, salah satunya dengan memanfaatkan Platform *Educaplay*.

Educaplay adalah platform pembelajaran online yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, permainan, dan video. Dengan *Educaplay*, siswa

dapat belajar lebih menyenangkan dan interaktif sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar (Lestari et al., 2024). Surachmi (2021) menyebutkan bahwa *educaplay* merupakan *a form of educational platform*, yang diklasifikasikannya sebagai media pembelajaran online. Kemudian, dengan berbasis *lesson study*, pembelajaran di sekolah dasar diharapkan menjadi sebuah strategi pembinaan profesi guru berkelanjutan berbasis kelas & kolaboratif untuk mengoptimalkan layanan siswa belajar (W, Sri Surachmi et al., 2024). Hal ini sejalan dengan pendapat Sison (2021) yang menyatakan bahwa, penggunaan platform *educaplay* dapat mendorong berbagai aspek belajar peserta didik, diantaranya aspek pemahaman, keterampilan, refleksi, argumentasi dan interaksi antara guru dengan peserta didik (W, Sri Surachmi et al., 2024). IPAS merupakan mata pelajaran penting dalam kurikulum sekolah dasar (Pratiwi et al, 2019).

Siswa yang memiliki minat pada aktivitas belajar akan berupaya lebih giat dibandingkan dengan siswa yang tidak memiliki minat belajar (Supardi, 2019). Rendahnya minat belajar

terjadi di Sekolah Dasar Negeri 11 Sembawa, pada hasil observasi bulan November 2025 di kelas III pada mata pelajaran IPAS, terlihat bahwa siswa kurang antusias dalam belajar pelajaran IPAS, dikarenakan pada saat proses belajar mengajar berfokus pada buku cetak dan guru yang menerangkan materi membuat siswa merasa bosan dalam belajar

Hasil dari data sarana dan prasarana sekolah tahun 2024 untuk media pembelajaran di kelas III di SDN 11 Sembawa terdapat media buku cetak, papan tulis, buku cerita atau bacaan, alat peraga seperti globe dan peta, dan proyektor. Namun pada saat kegiatan pembelajaran terlihat siswa kurang semangat dalam memahami materi, hal ini dikarenakan pada proses belajar mengajar pada kelas 3 di SDN 11 Sembawa umum menggunakan metode ceramah yang di bantu dengan media papan tulis, buku cetak, dan media interaktif yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Metode ceramah cenderung menggunakan telinga sebagai indera dominan saat menerima pesan, dan penglihatan kurang dimanfaatkan. Kemampuan siswa dalam memahami apa yang dipelajarinya bergantung pada

penggunaan panca inderanya secara optimal. Penggunaan media proyektor dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menampilkan gambar, grafik, atau video yang relevan dengan materi pembelajaran dapat menarik perhatian siswa..

B. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2024., Hal 2). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan menggunakan desain *Pre-Eksperimen Designs*. Bentuk *Pre-Eksperimen Designs* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Group Pre-test-Post-test Design*. Rancangan perlakuan pada penelitian ini terdapat beberapa langkah-langkah yang akan di lakukan yaitu Tahap Test Awal (*Pre-test*), Tahap Pemberian Perlakuan, dan Tahap Test Akhir (*Post-test*). Teknik Pengumpulan Data pada penelitian ini adalah tes, angket, dan dokumentasi. Kunto (2022) berpendapat, tes merupakan suatu instrumen evaluasi

yang terdiri dari serangkaian pertanyaan, latihan, atau alat ukur lainnya yang dirancang untuk mengukur kemampuan, pengetahuan, intelegensi, keterampilan, atau bakt yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Pada penelitian ini tes yang digunakan adalah tes tertulis dengan bentuk pilihan ganda, jumlah butir tes yang diujicobakan berjumlah 15 butir soal. Pada penelitian ini menggunakan kuesioner atau angket tertutup. Hasan, (2022) menyatakan bahwa, dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, Dokumen yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa sejarah sekolah, video permainan di platform *Educaplay*, foto-foto maupun video atau rekaman visual pada saat proses kegiatan belajar menggunakan platform *educaplay*.

Hasil Uji Coba Instrumen dalam penelitian ini menggunakan uji validitas, ujii reliabilitas, Taraf Kesukaran Soal Tes, dan Daya Beda.

Tabel 1. Hasil Analisis Uji Validitas Instrument Tes

No Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,749	0,404	Valid
2	0,412	0,404	Valid
3	0,562	0,404	Valid
4	0,663	0,404	Valid
5	0,453	0,404	Valid
6	0,-140	0,404	Tidak Valid
7	0,173	0,404	Tidak Valid
8	0,363	0,404	Tidak Valid

No Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
9	0,449	0,404	Valid
10	0,612	0,404	Valid
11	0,616	0,404	Valid
12	0,633	0,404	Valid
13	0,290	0,404	Tidak Valid
14	0,241	0,404	Tidak Valid
15	0,721	0,404	Valid

(Sumber : Dokumen Data SPSS 25)

Berdasarkan hasil uji validitas yang disajikan pada tabel di atas diperoleh bahwa 10 butir soal yang valid dan 5 butir soal yang tidak valid. 10 butir soal tersebut dinyatakan valid karena nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir soal tersebut layak digunakan dalam penelitian.

Tabel 2. Uji Reabilitas

Jumlah Soal	r_{11}	r_{tabel}	Kategori
10	0,712	0,404	Tinggi

(Sumber : Dokumen Data SPSS 25)

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan nilai sebesar r_{11} 0,71 dan nilai r_{tabel} sebesar 0,404. Maka dapat disimpulkan bahwa 10 butir soal yang telah di uji cobakan tersebut memperoleh hasil reliabel yang tinggi

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Butir Soal

Nomor Soal	Indeks Kesukaran	Keterangan
1	0,63	Sedang
2	0,83	Mudah
3	0,83	Mudah
4	0,63	Sedang
5	0,42	Sedang
9	0,83	Mudah
10	0,25	Sukar
11	0,46	Sedang
12	0,88	Mudah
15	0,58	Sedang

(Sumber : Dokumen Data SPSS 25)

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat satu soal dengan tingkat kesukaran sukar, 5 soal dengan tingkat kesukaran sedang, dan 4 soal dengan tingkat kesukaran mudah.

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Daya Beda Butir Soal

Nomor soal	Daya Beda	Keterangan
1	0,757	Baik Sekali
2	0,260	Cukup
3	0,444	Baik
4	0,631	Baik
5	0,406	Cukup
9	0,397	Cukup
10	0,531	Baik
11	0,497	Baik
12	0,466	Baik
15	0,625	Baik Sekali

(Sumber : Dokumen Data SPSS 25)

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu Uji normalitas digunakan untuk mengetahui dan mengukur apakah data yang didapatkan penelitian, variabel terikat dan variabel bebas keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak (Pratiwi & Lubis, 2021). Untuk uji normalitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov*.

Uji homogenitas untuk menunjukkan bahwa dua atau lebih kelompok sampel data diambil dari populasi yang memiliki varians yang sama (Sianturi, 2022). Uji hipotesis untuk menguji validitas suatu pertanyaan melalui analisis statistik, sehingga

dapat disimpulkan apakah pertanyaan tersebut diterima atau ditolak berdasarkan bukti statistic yang ada (Maqfiro et al., 2021).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik kelas III SD Negeri 11 Sembawa dapat dijabarkan dalam tabel *Descriptive Statistics* di bawah ini:

Tabel 5. Rekapitulasi Nilai Pre-test dan Post-test

Descriptive Statistics					
	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Pretest	32	30	100	67.19	16.310
Posttest	32	50	100	78.75	15.398
Valid N (listwise)	32				

Sumber: (SPSS 26)

Berdasarkan rekapitulasi data di atas, dapat dilihat bahwa data nilai *pre-test* memiliki skor maksimum 100 dan minimum 30 dengan rata-rata (mean) sebesar 67,19 serta standar devisiasi sebesar 16.310. Sedangkan pada data nilai *post-test* memiliki skor maksimum 100 dan minimum 50 dengan rata-rata (mean) sebesar 78,75 serta standar devisiasi sebesar 15.398.

Uji normalitas adalah salah satu uji prasyarat yang digunakan dalam analisis data parametrik untuk mendukung asumsi normalitas.

Pengujian ini bertujuan untuk menentukan apakah sebaran data normal atau tidak. Peneliti menggunakan SPSS versi 26 untuk uji normalitas dalam penelitian ini.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Tests of Normality

Kolmogorov-Smirnov ^a			
	Statistic	df	Sig.
Pretest	.142	32	.098
Posttest	.142	32	.097

a. Lilliefors Significance Correction
 Sumber: (Spss26)

Berdasarkan tabel perhitungan di atas, diperoleh nilai signifikan dari nilai *pre-test* dan *post-test*. Pada nilai *pre-test* memiliki nilai Sig. 0,098 dan kelas eksperimen memiliki nilai Sig. 0,097 dimana nilai tersebut > 0,05 maka dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Saat menganalisis sampel penelitian, uji homogenitas digunakan untuk menentukan apakah data penelitian homogen atau tidak. Dalam penelitian ini homogenitas data penelitian dinilai dengan menggunakan uji *Levene* dilakukan menggunakan SPSS versi 26. Dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.007	1	62	.933
	Based on Median	.016	1	62	.901

Test of Homogeneity of Variance				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Median and with adjusted df	.016	1	59.160	.901
Based on trimmed mean	.004	1	62	.950

Sumber: (SPSS 26)

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai signifikan pada *pre-test* dan *post-test* yaitu 0,933 dengan $\alpha = 0,05$. Nilai signifikan $0,933 > 0,05$, sesuai dengan uji prasyarat maka varian sampel dinyatakan homogen

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan uji *Paired Samples T-Test*. *Paired Samples T-Test* pada penelitian ini dilakukan untuk membandingkan hasil nilai *pre-test* dan nilai *post-test* pada sampel yang sama. Data pengujian hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
Paired Differences									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	11.562	10.195	1.802	-15.238	-7.887	-6.416	31	.000

Sumber: (SPSS 26)

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai sig. (2-tailed) = $0,000 < 0,05$, dimana diketahui nilai $t_{\text{tabel}} = 0,349$ dengan $df = N-2$ dimana $n=32$ $df=30$ ($\alpha=0,05$). Sehingga didapat nilai

$t_{\text{hitung}} = 6,416$. Nilai $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}} = 6,416 > 0,349$, maka dalam hal ini H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil belajar *pre-test* dan *post-test* yang artinya terdapat pengaruh penggunaan media *educaplay* dalam proses pembelajaran.

Kuesioner (angket) pada penelitian ini menggunakan *skala likert*. Pengolahan data angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Descriptive statistics Frekuensi* menggunakan *spss versi.26*. pada pengolahan data ini, hasilnya akan terlihat opsi atau kategori mana yang hasilnya paling tinggi. Hasil uji *Descriptive statistics Frekuensi* dapat disimpulkan bahwa terdapat jumlah responden yang memilih skor paling tinggi ialah skor 5 “sangat setuju” (SS), dan 10 pernyataan kuesioner di setiap pernyataannya dinyatakan valid.

Minat belajar merupakan keinginan atau kemauan dalam diri seseorang, minat belajar yang tinggi dapat melahirkan rasa senang dan kepuasan dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya membawa perubahan tingkah laku yang positif pada siswa, baik dalam

bentuk peningkatan pengetahuan, pengembangan sikap, maupun peningkatan keterampilan (Supardi et al., 2015). Sehubungan dengan itu, Media pembelajaran adalah alat bantu yang efektif untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik, serta meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, proses belajar dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna, sehingga dapat meningkatkan keterampilan dan prestasi belajar siswa (Umar Aliansyah et al., 2021).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan selama lima kali pertemuan dalam satu kelas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *educaplay* memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa pada materi metamorfosis di kelas III. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata *pre-test* siswa sebesar 67,18, sedangkan nilai rata-rata *post-test* siswa meningkat menjadi 78,75. Selanjutnya untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak maka dilakukan uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* melalui *spss 25*.

Hasil dari uji normalitas tersebut menunjukkan hasil *pre-test* 0,098 dan nilai *post-test* 0,097. Sehingga dapat dikategorikan berdistribusi normal. Sementara itu uji homogenitas dengan *Leven* menghasilkan nilai signifikan sebesar 0,933 sehingga dapat dikategorikan homogen. Selanjutnya, uji Paired Sampel T-Test hasil perhitungan yang diperoleh nilai $t_{tabel} = 0,349$ dengan $df=N-2$ dimana $n=32$ $df=30$ ($\alpha=0,05$). Sehingga nilai $t_{hitung} = 6,416$. Nilai $t_{hitung} > t_{tabel} = 6,416 > 0,349$, Maka dalam hal ini H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *educaplay* terhadap minat belajar siswa pada materi metamorfosis di SD Negeri 11 Sembawa.

Pada data kuesioner (angket) terdapat banyak siswa yang memilih skor paling tinggi ialah skor 5 “sangat setuju” (SS). Yang berarti banyak siswa yang merasa sangat senang belajar menggunakan media *educaplay*. Dilihat keunggulan dari media *educaplay* ini, siswa dapat secara aktif ikut serta dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dan pemahaman materi. Selain itu, media ini juga dapat membantu siswa dalam

meningkatkan kerja sama tim dan mengurangi kejenuhan dalam belajar. Maka hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *educaplay* terhadap minat belajar siswa pada materi metamorfosis di SD Negeri 11 Sembawa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil test, pembahasan, serta didukung hasil pengolahan angket, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *educaplay* dapat memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa adalah 67,18. Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan penggunaan media *educaplay*, nilai *post-test* siswa meningkat secara signifikan menjadi 78,75. Uji normalitas dilakukan dengan *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal, dengan nilai signifikansi masing-masing 0,098 dan 0,097. Uji homogenitas menggunakan uji *Levene* menunjukkan bahwa data homogen, dengan nilai 0,933. Selanjutnya, uji *paired-sampel-T-Test* yang dilakukan untuk mengetahui

perbedaan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, uji Paired Sampel T-Test hasil perhitungan yang diperoleh nilai $t_{tabel} = 0,349$ dengan $df=N-2$ dimana $n=32$ $df=30$ ($\alpha=0,05$). Sehingga nilai $t_{hitung} = 6,416$. Nilai $t_{hitung} > t_{tabel} = 6,416 > 0,349$, Maka dalam hal ini H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan belajar siswa, selain itu pada data kuesioner (angket) yang di uji dengan *Descriptive statistics Frekuensi* yang memiliki nilai paling tinggi adalah skor 5 “sangat setuju” (SS), dan 10 pernyataan kuesioner di setiap pernyataannya dinyatakan valid. Hal tersebut menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media *educaplay* terhadap minat belajar siswa pada materi metamorfosis di SD Negeri 11 Sembawa.

DAFTAR PUSTAKA

- Charisma, N., Heldayani, E., & Tanzimah. (2022). Pengaruh karakteristik gender terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas V SD Negeri 32 Palembang. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 257–268. <https://doi.org/10.37216/badaa.v4i2.661>
- 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>
- Datu, A. R., Tumurang, H. J., & Sumilat, J. M. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1959–1965.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2285>
- Hasan, H. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat Pada STMIK Tidore Mandiri. *Jurasik (Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer)*, 2(1), 23–29. <http://ejournal.stmik-tm.ac.id/index.php/jurasik/article/view/32>
- Himayati, A. I. A., Nugraha, Y. A., Prasetyo, M. A., Trisanti, I., & Yulisetyaningrum, Y. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sd Dengan Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional (Engklek). *Jurnal Abdimas Indonesia*, 4(2), 118–122.
<https://doi.org/10.26751/jai.v4i2.1692>
- Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas, A. (2018). Makna Kurikulum Terhadap Teori Tentang Belajar Pada Perubahan Perilaku Anak Didik. *Maret*, 1(2), 56–65.
- Kunto, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together(NHT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan di Kelas VSDN097319 Siopat Suhu. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Lestari, H., Fitriani, Y., & Fuji Lestari, R. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Berbasis Teknologi Educaplay Pada Siswa Kelas XI IPS SMA IT Izzuddin Palembang. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 22–31.
- Maqfiro, S. N. A., Fajrin, I., & Sukmah, A. (2021). Pelatihan Pengujian Hipotesis Statistika Dasar Dengan Software R. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (Pkm)*, 4(2), 307–316.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa/article/download/1338/927>
- Nurhayati, N., Arafat, Y., & Fitriani, Y. (2020). Penggunaan Media Power Point Dalam Pembelajaran Matematika Dan Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 13(1), 75–87.
<https://doi.org/10.33557/jedukasi.v13i1.1036>
- Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam

- Peningkatan Literasi Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Journal GEEJ*, 7(2).
- Pratiwi et al. (2019). Analisis kemampuan literasi sains. *Jurnal Sains Dan Pendidikan Fisika (JSPF)*, 17(24), 46–55.
- Pratiwi, G., & Lubis, T. (2021). Pengaruh Kualitas Produk dan Harga Terhadap Kepuasan Pelanggan UD Adli di Desa Sukajadi Kecamatan Perbaungan. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 1(3), 27–41. <https://doi.org/10.58939/afosj-las.v1i3.83>
- Putri, I. D. C. K., & Sri, A. W. (2017). Hubungan Antara Minat Belajar Matematika, Keaktifan Belajar Siswa, dan Persepsi Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, 6(3), 721–724.
- Ruswan, A., Sholihah Rosmana, P., Husna, M., Nurhikmah, I., Irsalina, S., Azahra, R., & Faqih, A. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 97–105.
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 386–397. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>
- Siburian, A., Siahaan, E. A., Naibaho, D., Pendidikan, J., Kristen, A., Agama, I., & Tarutung, K. N. (2023). Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 11202–11209.
- Sugiyono, P. D. (2024). *Metode pebelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Supardi, Leonard, Suhendri, H., & Rismurdiyati. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran Dan Minat Belajar. *Pengaruh Media Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika Supardi*, 2(1), 71–81.
- Supardi, S. (2019). Strateegi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Kajian Peraturan Perundang-Undangan Tentang Pemberian Informasi Obat Dan Obat Tradisional Di Indonesia*, 53(9), 1689–1699.
- Umar Aliansyah, M., Mubarak, H., Maimunah, S., & Hamdiah, M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Di Pesantren Ainul Hasan. *Jurnal Syntax Fusion*, 1(07), 119–124. <https://doi.org/10.54543/fusion.v1i07.28>
- W, S. S., Utomo, S., Ismaya, E. A., & Su'ad, S. (2024). Pendampingan Program Belajar Bahasa Inggris SMAJEDUCAP : Smart-Joyful Educaplay Platform Berbasis Lesson Study Di Kecamatan Trangkil Kabupaten Pati. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(6), 441–449. <https://doi.org/10.59837/7yn48p28>