YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854
Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v6i5.12074

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Educaplay terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SDN 17 Kubang Putiah

The Effect of Using Educaplay-Based Learning Media on Students' Learning Interest in PAI at SDN 17 Kubang Putiah

Nurhaya Azzahra & Puti Andam Dewi
UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi
nrhyazzhr@gmail.com; putiandamdewi@uinbukittinggi.ac.id

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jul 31, 2026	Aug 28, 2026	Sep 9, 2026	Sep 14, 2026

Abstract

The use of interactive learning media represents one effort to increase students' interest in learning Islamic Religious Education (PAI). However, the use of interactive digital media, particularly Educaplay, in PAI learning at SDN 17 Kubang Putiah remains limited. This study aimed to analyze the effect of using Educaplay-based learning media on students' interest in learning PAI. The study employed a quantitative approach using a pre-experimental method and a one-group pretest–posttest design. The research sample consisted of 17 fifth-grade students selected using total sampling. Data were collected through a learning-interest questionnaire that had been tested for validity and reliability and subsequently analyzed using a normality test and a paired-samples *t*-test. The results showed that the students' mean learning-interest score increased from 57 on the pretest to 81 on the posttest. The increase occurred among all students and encompassed indicators of enjoyment, interest, attention, and engagement in learning. The paired-samples *t*-test showed a significant difference between the pretest and posttest scores ($p < 0.001$). These findings indicate that the use of Educaplay has the potential to support increased student interest in PAI learning. This study contributes to expanding the use of interactive digital media in PAI learning at the primary school level. In practical terms, PAI teachers may consider Educaplay an alternative learning

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

medium for creating more engaging learning activities and encouraging student participation.

Keywords: Educaplay; Learning Media; Learning Interest; Islamic Religious Education; Primary School Students

Abstrak: Penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Namun, pemanfaatan media digital interaktif, khususnya *Educaplay*, dalam pembelajaran PAI di SDN 17 Kubang Putiah masih terbatas. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Educaplay* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode praeksperimen dan desain *one-group pretest–posttest*. Sampel penelitian terdiri atas 17 siswa kelas V yang dipilih menggunakan teknik *total sampling*. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji *t* sampel berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor minat belajar siswa meningkat dari 57 pada *pretest* menjadi 81 pada *posttest*. Peningkatan terjadi pada seluruh siswa dan mencakup indikator perasaan senang, ketertarikan, perhatian, serta keterlibatan dalam pembelajaran. Hasil uji *t* sampel berpasangan menunjukkan perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* ($p < 0{,}001$). Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* berpotensi mendukung peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran PAI. Penelitian ini berkontribusi dalam memperluas pemanfaatan media digital interaktif pada pembelajaran PAI di sekolah dasar. Secara praktis, guru PAI dapat mempertimbangkan *Educaplay* sebagai alternatif media pembelajaran untuk menciptakan kegiatan belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan siswa.

Kata Kunci: *Educaplay*; Media Pembelajaran; Minat Belajar; Pendidikan Agama Islam; Siswa Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan terhadap pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar. Proses pembelajaran tidak lagi hanya mengandalkan penyampaian materi secara verbal, tetapi mulai diarahkan pada penggunaan media yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran memiliki peran penting karena tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan materi, tetapi juga dapat membantu membangkitkan perhatian, motivasi, dan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian mengenai media pembelajaran digital menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital pada jenjang sekolah dasar dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendukung peningkatan minat belajar siswa (Fitria & Nuroh, 2025; Samsidar, 2025). Bahkan, kajian terbaru menunjukkan bahwa media pembelajaran digital yang disajikan secara interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa memiliki potensi dalam meningkatkan

keterlibatan serta minat belajar peserta didik sekolah dasar (Adit et al., 2025; Rahma et al., 2026).

Minat belajar merupakan salah satu aspek penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar cenderung menunjukkan perhatian, ketertarikan, keterlibatan, dan keinginan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menyebabkan siswa kurang aktif, mudah merasa bosan, dan kurang memberikan perhatian terhadap materi yang disampaikan. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan pembelajaran yang mampu memberikan stimulus dan pengalaman belajar yang menarik. Dalam konteks pendidikan dasar, penggunaan media digital menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih bervariasi. Fitria dan Nuroh (2025) menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran digital berkaitan dengan kondisi minat belajar peserta didik sekolah dasar, sedangkan Yunita et al. (2025) menemukan bahwa media digital yang memiliki unsur interaktif dan visual dapat menarik perhatian, meningkatkan keterlibatan, serta menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik.

Permasalahan tersebut juga ditemukan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN 17 Kubang Putiah. Berdasarkan observasi dan wawancara awal yang dilakukan peneliti, sekolah sebenarnya telah memiliki sarana yang dapat mendukung pembelajaran berbasis teknologi, seperti *infocus* dan televisi digital. Namun, pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran PAI belum dilakukan secara optimal. Guru masih menggunakan beberapa media seperti PPT, media fisik berupa kartu atau gambar, serta Quizizz. Penggunaan PPT cenderung terbatas pada penyampaian materi, sedangkan Quizizz lebih banyak digunakan untuk kegiatan evaluasi. Guru juga menyampaikan adanya keterbatasan dalam penguasaan teknologi dan kejenuhan siswa karena media yang digunakan secara berulang. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa persoalan pembelajaran bukan semata-mata terletak pada ketersediaan fasilitas, tetapi juga pada pemilihan dan variasi media yang digunakan dalam pembelajaran. Media yang digunakan secara berulang tanpa adanya variasi dapat menimbulkan kejenuhan dan mengurangi ketertarikan peserta didik. Dalam penelitian ini, permasalahan tersebut semakin terlihat pada materi "Perjuangan Khulafaurrasyidin" kelas V. Berdasarkan hasil wawancara awal, materi tersebut dianggap cukup sulit bagi siswa karena selama ini guru lebih banyak menyampaikannya melalui metode bercerita, sementara *Educaplay* belum pernah digunakan di SDN 17 Kubang Putiah.

Berdasarkan perspektif teori belajar behavioristik, proses belajar dapat dipahami melalui hubungan antara stimulus dan respons. Media pembelajaran dapat ditempatkan sebagai stimulus eksternal yang diberikan kepada peserta didik untuk mendorong munculnya respons tertentu dalam kegiatan belajar. Stimulus yang menarik, bervariasi, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat mendorong perhatian serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dalam konteks ini, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai stimulus yang dapat membangkitkan minat dan respons belajar siswa. Pandangan tersebut sejalan dengan konsep bahwa media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sehingga proses belajar dapat berlangsung secara lebih efektif. Landasan teori behavioristik juga telah digunakan dalam skripsi ini untuk menjelaskan hubungan antara stimulus media pembelajaran dan respons peserta didik.

Salah satu media yang memiliki karakteristik tersebut adalah *Educaplay*. *Educaplay* merupakan platform pembelajaran digital yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis, teka-teki, *Froggy Jumps*, *video quiz*, dan aktivitas permainan edukatif lainnya. Variasi fitur tersebut memungkinkan guru menghadirkan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dan berpartisipasi secara aktif. *Educaplay* dipandang memiliki potensi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, mengurangi suasana monoton, serta memberikan variasi dalam kegiatan apersepsi, eksplorasi materi, penguatan konsep, evaluasi, dan refleksi.

Penggunaan *Educaplay* juga memperoleh dukungan dari beberapa penelitian sebelumnya. Syarmadana et al. (2024), misalnya, menemukan adanya peningkatan minat belajar peserta didik setelah penerapan media *Educaplay* pada pembelajaran IPAS. Dalam penelitian tersebut, persentase minat belajar meningkat dari 72,7% pada siklus pertama menjadi 89,1% pada siklus kedua. Penelitian Asri et al. (2025) juga menunjukkan peningkatan minat belajar peserta didik setelah penggunaan *games Educaplay*, dari 70,54% pada tahap pra-tindakan menjadi 82,65% pada siklus I dan 87,47% pada siklus II. Namun, penelitian tersebut menggunakan metode penelitian tindakan kelas pada jenjang SMP dan mata pelajaran PPKn, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen pada jenjang sekolah dasar dalam mata pelajaran PAI.

Penelitian lain mengenai media digital juga menunjukkan kecenderungan yang serupa. Fauzi et al. (2022) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukasi memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa sekolah dasar dalam pembelajaran IPA. Aida et al. (2025) juga menemukan bahwa penggunaan media berbasis *game* edukasi Blooket memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar peserta didik berdasarkan hasil uji *paired sample t test*. Sementara itu, penelitian Fitria dan Nuroh (2025) menegaskan pentingnya penggunaan media digital dalam memahami dan mendukung minat belajar peserta didik sekolah dasar. Penelitian Rahma et al. (2026) bahkan menunjukkan bahwa media pembelajaran digital dapat memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar dan capaian akademik siswa sekolah dasar melalui penyajian yang interaktif dan penggunaan unsur *gamification*.

Meskipun berbagai penelitian tersebut telah menunjukkan bahwa media digital dan *Educaplay* berpotensi meningkatkan minat belajar, masih terdapat kesenjangan penelitian yang perlu dikaji. Penelitian terdahulu lebih banyak dilakukan pada mata pelajaran umum seperti IPAS, matematika, PPKn, Bahasa Indonesia, atau IPA, sedangkan kajian mengenai pengaruh *Educaplay* secara khusus pada mata pelajaran PAI di jenjang sekolah dasar masih terbatas. Selain itu, sebagian penelitian mengenai *Educaplay* menggunakan desain penelitian tindakan kelas untuk melihat peningkatan minat belajar melalui beberapa siklus, sedangkan penelitian ini secara khusus menguji pengaruh penggunaan *Educaplay* dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Perbedaan konteks tersebut menjadi penting karena karakteristik mata pelajaran PAI, khususnya materi sejarah Islam mengenai Perjuangan Khulafaurrasyidin, membutuhkan penyajian yang dapat membantu siswa memahami materi sekaligus mempertahankan perhatian dan ketertarikan mereka selama pembelajaran. Penelitian dalam skripsi ini secara khusus ditempatkan pada konteks tersebut, yaitu siswa kelas V SDN 17 Kubang Putiah.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengujian penggunaan *Educaplay* sebagai media pembelajaran digital dalam pembelajaran PAI pada materi Perjuangan Khulafaurrasyidin di tingkat sekolah dasar, khususnya di SDN 17 Kubang Putiah. Penelitian ini tidak hanya melihat penggunaan media digital secara umum, tetapi menguji perubahan minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran dengan *Educaplay*. Secara teoritis, penelitian ini menggunakan perspektif behavioristik untuk menjelaskan bahwa penggunaan media yang menarik dan interaktif dapat menjadi stimulus yang mendorong respons belajar peserta didik. Secara empiris, penelitian ini juga memperluas kajian mengenai *Educaplay* dari mata pelajaran umum menuju konteks Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. Fokus tersebut sekaligus

melengkapi penelitian sebelumnya yang lebih banyak mengkaji penggunaan *Educaplay* pada mata pelajaran selain PAI.

Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan media pembelajaran berbasis *Educaplay* dipandang relevan untuk menjawab permasalahan rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SDN 17 Kubang Putiah. Permasalahan yang ditemukan berupa keterbatasan variasi media, penggunaan media yang berulang, kejenuhan siswa, serta belum pernah digunakannya *Educaplay* di sekolah tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lebih interaktif dan bervariasi. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada penggunaan *Educaplay* dalam pembelajaran PAI materi Perjuangan Khulafaurrasyidin pada siswa kelas V SDN 17 Kubang Putiah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Educaplay* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SDN 17 Kubang Putiah.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *pre experimental design*. Pendekatan kuantitatif digunakan karena data penelitian berupa skor minat belajar siswa yang diperoleh sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, kemudian dianalisis secara statistik. Jenis penelitian *pre experimental* digunakan karena penelitian hanya melibatkan satu kelompok tanpa kelompok kontrol atau kelompok pembanding. Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu pemberian *pretest*, pemberian perlakuan (*treatment*) menggunakan media pembelajaran berbasis *Educaplay*, dan pemberian *posttest*. Penggunaan rancangan tersebut sesuai dengan karakteristik penelitian yang bertujuan mengetahui perubahan minat belajar siswa setelah memperoleh perlakuan (Sugiyono, 2019; Rukminingsih et al., 2020). Pemilihan pendekatan tersebut didasarkan pada tujuan penelitian, yaitu mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Educaplay* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Dalam penelitian pendidikan, pendekatan kuantitatif memungkinkan perubahan variabel yang diteliti diukur secara objektif melalui data numerik dan pengujian statistik. Penelitian dengan desain *pre experimental* juga telah digunakan dalam penelitian pendidikan untuk membandingkan kondisi peserta didik sebelum dan setelah suatu perlakuan diberikan (Syuhada et al., 2025; Rahmalina Adzkia et al., 2025).

Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest Posttest Design*. Pada desain ini hanya terdapat satu kelompok penelitian yang memperoleh pengukuran sebelum perlakuan (*pretest*), kemudian diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran berbasis *Educaplay*, dan selanjutnya diberikan pengukuran setelah perlakuan (*posttest*). Dengan demikian, perubahan skor minat belajar siswa dapat diketahui melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*. Penggunaan *One Group Pretest Posttest Design* memungkinkan peneliti mengamati perubahan kondisi variabel terikat pada subjek yang sama sebelum dan setelah perlakuan. Desain tersebut banyak digunakan dalam penelitian pendidikan yang menguji perubahan kondisi peserta didik setelah penerapan suatu media atau strategi pembelajaran (Astuti et al., 2021; Rahmalina Adzkia et al., 2025).

Penelitian dilaksanakan di SDN 17 Kubang Putiah, Jalan Kubang Putiah, Kecamatan Banuhampu, Kabupaten Agam, Sumatera Barat. Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2026 pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Perlakuan penggunaan *Educaplay* dilakukan dalam tiga kali pertemuan pada materi "Perjuangan Khulafaurrasyidin". Pada pertemuan pertama digunakan fitur *Froggy Jumps*, pertemuan kedua menggunakan *video quiz*, dan pertemuan ketiga menggunakan fitur *Yes or No*. Media tersebut digunakan pada kegiatan pendahuluan sebagai apersepsi dan stimulus awal, kegiatan inti sebagai sarana eksplorasi dan penguatan konsep, serta kegiatan penutup sebagai evaluasi dan refleksi.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN 17 Kubang Putiah. Berdasarkan data kesiswaan, jumlah siswa kelas V sebanyak 17 orang yang terdiri atas 9 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Karena jumlah populasi relatif kecil dan seluruh anggota populasi dilibatkan dalam penelitian, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *non probability sampling* dengan jenis *sampling sensus/total*. Dengan teknik ini, seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Dengan demikian, sampel penelitian sekaligus menjadi subjek penelitian yang berjumlah 17 siswa. Seluruh siswa kelas V tersebut diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Educaplay*.

Penggunaan seluruh anggota populasi sebagai sampel sesuai dengan karakteristik *total sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel dengan melibatkan seluruh anggota populasi sebagai subjek penelitian. Teknik tersebut dipilih agar seluruh siswa kelas V dapat memperoleh perlakuan dan pengukuran yang sama dalam rangka mengetahui perubahan minat belajar sebelum dan setelah penggunaan media *Educaplay*. Variabel bebas dalam

penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *Educaplay* (X), sedangkan variabel terikatnya adalah minat belajar siswa (Y).

Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket minat belajar siswa yang diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Angket digunakan untuk memperoleh data kuantitatif mengenai kondisi minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis *Educaplay*. Dalam pengukuran minat belajar, instrumen angket perlu memiliki kualitas pengukuran yang memadai melalui pengujian validitas dan reliabilitas agar data yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Dhin et al., 2022; Alfiyah et al., 2025).

Pengumpulan data dilakukan dalam dua tahap pengukuran: 1) *Pretest* diberikan kepada 17 siswa kelas V sebelum penerapan media pembelajaran berbasis *Educaplay*. Pengukuran ini digunakan untuk memperoleh gambaran awal minat belajar siswa; 2) Setelah siswa memperoleh perlakuan pembelajaran menggunakan *Educaplay* dalam tiga kali pertemuan, diberikan *posttest* dengan instrumen pengukuran minat belajar. *Pretest* dan *posttest* diberikan dalam bentuk angket sebelum dan sesudah *treatment*. Penggunaan instrumen minat belajar melalui pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan juga sejalan dengan penelitian yang menempatkan angket sebagai alat untuk mengukur perubahan minat belajar siswa. Dhin et al. (2022) menunjukkan bahwa instrumen minat belajar perlu diuji validitas dan reliabilitas sebelum digunakan untuk memperoleh data yang dapat dipercaya. Demikian pula, Alfiyah et al. (2025) menggunakan analisis validitas dan reliabilitas terhadap instrumen minat belajar dengan teknik korelasi *Pearson Product Moment* dan *Cronbach's Alpha*.

Data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui perubahan minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran berbasis *Educaplay*. Analisis dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS Statistics 26. Teknik analisis utama yang digunakan adalah *Paired Sample T Test* atau uji *t* berpasangan. Uji *Paired Sample T Test* dipilih karena data *pretest* dan *posttest* berasal dari subjek yang sama, yaitu 17 siswa kelas V yang diukur dalam dua kondisi berbeda, sebelum dan sesudah perlakuan. Uji tersebut digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara skor minat belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *Educaplay*. Penggunaan uji *Paired Sample T Test* sesuai untuk data berpasangan yang berasal dari subjek yang sama dan diukur pada dua kondisi berbeda (Rahmani et al., 2025).

Secara operasional, analisis dilakukan dengan membandingkan skor *pretest* dan *posttest* minat belajar siswa. Dasar pengambilan keputusan menggunakan taraf signifikansi 0,05. Apabila nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis *Educaplay*. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Penggunaan analisis *paired sample t test* dalam desain *one group pretest posttest* juga sejalan dengan penelitian pendidikan yang membandingkan hasil pengukuran dari subjek yang sama sebelum dan setelah perlakuan (Syuhada et al., 2025; Fajriah et al., 2026).

Berdasarkan rancangan tersebut, alur analisis penelitian adalah: 1) Memperoleh skor minat belajar melalui *pretest*; 2) Memberikan perlakuan pembelajaran menggunakan *Educaplay*; 3) Memperoleh skor minat belajar melalui *posttest*; 4) Membandingkan skor *pretest* dan *posttest*; dan 5) Melakukan pengujian hipotesis menggunakan *Paired Sample T Test* dengan bantuan SPSS Statistics 26. Dengan prosedur tersebut, analisis diarahkan secara langsung untuk menjawab tujuan penelitian, yaitu mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Educaplay* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SDN 17 Kubang Putiah.

HASIL

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas V SDN 17 Kubang Putiah dengan jumlah subjek sebanyak 17 siswa. Penelitian berlangsung pada tanggal 6 Mei sampai 20 Mei 2026 pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Penerapan media pembelajaran berbasis *Educaplay* dilakukan selama tiga kali pertemuan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan materi Perjuangan Khulafaurrasyidin. Pada pertemuan pertama digunakan fitur *Froggy Jumps*, pertemuan kedua menggunakan fitur *video quiz*, sedangkan pertemuan ketiga menggunakan fitur *Yes or No*. Media tersebut digunakan pada kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Data minat belajar siswa diperoleh melalui angket yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran berbasis *Educaplay*. Angket minat belajar terdiri atas 26 butir pernyataan yang disusun berdasarkan empat indikator, yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa. Setelah dilakukan pengujian validitas, diperoleh 17 butir pernyataan valid dan 9 butir tidak valid. Selanjutnya, 17 butir yang valid digunakan dalam instrumen penelitian. Hasil pengujian reliabilitas

terhadap 17 butir pernyataan menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,916. Nilai tersebut dicatat dalam hasil penelitian sebagai hasil uji reliabilitas instrumen.

Hasil *Pretest* dan *Posttest* Minat Belajar

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest Minat Belajar Siswa

Kode Siswa	Pretest	Posttest	Selisih
S-01	59	80	21
S-02	56	80	24
S-03	50	84	34
S-04	55	82	27
S-05	47	75	28
S-06	60	82	22
S-07	55	81	26
S-08	53	83	30
S-09	60	82	22
S-10	75	83	8
S-11	51	79	28
S-12	49	78	29
S-13	68	84	16
S-14	72	81	9
S-15	49	77	28
S-16	50	84	34
S-17	62	82	20
Rata-rata	57	81	24
Nilai maksimum	75	84	9
Nilai minimum	47	75	28
Standar deviasi	8,306	2,574	-

Sumber: Rekapitulasi hasil angket minat belajar siswa.

Tabel 1 menunjukkan skor minat belajar dari 17 siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis *Educaplay*. Rata-rata skor *pretest* adalah 57, sedangkan rata-rata skor *posttest* adalah 81, sehingga terdapat selisih rata-rata sebesar 24 poin. Nilai maksimum meningkat dari 75 pada *pretest* menjadi 84 pada *posttest*, sedangkan nilai minimum meningkat dari 47 menjadi 75. Standar deviasi pada *pretest* sebesar 8,306 dan pada *posttest* sebesar 2,574. Secara individual, seluruh 17 siswa memperoleh skor *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan skor *pretest*. Peningkatan skor terbesar terdapat pada siswa S-03 dan S-16, masing-masing sebesar 34 poin. Peningkatan berikutnya terdapat pada S-08 sebesar 30 poin, S-12 sebesar 29 poin, serta S-05, S-11, dan S-15 masing-masing sebesar 28 poin.

Hasil Berdasarkan Indikator Minat Belajar

Pengukuran minat belajar dalam penelitian ini menggunakan empat indikator, yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa. Keempat indikator tersebut merupakan dasar penyusunan instrumen angket yang digunakan dalam penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh indikator minat belajar mengalami peningkatan antara pengukuran *pretest* dan *posttest*. Besarnya peningkatan pada masing-masing indikator berada pada rentang 25% sampai 33%. Data tersebut merupakan hasil rekapitulasi pengukuran minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Hasil Uji Normalitas

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk

Data	Statistik	df	Sig.
Pretest	0,907	17	0,089
Posttest	0,919	17	0,140

Sumber: Hasil output SPSS 26.

Tabel 2 menunjukkan hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro Wilk* terhadap data *pretest* dan *posttest*. Nilai signifikansi data *pretest* sebesar 0,089, sedangkan nilai signifikansi data *posttest* sebesar 0,140. Kedua nilai tersebut tercatat lebih besar dari 0,05. Selain uji *Shapiro Wilk*, *output* SPSS juga mencantumkan hasil uji Kolmogorov-Smirnov. Pada data *pretest* diperoleh nilai signifikansi 0,200, sedangkan pada data *posttest* diperoleh nilai signifikansi 0,143.

Hasil Uji Hipotesis

Tabel 3. Hasil Paired Sample T Test

Pasangan Data	Mean Difference	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest-Posttest	-23,882	7,499	1,819	-27,738	-20,027	-13,131	16	0,000

Sumber: Hasil output SPSS 26.

Tabel 3 menunjukkan hasil pengujian hipotesis menggunakan *Paired Sample T Test*. Nilai perbedaan rata-rata pasangan data *pretest* dan *posttest* adalah -23,882, dengan *standard deviation* sebesar 7,499 dan *standard error mean* sebesar 1,819. Interval kepercayaan 95% berada pada rentang -27,738 sampai -20,027. Nilai *t* yang diperoleh adalah -13,131 dengan derajat kebebasan (*df*) 16. Nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) yang diperoleh sebesar 0,000. Berdasarkan ketentuan pengujian yang digunakan dalam penelitian, nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Hasil pengujian tersebut dicatat sebagai dasar penolakan H_0 dan penerimaan H_a dalam penelitian.

Meskipun seluruh siswa mengalami peningkatan skor antara *pretest* dan *posttest*, besarnya peningkatan tidak sama pada setiap siswa. Siswa S-10 memiliki skor *pretest* tertinggi kedua setelah S-14, yaitu 75, tetapi peningkatan skornya hanya 8 poin sehingga memperoleh skor *posttest* sebesar 83. Siswa S-14 juga menunjukkan peningkatan yang relatif lebih kecil, yaitu dari 72 menjadi 81 atau sebesar 9 poin. Sebaliknya, siswa S-03 dan S-16 yang masing-masing memperoleh skor *pretest* 50 mengalami peningkatan sebesar 34 poin dan memperoleh skor *posttest* 84. Perbedaan besarnya perubahan skor tersebut menunjukkan adanya variasi individual dalam hasil pengukuran minat belajar siswa. Selain itu, standar deviasi *pretest* sebesar 8,306 lebih besar dibandingkan standar deviasi *posttest* sebesar 2,574. Nilai tersebut menunjukkan adanya perbedaan tingkat penyebaran skor antara kedua pengukuran, tanpa memberikan interpretasi lebih lanjut mengenai penyebab perbedaan tersebut.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Educaplay* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN 17 Kubang Putiah. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran berbasis *Educaplay* menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Rata-rata skor minat belajar meningkat dari 57 pada *pretest* menjadi 81 pada *posttest*, dengan selisih sebesar 24 poin. Selain itu, seluruh siswa yang berjumlah 17 orang menunjukkan peningkatan skor pada *posttest* dibandingkan dengan *pretest*. Hasil uji *Paired Sample T Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis *Educaplay*.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* berkaitan dengan perubahan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran PAI. Kondisi awal penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan sebelumnya masih terbatas dan kurang bervariasi sehingga pembelajaran dapat menimbulkan kejenuhan dan kebosanan. Media *Educaplay* kemudian digunakan sebagai media pembelajaran yang lebih interaktif melalui beberapa bentuk kegiatan, yaitu *Froggy Jumps*, *video quiz*, dan *Yes or No*. Bentuk kegiatan tersebut memberikan variasi dalam penyajian materi dan aktivitas pembelajaran. Peningkatan tersebut juga terlihat pada empat indikator minat belajar yang digunakan dalam penelitian, yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa. Data *pretest-*

posttest menunjukkan bahwa seluruh indikator mengalami peningkatan dengan rentang 25%-33%. Dengan demikian, perubahan minat belajar tidak hanya terlihat pada skor keseluruhan, tetapi juga pada setiap aspek minat belajar yang diukur melalui instrumen penelitian.

Secara konseptual, temuan tersebut sesuai dengan indikator minat belajar yang digunakan dalam penelitian. Minat belajar tercermin melalui adanya perasaan senang ketika mengikuti pembelajaran, ketertarikan terhadap kegiatan atau materi, perhatian terhadap proses pembelajaran, serta keterlibatan dalam aktivitas belajar. Keempat aspek tersebut menjadi bagian penting dalam melihat perubahan minat belajar siswa selama penggunaan media pembelajaran. Penggunaan *Educaplay* dalam penelitian ini juga memiliki kesesuaian dengan karakteristik media pembelajaran berbasis permainan. Platform tersebut menyediakan aktivitas interaktif seperti kuis, teka-teki, *Froggy Jumps*, dan *video quiz*. Dalam konteks penelitian ini, bentuk aktivitas tersebut digunakan dalam tiga kali pertemuan pada materi Perjuangan Khulafaurrasyidin. Variasi aktivitas memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar melalui kegiatan yang berbeda pada setiap pertemuan. Hasil uji statistik memperkuat temuan tersebut. Nilai signifikansi 0,000 yang lebih kecil daripada 0,05 menunjukkan bahwa perubahan skor minat belajar antara sebelum dan sesudah perlakuan secara statistik signifikan. Oleh karena itu, hipotesis penelitian yang menyatakan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Educaplay* terhadap minat belajar siswa dapat diterima berdasarkan hasil pengujian dalam penelitian ini.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Syarmadana et al. (2024) yang membahas penerapan media *Educaplay* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* dapat digunakan sebagai alternatif media untuk meningkatkan minat belajar siswa. Kesamaan kedua penelitian terletak pada penggunaan *Educaplay* sebagai media pembelajaran interaktif dan fokus pada perubahan minat belajar peserta didik. Temuan penelitian ini juga memiliki kesamaan dengan penelitian Shianita et al. mengenai penggunaan *Educaplay* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian tersebut menggunakan *Educaplay* sebagai alternatif untuk mengatasi rendahnya minat belajar yang berkaitan dengan pembelajaran yang kurang interaktif. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa *Educaplay* dapat digunakan dalam konteks pembelajaran yang membutuhkan aktivitas siswa secara lebih aktif.

Penelitian Amaliah et al. juga relevan dengan hasil penelitian ini karena sama-sama mengkaji pengaruh *Educaplay* terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut dilakukan pada siswa kelas V SDN 1 Dukuh dan menggunakan empat indikator minat belajar, yaitu kesenangan, perhatian, rasa ingin tahu, dan keterlibatan. Kesamaan pada jenjang sekolah dasar dan penggunaan indikator minat belajar memperlihatkan bahwa *Educaplay* dapat diteliti melalui aspek-aspek perilaku dan respons siswa selama pembelajaran. Selain itu, penelitian Mardatillah dan Bungawati (2026) secara khusus mengkaji penggunaan *Froggy Jump* berbasis *Educaplay* dalam pembelajaran PAI. Penelitian tersebut menunjukkan adanya upaya peningkatan minat dan hasil belajar PAI melalui penggunaan *Froggy Jump*. Temuan tersebut memiliki kedekatan yang kuat dengan penelitian ini karena salah satu aktivitas *Educaplay* yang digunakan dalam penelitian di SDN 17 Kubang Putiah juga berupa *Froggy Jumps*. Dengan demikian, penelitian ini memperluas penggunaan *Educaplay* tidak hanya melalui satu bentuk permainan, tetapi juga melalui *video quiz* dan *Yes or No* dalam pembelajaran PAI.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian mengenai gamifikasi dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat memberikan bentuk aktivitas belajar yang lebih interaktif dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan media konvensional. Penelitian Sapitri et al. (2026), misalnya, menunjukkan bahwa media pembelajaran gamifikasi berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik dalam Pendidikan Pancasila. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa penggunaan unsur permainan dalam pembelajaran dapat ditempatkan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan minat belajar. Dari sisi teori, hasil penelitian ini juga sesuai dengan pandangan yang tercantum dalam landasan teori penelitian, bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan, minat, motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar siswa. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai materi, tetapi juga dapat digunakan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih menarik bagi peserta didik.

Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak menunjukkan temuan yang bertentangan dengan penelitian terdahulu yang digunakan sebagai pembanding. Sebaliknya, hasil penelitian memperkuat kecenderungan temuan sebelumnya mengenai pemanfaatan media digital interaktif dan gamifikasi untuk mendukung minat belajar. Perbedaan penelitian ini terletak pada konteks penggunaannya, yaitu pada mata pelajaran PAI kelas V sekolah dasar dengan materi Perjuangan Khulafaurrasyidin serta penggunaan beberapa bentuk aktivitas *Educaplay* dalam satu rangkaian perlakuan.

Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap kajian penggunaan media pembelajaran digital dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa media berbasis permainan seperti *Educaplay* dapat ditempatkan dalam pembelajaran PAI sebagai salah satu bentuk media interaktif yang berkaitan dengan peningkatan minat belajar siswa. Hal ini mendukung kajian dalam penelitian bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat memperkaya alternatif strategi pembelajaran PAI, khususnya ketika guru menghadapi kondisi pembelajaran yang kurang bervariasi.

Secara praktis, hasil penelitian memberikan implikasi bagi guru PAI dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran. *Educaplay* dapat dimanfaatkan untuk memberikan variasi aktivitas pada tahap pembelajaran yang berbeda. Dalam penelitian ini, aktivitas *Froggy Jumps*, *video quiz*, dan *Yes or No* digunakan sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, guru tidak harus menggunakan satu jenis aktivitas secara berulang, tetapi dapat menyesuaikan bentuk permainan dengan materi dan tujuan pembelajaran.

Bagi siswa, penggunaan media yang lebih interaktif memberikan ruang untuk mengikuti pembelajaran melalui aktivitas yang berbeda. Peningkatan pada aspek perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan menunjukkan bahwa penggunaan media dalam penelitian ini berkaitan dengan perubahan pada beberapa komponen minat belajar. Temuan tersebut dapat menjadi pertimbangan dalam merancang pembelajaran PAI yang memberikan kesempatan lebih besar kepada siswa untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran. Bagi sekolah, penelitian ini dapat menjadi salah satu bahan pertimbangan dalam pengembangan pemanfaatan teknologi pembelajaran. Penggunaan media digital seperti *Educaplay* dapat menjadi bagian dari upaya memperkaya variasi media pembelajaran, terutama pada pembelajaran yang sebelumnya masih didominasi oleh latihan soal atau media yang kurang bervariasi. Kondisi awal tersebut menjadi salah satu latar belakang dilaksanakannya penelitian di SDN 17 Kubang Putiah.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam memahami hasil penelitian: 1) Penelitian menggunakan desain *Pre Experimental* dengan bentuk *One Group Pretest Posttest Design*. Penelitian hanya melibatkan satu kelompok tanpa kelompok kontrol. Oleh karena itu, perubahan minat belajar yang ditemukan tidak dapat dibandingkan secara langsung dengan kelompok siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan media lain; 2) Jumlah subjek penelitian terbatas pada seluruh siswa kelas V SDN 17 Kubang Putiah yang berjumlah 17 siswa. Teknik yang digunakan adalah *sampling*

sensus atau *total sampling*, sehingga seluruh populasi kelas V menjadi subjek penelitian. Kondisi tersebut sesuai dengan konteks penelitian, tetapi hasilnya perlu dipahami dalam batas karakteristik subjek dan lingkungan penelitian tersebut; 3) Perlakuan penelitian dilaksanakan pada materi Perjuangan Khulafaurrasyidin dan dalam tiga kali pertemuan. Dengan demikian, hasil penelitian belum menunjukkan bagaimana penggunaan *Educaplay* apabila diterapkan pada materi PAI yang berbeda atau dalam jangka waktu yang lebih panjang; 4) Penelitian berfokus pada minat belajar yang diukur melalui angket *pretest* dan *posttest*. Oleh karena itu, penelitian ini belum secara khusus menguji dampak penggunaan *Educaplay* terhadap variabel lain seperti hasil belajar kognitif, motivasi belajar, keaktifan siswa, atau kemampuan berpikir kritis. Penelitian selanjutnya dapat memperluas variabel penelitian serta menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol agar perbedaan pengaruh antarperlakuan dapat dianalisis secara lebih kuat.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya dapat melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, beberapa sekolah dengan karakteristik berbeda, serta menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian lanjutan juga dapat menguji penggunaan berbagai fitur *Educaplay* pada materi PAI yang berbeda dan mengamati perubahan minat belajar dalam periode yang lebih panjang. Dengan demikian, bukti mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis *Educaplay* dalam pembelajaran PAI dapat diperoleh secara lebih luas.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Educaplay* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN 17 Kubang Putiah. Peningkatan minat belajar terlihat dari perubahan skor rata-rata siswa dari 57 pada *pretest* menjadi 81 pada *posttest*. Peningkatan juga terjadi pada seluruh indikator minat belajar yang meliputi perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa, dengan peningkatan pada rentang 25%-33%. Secara statistik, hasil *Paired Sample T Test* memperoleh nilai signifikansi 0,000 < 0,05, sehingga hipotesis penelitian yang menyatakan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Educaplay* terhadap minat belajar siswa diterima.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap kajian teknologi pembelajaran dan Pendidikan Agama Islam, khususnya mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital

interaktif pada jenjang sekolah dasar. Secara teoritis, penelitian memperkuat kajian bahwa variasi media pembelajaran dapat menjadi bagian penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan mendorong minat siswa. Secara praktis, penelitian memberikan gambaran bahwa *Educaplay* dapat menjadi salah satu alternatif media bagi guru PAI untuk memvariasikan aktivitas pembelajaran melalui kegiatan interaktif seperti *Froggy Jumps*, *video quiz*, dan *Yes or No*. Kontribusi tersebut relevan dengan manfaat penelitian yang diarahkan pada pengembangan kajian teknologi pembelajaran dan PAI serta pemilihan media pembelajaran yang sesuai bagi guru.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas subjek penelitian dengan melibatkan jumlah siswa dan sekolah yang lebih beragam sehingga hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang lebih luas mengenai penggunaan *Educaplay* dalam pembelajaran PAI. Penelitian berikutnya juga dapat menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol untuk memperoleh perbandingan yang lebih kuat antara pembelajaran berbasis *Educaplay* dan pembelajaran menggunakan media lainnya. Selain itu, penelitian dapat dilakukan pada materi PAI yang berbeda dan dalam waktu yang lebih panjang untuk melihat konsistensi perubahan minat belajar siswa. Variabel penelitian juga dapat diperluas pada aspek lain, seperti hasil belajar, motivasi, keaktifan, atau keterlibatan siswa, sehingga pemanfaatan *Educaplay* dalam pembelajaran PAI dapat dikaji secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

Aida, N., Suparto, A. A., & Seituni, S. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Blooket terhadap minat belajar peserta didik. *Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer, 5*(3), 46–68. https://doi.org/10.55606/teknik.v5i3.7750

Alfiyah, N., Chalisah, N. D., & Zuhriyah, I. A. (2025). Validity and reliability of instruments: Students' perception of Google Classroom and interest in learning Islamic religion. *JISAE: Journal of Indonesian Student Assessment and Evaluation, 11*(1), 13–21. https://doi.org/10.21009/jisae.v11i1.52521

Asri, El Faisal, E., & Susilawati. (2025). Peningkatan minat belajar peserta didik melalui games Educaplay di kelas IX.4 SMP Negeri 30 Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(2), 200–210. https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25567

Dhin, I. D. S., Samsudin, A., & Yuliani, W. (2023). Validitas dan reliabilitas angket minat belajar. *FOKUS: Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan, 6*(1), 42–46. https://doi.org/10.22460/fokus.v1i1.8641

Fahmi, K., Sulistiyo, U., & Sofyan, S. (2026). A coaching clinic instructional model for vocational photography education: A one-group pretest–posttest study. *Tekno-*

Pedagogi: Jurnal Teknologi Pendidikan, 16(4). https://doi.org/10.22437/teknopedagogi.v16i4.53840

Fajriah, N., Akhsan, H., & Siahaan, S. M. (2026). Integration of paired-sample *t*-test and Cohen's *d* in the evaluation of a Palembang ethnoscience-based physics module. *Jurnal Pendidikan Fisika, 14*(1), 55–68. https://doi.org/10.24127/jpf.v14i1.15860

Fauzi, M. H., Mutaqin, E. J., Rusmana, A., & Taofik, D. B. I. (2022). Pengaruh media pembelajaran game edukasi terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 2*(2), 134–141. https://doi.org/10.31980/caxra.v2i2.853

Fitria, A. D. N., & Nuroh, E. Z. (2025a). Analysis of elementary school students' interest in learning with digital learning media: Analisis minat belajar siswa sekolah dasar dengan media pembelajaran digital. *Indonesian Journal of Education Methods Development, 20*(4). https://doi.org/10.21070/ijemd.v20i4.913

Fitria, A. D. N., & Nuroh, E. Z. (2025b). Learners' interest in digital learning media in elementary schools. *JICTE: Journal of Information and Computer Technology Education, 9*(1), 35–41. https://doi.org/10.21070/jicte.v9i1.1675

Hidayati, N., Mellisa, M., Armayati, L., Lestari, R. D., & Oktaviani, L. (2024). Psychometric properties of the Course Interest Survey (CIS): A confirmatory factor analysis. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran, 10*(4), 1341–1354. https://doi.org/10.33394/jk.v10i4.13420

Indrawan, M. I., Zahratussalsah, D., Kurniawan, N., Tafaddal, & Mahfuza, N. (2026). Efektivitas media pembelajaran digital berbasis Canva terhadap minat belajar PAI siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11*(2), 290–297. https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.52908

Mawardi, M., Sabirah, S., & Marduati, M. (2026). Interactive video media and students' IPAS learning outcomes: A one-group pretest–posttest study. *Sinthop: Media Kajian Pendidikan, Agama, Sosial dan Budaya, 5*(2), 385–397. https://doi.org/10.69548/sinthop.v5.i2.152.385-397

Rahma, H., Armaidi, I. E., Yusuf, A., Kurniawan, E., Ngabiyanto, Sholeh, M., & Raharjo, T. J. (2026). Analisis efektivitas media pembelajaran berbasis digital terhadap minat belajar dan capaian akademik siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11*(2), 180–192. https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.45640

Rahmani, D. A., Risnawati, R., & Hamdani, M. F. (2025). Uji *t*-Student dua sampel saling berpasangan/dependend (paired sample *t*-test). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia, 4*(2), 568–576. https://doi.org/10.31004/jpion.v4i2.420

Samsidar. (2025). Implementation of digital learning media in increasing elementary school students' interest in learning: A literature review. *Ludi Litterarri, 1*(4), 22–31. https://doi.org/10.62872/dz6bmx33

Suhendra, A., Haifaturrahmah, & Nizaar, M. (2025). Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(4), 220–234.

Swarni, A., Herwin, & Sujati. (2024). Testing the construct validity and reliability of the student learning interest scale using confirmatory factor analysis (CFA). *Jurnal*

Penelitian Pendidikan IPA, 10(9), 6322–6330. https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i9.8794

Syarmadana, Aisyah, N., & Rahmawati, A. (2024). Penerapan media Educaplay dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan, 9*(2), 51–56. https://doi.org/10.47435/jpdk.v9i02.3201

Syuhada, M. N., Risnawati, R., & Hamdani, M. F. (2025). Analisis uji *t*-Student dua sampel berpasangan dalam evaluasi perubahan individu. *Indonesian Research Journal on Education, 5*(4), 419–422. https://doi.org/10.31004/irje.v5i4.2898

Tahu, C. D., Neno, K. J. T., & Enstein, J. (2026). Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran digital Educaplay terhadap minat belajar pada mata pelajaran Informatika siswa kelas XI SMA Kristen Citra Bangsa Mandiri Kupang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11*(3).

Wu, C. C. (2022). Developing and validating the teacher rating scale of learning interest for kindergarteners. *Frontiers in Psychology, 13*, Article 890328. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.890328

Yunita, E., Dhieni, N., & Nurjannah. (2025). Analysis of learning interest using digital learning media Sekolah Enuma. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini, 14*(4), 870–884. https://doi.org/10.26877/paudia.v14i4.2359