AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam
Vol. 11 No. 2, Desember 2024, pp. 175-189
p-ISSN: 2407-2451, e-ISSN: 2621-0282
DOI: https://doi.org/10.24252/auladuna.v11i2a6.2024

PENGARUH KUIS INTERAKTIF BERBASIS EDUCAPLAY TERHADAP MINAT BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR

THE EFFECT OF EDUCAPLAY-BASED INTERACTIVE QUIZ ON STUDENTS' LEARNING INTEREST AND LEARNING OUTCOMES IN ELEMENTARY SCHOOLS

Jesica Dwi Rahmayanti[1], Siti Lailiyah[2], Alvina Nanda Setiaputri[3]
[1,2,3]Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia
[1,2,3]Jl. Ahmad Yani No. 117, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Surabaya
Email: jesicadwi13@gmail.com[1], lailiyah@uinsa.ac.id[2], setiaputrialvinananda@gmail.com[3]

Submitted: 10-09-2024, *Revised*: 27-11-2024, *Accepted*: 13-12-2024

Abstrak

Minat belajar menjadi satu diantara komponen yang menentukan berhasil tidaknya suatu pembelajaran. Di era digital, para pelajar mudah terdistraksi oleh *social network*, *game online*, atau *cyberspace* yang lainnya. Ketidakberdayaan dalam mengolah teknologi dengan cermat akan mempengaruhi minat belajar pada siswa. Guru harus mampu melakukan inovasi untuk mengatasi rendahnya minat belajar siswa misalnya menyajikan media ajar berbasis digital yang interaktif. Tujuan dilakukannya penelitian ini yakni untuk menganalisis pengaruh kuis interaktif *educaplay* terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa di kelas IV SD Muhammadiyah 1 Menganti Gresik. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, jenis *quasi-experimental*. Sampel terdiri dari siswa kelas IV-A sejumlah 28 siswa. Adapun angket dan tes dipakai dalam tahap pengumpulan data. Analisis data dilakukan melalui tahap uji regresi linear dengan Uji F simultan dan Uji T Parsial berbantuan aplikasi IBM SPSS *Statistic Version* 25.0. Temuan penelitian menunjukkan bahwa analisis data yang diperoleh signifikan untuk variabel minat sebesar 0,005 dan nilai signifikansi untuk variabel hasil belajar sebesar 0,007. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kuis interaktif *Educaplay* berpengaruh pada minat belajar dan hasil belajar matematika siswa di kelas IV Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 1 Menganti Gresik.

***Kata Kunci**: Kuis Interaktif, Educaplay, Minat Belajar, Hasil Belajar*

Abstract

Learning interest is one of the components that determines the success or failure of learning. In the digital era, students are easily distracted by social networks, online games, or other cyberspace. The inability to process technology carefully will affect students' interest in learning. Teachers must be able to innovate to overcome students' low interest in learning, for example, by presenting interactive digital-based teaching media. This research aims to analyze the influence of Educaplay interactive quizzes on students' interest and Mathematics learning outcomes in class IV of SD Muhammadiyah 1 Menganti Gresik. This research is quantitative research with a quasi-experimental type. The sample consisted of 28 students in class IV-A. Questionnaires and tests are used in the data collection stage. Data analysis was carried out through the linear regression test stage with simultaneous F Test and Partial T Test assisted by the IBM SPSS Statistics Version 25.0 application. The research findings indicated that the data analysis obtained was significant for the variable of interest of 0.005 and a significance value for the learning outcome variable of 0.007. This result shows that the interactive quiz media of Educaplay affects students' learning interest and Mathematics learning outcomes in class IV of the Creative School of Muhammadiyah 1 Elementary School, Menganti, Gresik.

***Keywords**: Interactive Quiz, Educaplay, Learning Interest, Learning Outcomes*

How to Cite: Rahmayanti, J. D., Lailiyah, S., & Setiaputri, A. N. (2024). Pengaruh Kuis Interaktif Berbasis Educaplay terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, *11*(2), 175-189.

1. Pendahuluan

Kemajuan teknologi saat ini menjadi poin penting yang tidak dapat dihindari lagi (Kurnia, Haryati, & Linda, 2022). Peredaran teknologi telah menjamah pada berbagai aspek kehidupan, seperti aspek industri, ekonomi, komunikasi, dan tak terkecuali aspek guruan (Tumanggor, 2020). Teknologi dalam pendidikan diharapkan sebagai penunjang dalam mencapai tujuan pembelajaran, serta memberikan kemudahan dan nilai tambah pada proses pembelajaran (Lestari, 2018). Namun pada era digital, para pelajar akan dengan mudah terdistraksi oleh *social network*, *game online*, atau *cyberspace* yang lainnya. Ketidakberdayaan dalam mengolah teknologi dengan cermat akan mempengaruhi minat belajar siswa (Hanum, Silalahi, & Mahardika, 2023). Kemauan dan kesungguhan seorang siswa dalam belajar sangat bergantung pada minat yang terdapat pada siswa (Ubaidi, Nabila, Raffi, & Arini, 2023). Ramadani & Wandini (2023) dalam penelitiannya menyatakan bahwa makin besar minat belajar yang dikantongi siswa, tentu akan semakin baik pula prestasi belajar siswa.

Salah satu pembelajaran yang kurang diminati pelajar saat ini adalah mata pelajaran matematika. Mata pelajaran ini kerap dipandang sukar oleh para siswa (Permatasari, 2021). Matematika adalah ilmu dari segala ilmu yang dipelajari dari perguruan dasar sampai pada jenjang perguruan tinggi (Anggraeni, Muryaningsih, & Ernawati, 2020). Pembelajaran matematika pada perguruan dasar mengantongi banyak problematika. Satu diantara masalah yang timbul yakni rendahnya minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika (Permatasari, 2021). Ramadani & Wandini (2023) dalam penelitiannya menyebutkan aspek penyebab minimnya minat siswa pada bidang studi matematika meliputi faktor budaya, sistem guruan, sistem penilaian, dan faktor guru.

Berdasarkan studi pendahuluan pada pembelajaran Matematika Kelas IV di Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 1 Menganti Gresik, siswa terlihat tidak semangat belajar. Bahkan, masih banyak siswa yang asyik bermain sendiri dan enggan menanggapi pertanyaan dari guru. SD Muhammadiyah 1 Menganti merupakan satu-satunya sekolah dengan *branding* sekolah kreatif di wilayah Kecamatan Menganti. Pada pelaksanaan pembelajaran, guru telah mengaplikasikan media pembelajaran berbasis digital, seperti *youtube,* film maupun gambar ilustrasi, serta *power point*. Guru telah mengombinasikan beberapa kegiatan pembelajaran dengan praktik, dan *game* diluar kelas. Namun, ternyata usaha yang telah dilangsungkan guru di SD Muhammadiyah 1 Menganti tidak selalu membuahkan hasil baik.

Dari wawancara antara peneliti dengan IR selaku guru kelas IV-A SD Muhammadiyah 1 Menganti Gresik, didapatkan hasil bahwa terdapat beberapa permasalahan yang ada selama pembelajaran matematika. Pertama, siswa belum berperan serta pada pembelajaran, dan terlihat kurang antusias selama pembelajaran berlangsung. Siswa seringkali merasa bahwa mata pelajaran matematika cenderung sulit, dan tidak asyik. Kedua, rendahnya *learning outcome* siswa pada bidang studi matematika, dari sekian materi ajar yang ada, pembagian adalah materi yang sering kali dipandang sukar bagi siswa.

Guru berkedudukan dalam memperbaiki kualitas pembelajaran. Guru harus mampu melakukan inovasi agar pembelajaran selaras dengan apa yang diperlukan serta diminati siswa (Supriadi, 2017). Alternatif penyelesaian yang dapat dilakukan dalam memerangi kendala tersebut yakni dengan menyajikan media ajar yang menggugah

semangat siswa (Akbar & Noviani, 2019). Adanya media pembelajaran, akan memudahkan guru dalam memvisualisasikan materi agar siswa lebih mudah memahaminya (Zain & Pratiwi, 2021). Perkembangan teknologi yang ada sangat membantu guru untuk menyajikan media pembelajaran berbasis digital yang interaktif agar pembelajaran lebih bermakna, dan tidak menimbulkan rasa jenuh (Anwar, Pajarianto, Herlina, Raharjo, Fajriyah, Astuti, Hardiansyah, & Suseni, 2022). Media pembelajaran interaktif merupakan satu diantara solusi terciptanya pembelajaran bermakna, sebab kontennya memuat ilustrasi, teks, video, efek suara dan dan fitur yang lain (Ubaidi, Nabila, Raffi, & Marini, 2023). Media pembelajaran interaktif dapat diaplikasikan dalam bentuk kuis maupun *game* interaktif (Andari, 2020).

Kuis interaktif merupakan media pembelajaran berbasis digital berupa aplikasi maupun *platform* berbasis *web* yang memuat materi pembelajaran dalam bentuk soal untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuan siswa secara mandiri (Nurfadhillah, Rachmadani, Salsabila, Yoranda, Savira, & Oktaviani, 2021). Kuis ini seringkali menjadi alat evaluasi sifatnya sebagai latihan soal yang disusun sedemikian rupa sehingga efektif, berdaya guna, dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa (Kirana, Handayani, Restian, & Susilowati, 2023). Satu diantara media pembelajaran kuis interaktif yang berkembang saat ini dan dapat dipergunakan adalah *educaplay.*

Educaplay adalah sebuah *platform* berbasis teknologi yang memuat video, kuis, dan fitur interaktif yang dapat diaplikasikan pada berbagai bidang studi, termasuk matematika (Lathifah, Lestari, Fitriani, & Lestari, 2024). *Platform* ini menyediakan berbagai fitur, diantaranya *froggy jumps,* video *quiz, words game, unscramble letters game, quis matching column game, puzzle, memory game, riddle, abc game,* dan *dialogue game* (Batitusta & Hardinata, 2024). Guru dapat membuat kuis yang disesuaikan kebutuhan dan kompetensi siswa. Fitur yang disajikan secara aktif memantik pemahaman siswa pada pembelajaran dengan pengalaman belajar yang menyenangkan, efektif dan efisien (Utami, Wibawa, & Marzuki, 2023).

Paparan penjelasan yang ada, diperkuat dengan hasil penelitian terdahulu. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Utami, Wibawa, & Marzuki (2023) yang mendapati bahwa pemanfaatan aplikasi *educaplay* dalam pembelajaran memberikan pengaruh baik terhadap kesungguhan siswa, kolaborasi dan pemahaman siswa akan materi, berkembangnya daya kritis, dan tentunya dapat menghadirkan pembelajaran menyenangkan. Batitusta & Hardinata (2024) dalam penelitiannya pun menyatakan penggunaan *Educaplay* sebagai sarana belajar yang dapat memudahkan siswa untuk mengetahui materi pembelajaran secara komprehensif. Sependapat dengan hasil penelitian oleh Lathifah, Lestari, Fitriani, & Lestari (2024) bahwa minat belajar siswa dapat bertambah dengan pengaplikasian media ajar interaktif berbasis digital seperti *educaplay*. Media seperti ini dapat menghadirkan iklim gembira dalam pembelajaran, memberi keleluasaan pada siswa untuk terlibat aktif, dan tentunya selaras dengan cara belajar siswa di era digital.

Teori belajar konstruktivisme menekankan pendekatan pembelajaran yang menarik dan efektif, seperti kuis interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran dengan berpartisipasi membangun pengetahuan mereka sendiri, bukan hanya menerima informasi, sehingga guru menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan fleksibel (Ningrum, 2018). Suasana kompetitif yang dihadirkan secara tidak langsung akan membangkitkan motivasi siswa dalam belajar. Siswa akan merasa tertantang dan cenderung lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran (Adiwisastra, 2020). Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini

tidak lain untuk menganalisis "Pengaruh Kuis Interaktif *Educaplay* terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SD Muhammadiyah 1 Menganti Gresik". Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi alternatif jawaban bagi guru dalam mengatasi problematika serta perbaikan dari pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika

2. Metode Penelitian

Pada penelitian ini peneliti mengaplikasikan metode kuantitatif, pendekatan *quasi-experimental, type non equivalent control group design*. Tipe ini yakni penelitian yang membandingkan kondisi awal dan kondisi selepas diberi tindakan melalui model pembelajaran *contextual teaching and learning* yang diukur melalui *pre-test* dan *post-test* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen (Dewi, Zein, Subariah, Wismayanti, Asriani, Arifin, Eriana, Rinaldi, Kholisoh, & Ansyah, 2023). Adapun pola pada penelitian ini dapat diilustrasikan sebagai berikut:

Tabel 1. Pola Penelitian *Non Equivalent Control Group Design*

Kelompok	***Pre-Test***	**Perlakuan**	***Post-Test***
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

Keterangan:
O_1 : Nilai *Pre-test* sebelum diberikan perlakuan di kelompok eksperimen
O_2 : Nilai *Post-test* sesudah diberikan perlakuan di kelompok eksperimen
X : Perlakuan dengan kuis interaktif *educaplay*
O_3 : Nilai *Pre-test* sebelum diberikan perlakuan di kelompok kontrol
O_4 **:** Nilai *Post-test* sesudah diberikan perlakuan di kelompok kontrol

Penelitian ini diadakan di Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 1 Menganti yang berada di Jalan Raya Sidowungu No. 4A, Kec. Menganti, Kab. Gresik, Jawa Timur. Peneliti memilih SD Muhammadiyah 1 Menganti karena sekolah ini memiliki prasarana pendukung pembelajaran digital yang belum dimanfaatkan secara optimal. Minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika juga cenderung rendah, khususnya materi pembagian.

Populasi yang digunakan pada penelitian kali ini yaitu siswa dari kelas IV SD Muhammadiyah 1 Menganti, tahun pelajaran 2023-2024. Peneliti memakai teknik *purposive sampling* dan pertimbangan yang digunakan adalah kelas IV-A dengan minat dan hasil belajar yang rendah, dengan jumlah siswa sebanyak 28 siswa. Peneliti membagi siswa menjadi dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen masing-masing berjumlah 14 siswa (Sugiyono, 2018).

Peneliti mengumpulkan data menggunakan teknik tes, dan angket. Terdapat dua instrumen penelitian yang dipakai yakni pertama, lembar angket dengan skala Likert. Pada lembar angket dilengkapi pilihan jawaban meliputi sangat setuju (SS) pada skor 4, setuju (S) pada skor 3, tidak setuju (TS) pada skor 2, dan sangat tidak setuju (STS) pada skor 1 dalam mengukur tingkat minat belajar siswa. Pada lembar angket terdapat 4 indikator, yakni perasaan siswa terhadap penggunaan media *educaplay*, ketertarikan siswa terhadap penggunaan *educaplay,* frekuensi penggunaan *educaplay,* dan manfaat penggunaan *educaplay.* Skor yang diperoleh, kemudian peneliti konversi dalam bentuk nilai melalui persamaan sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimum}} \text{ x } 100\%$$

Instrumen kedua yakni, lembar tes hasil belajar matematika berbentuk tes objektif sebanyak 10 soal, dilengkapi tiga alternatif jawaban. Lembar tes hasil belajar diberikan pra dan pasca penggunaan *educaplay* pada materi pokok pembagian bilangan satu angka dengan rincian indikator sebagai berikut:

Tabel 2. Indikator Tes Hasil Belajar Siswa

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Materi Pokok	Level Kognitif
Siswa mampu melakukan operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah sampai dengan 100 menggunakan benda-benda konkret, gambar, dan simbol matematika.	Siswa mampu memahami tentang dasar operasi pembagian bilangan.	Siswa dapat menentukan operasi hitung (pembagian) pada bilangan satu angka dengan hasil bagi dibawah angka 100	Pembagian dengan bilangan satu angka.	C3
		Disajikan ilustrasi cerita, siswa dapat menyajikan kalimat matematika dari operasi pembagian (HOTS).		C4
		Disajikan stimulus soal cerita pembagian, siswa memecahkan soal cerita pembagian pada bilangan satu angka (HOTS).		C4

Hasil tes belajar siswa baik *pretest* maupun *posttest* dikonversikan dalam bentuk nilai dan diolah melalui persamaan berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimum}} \text{ x } 100\%$$

Penelitian ini dilaksanakan melalui pemberian tindakan pada sampel yang telah dipilih, berbentuk pembelajaran dengan mengaplikasikan media *educaplay* pada materi pembagian. Media *educaplay* digunakan sebagai kuis interaktif, yang dikerjakan secara

individu berbekal pengetahuan dari materi pembelajaran yang ada. *Educaplay* yang digunakan dapat diakses melalui link *https://bit.ly/post_testkelas4***.** Penelitian ini dilangsungkan pada tanggal 20 April 2024 sampai dengan 13 Mei 2024, dengan tahapan studi pendahuluan, penyusunan instrumen penelitian, hingga pemberian *treatment* (perlakuan) pada subjek penelitian. Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya yakni pengujian data melalui IBM SPSS *Statistic Version* 25.0, meliputi uji validitas, reliabilitas, analisis deskriptif, serta analisis inferensial.

Instrumen penelitian diuji validitasnya dengan *pearson correlation product moment,* kemudian dibandingkan r_{hitung} terhadap r_{tabel}. Apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrumen dipastikan valid atau bisa dipercaya dan patut dipergunakan dalam suatu penelitian. Sedangkan uji reliabilitas melalui perbandingan *Cronbach's alpha* dengan taraf signifikan yaitu sebesar 0.5. Apabila *Cronbach's alpha* (>) taraf signifikan, instrumen akan dinyatakan *reliable* atau layak digunakan (Darma, 2021). Apabila instrumen penelitian dikatakan valid dan reliabel, maka instrumen patut dan dapat digunakan dalam penelitian.

Selanjutnya, analisa data pada penelitian ini mencakup analisa statistik deskriptif dan analisa inferensial. Adapun analisis deskriptif yaitu teknik analisa data dengan langkah penguraian data yang diperoleh seperti menyajikan gambaran tentang nilai maksimum, minimum, nilai rata-rata (*mean*)*,* dan simpangan baku dari setiap variabel penelitian baik dalam bentuk tabel, maupun histogram. Sedangkan analisis inferensial yakni teknik analisa data untuk menarik kesimpulan dari suatu hasil kesimpulan, atau disebut juga sebagai uji hipotesis (Amruddin, Priyanda, Agustina, Arianti, Rusmayani, & Aslindar, 2022).

Sebelum menganalisis data melalui uji hipotesis, terlebih dulu dilaksanakan uji prasyarat, melalui tes normalitas *Kolmogorov Smirnov* dan uji linearitas (Sugiyono, 2017). Pada uji hipotesis, peneliti menggunakan uji regresi dengan uji t parsial dan uji F simultan. Pengujian dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS Versi 25 (Jaya, 2020). Adapun hipotesis pada penelitian ini adalah:

H_0 : Penggunaan kuis interaktif berbasis *educaplay* tidak berpengaruh terhadap minat belajar dan hasil belajar mata pelajaran matematika siswa kelas IV SD Muhammadiyah 1 Menganti

H_1 : Penggunaan kuis interaktif berbasis *educaplay* berpengaruh terhadap minat belajar dan hasil belajar mata pelajaran matematika siswa kelas IV SD Muhammadiyah 1 Menganti

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Muhammadiyah 1 Menganti Gresik. Data pada penelitian ini dikumpulkan dari 14 siswa pada kelas eksperimen dan 14 siswa pada kelas kontrol. Terdapat dua *instrument* penelitian yang digunakan, terdiri atas angket minat belajar dan tes hasil belajar siswa dalam bidang studi matematika. Instrumen tersebut telah divalidasi oleh tiga ahli, meliputi ahli matematika, ahli media pembelajaran, dan ahli teknologi dalam pembelajaran. Setelah dilakukan validasi oleh ahli, instrumen tersebut disebarkan untuk diuji coba. Data yang didapat kemudian diuji validitas dan reliabilitasnya berbantu aplikasi IBM SPSS *Statistic version 25.0,* sehingga didapat hasil berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian

No. Item	Angket Minat Belajar			Tes Hasil Belajar		
	r_{hitung}	r_{tabel}	Ket.	r_{hitung}	r_{tabel}	Ket.
1	0.715	0.381	Valid	0.715	0.381	Valid
2	0.857	0.381	Valid	0.857	0.381	Valid
3	0.605	0.381	Valid	0.605	0.381	Valid
4	0.723	0.381	Valid	0.723	0.381	Valid
5	0.855	0.381	Valid	0.855	0.381	Valid
6	0.898	0.381	Valid	0.898	0.381	Valid
7	0.753	0.381	Valid	0.753	0.381	Valid
8	0.829	0.381	Valid	0.829	0.381	Valid
9	0.786	0.381	Valid	0.786	0.381	Valid
10	0.545	0.381	Valid	0.545	0.381	Valid

Berdasarkan uji validitas yang terdapat pada tabel 3, terlihat bahwa angket minat belajar serta tes belajar siswa masing masing terdiri atas 10 item, dinyatakan akurat. Berdasar pada hasil perolehan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Kemudian setelah uji validitas, data diuji reliabilitasnya dengan hasil berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

Data	*Cronbach's Alpha*	*N of Items*
Angket Minat Belajar	0.909	10
Tes Hasil Belajar	0.923	10

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada tabel 4, angket minat belajar dikatakan reliabel sebab melalui uji reliabilitas diperoleh *Cronbach alpha* sebesar 0.909 lebih dari (>) 0.5. Selanjutnya, untuk tes hasil belajar diperoleh *Cronbach alpha* sebesar 0.923 lebih dari (>) 0.5. Seperti yang tertuang pada hasil uji validitas dan reliabilitas dapat ditarik kesimpulan bahwa, *instrument* penelitian ini dinyatakan akurat dan reliabel, serta layak untuk diaplikasikan dalam penelitian ini.

Tahap pertama dalam menganalisa data, yakni dengan melakukan analisa statistik deskriptif. Nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh, dihitung dan didapatkan hasil analisis statistik deskriptif berikut:

Tabel 5. Hasil Analisis Deskriptif Kelompok Kontrol

Statistic	Minat Belajar		Hasil Belajar	
	Pretest	*Posttest*	*Pretest*	*Posttest*
Mean	56.11	69.00	54.07	60.15
Minimum	35	50	30	50
Maximum	60	70	50	70
Sum	1150	1265	1239	1276

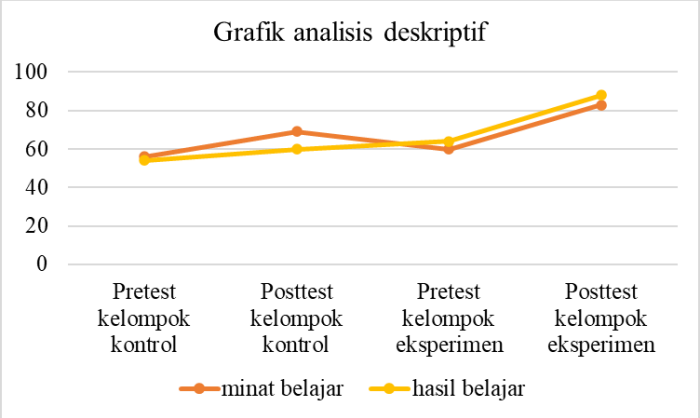
Tabel di atas menunjukkan adanya perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* pada kedua variabel yang diteliti. Rata-rata hasil *pretest* pada minat belajar menunjukkan angka 56.11, dan *posttest* sebesar 69.00 dengan selisih antar keduanya 12.89. Pada hasil belajar, nilai rata-rata *pretest* sebesar 54.07, dan *posttest* 60.15,

dengan selisihnya 6.08. Rata-rata nilai *post test* lebih baik dibandingkan dengan rata-rata pada tiap *pretest.*

Selajutnya penelitian, dilakukan pada kelompok eksperimen, yang berjumlah 14 siswa. Penelitian dimulai dengan membagikan angket minat belajar dan selanjutnya dilakukan pembelajaran matematika dengan kuis interaktif berbasis *educaplay.* Setelah pembelajaran selesai, siswa diberikan angket yang sama seperti sebelum pembelajaran dimulai. Hasil dari *pretest* dan *posttest* angket minat dan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dihitung dengan analisis deskriptif pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Analisis Deskriptif Kelompok Eksperimen

Statistic	**Minat Belajar**		**Hasil Belajar**	
	Pretest	***Posttest***	***Pretest***	***Posttest***
Mean	60.24	82.41	64.07	88.15
Minimum	35	70	30	70
Maximum	70	100	90	100
Sum	1179	1376	1220	1356



Gambar 1. Grafik Analisis Deskriptif

Interpretasi dari tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest,* baik pada minat maupun hasil belajar siswa pada keompok eksperimen. Nilai *posttest* lebih baik daripada nilai *pretest*. Dilihat dari selisih nilai *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang menunjukkan perbedaan. Selisih nilai pada kelompok eksperimen lebih besar sehingga menunjukkan adanya perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* yang lebih baik dibandingkan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan berupa kuis interaktif berbasis *educaplay*.

Data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, serta penggunaan kuis interaktif berbasis *educaplay*, dikumpulkan dan dihitung untuk melakukan pengujian hipotesis. untuk melakukan uji hipotesis diperlukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji linearitas barulah dilakukan uji hipotesis

Dalam mengidentifikasi adanya pengaruh kuis interaktif *educaplay* terhadap minat belajar serta hasil belajar siswa, digunakan uji inferensial melalui *paired sample t-test.* Adapun hasil tes normalitas data minat serta hasil belajar siswa disajikan pada tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Tes Normalitas

Data	Kelas	*Shapiro-Wilk*		
		Statistic	***df***	***Sig.***
Minat Belajar	*Eksperimen*	0.930	14	0.068
	Kontrol	0.931	14	0.075
Hasil Belajar	*Eksperimen*	0.840	14	0.073
	Kontrol	0.840	14	0.071

Tabel 7 di atas, menunjukkan hasil dari tes normalitas data *pretest* minat belajar dengan perolehan (Sig) sebesar $0.068 > 0.05$. Sementara pada *post-test* minat belajar siswa didapatkan nilai (Sig) $0.075 > 0.05$.

Pada hasil tes normalitas bagian *pretest* hasil belajar matematika siswa didapatkan nilai (Sig) sebesar $0.073 > 0.05$. Selanjutnya pada *posttest* hasil belajar siswa pasca diberikan perlakuan dengan kuis interaktif *educaplay* (X) memperlihatkan nilai (Sig) sebesar $0.071 > 0.05$. Berdasar pada hasil interpretasi tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data minat belajar matematika siswa (Y_1) dan hasil belajar matematika siswa (Y_2) pra dan pasca dilakukan perlakuan dengan kuis interaktif *educaplay* (X) diputuskan berdistribusi normal. Maka, dapat dilanjutkan pada uji linearitas dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Linearitas

				df	**Mean Square**	**F**	**Sig.**
Minat Belajar	*Between Groups*	*Deviation Linearity*	*from*	2	32.427	0.592	0.212
Hasil Belajar	*Between Groups*	*Deviation Linearity*	*from*	2	21.970	0.734	0.775

Berdasarkan hasil uji linearitas yang terlihat pada tabel 8, diperoleh nilai *deviation from linearity* Sig. pada minat belajar sebesar 0.212. Sedangkan nilai *deviation from linearity Sig.* pada hasil belajar sebesar 0.775. variabel-variabel tersebut masing-masing memiliki nilai signifikansi di atas 0.05 (Sig>0.05). Dengan demikian, data yang telah dikumpulkan menunjukkan hubungan yang linear secara signifikan. Setelah persyaratan uji hipotesis terpenuhi, maka tahap selanjutnya yaitu uji hipotesis melalui analisa regresi linear menggunakan uji F simultan dan uji T Parsial. Uji T dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel independent terhadap masing-masing variabel dependen. Sedangkan Uji F dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel dependen terhadap kedua variabel independent secara bersamaan. Adapun hasil Uji F simultan diperoleh hasil berikut:

Tabel 9. Hasil Uji F Simultan terhadap Y_1 dan Y_2

Model	***Sum of Squares***	***df***	***Mean Square***	***F***	***Sig.***
Regression	995.338	2	497.669	53.875	.000
Residual	64.662	26	9.237		
Total	**1060.000**	**28**			

Dapat disimpulkan dari tabel 9 di atas bahwa nilai signifikansi adalah 0.000. Hasil yang diperoleh kurang dari 0.05 (Sig.< 0.05), maka dapat dikatakan bahwa kuis interaktif *educaplay* mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa secara bersamaan. Penelitian selanjutnya melakukan perhitungan uji T Parsial pada variabel X terhadap Y_1, yaitu pengaruh kuis interaktif berbasis *educaplay* terhadap minat belajar siswa. Hasil uji tersebut disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 10. Hasil Uji T-Parsial X terhadap Y_1

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized	T	Sig.
	B	Std. Error	Coefficients Beta		
(Constant)	33.470	8.192		4.086	0.005
Minat Belajar	0.397	0.388	0.212	1.023	0.001

Berdasarkan dasar pengambilan keputusan pada uji hipotesis regresi linear, variabel X dianggap mempengaruhi variabel Y jika tingkat signifikansi lebih kecil dari 0.05. Sedangkan nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0.001 yang berarti kurang dari 0.05. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika di SD Muhammadiyah 1 Menganti dipengaruhi oleh kuis interaktif berbasis *educaplay.*

Selanjutnya, dilakukan uji hipotesis antara variabel X terhadap variabel Y_2, yaitu pengaruh kuis interaktif berbasis *educaplay* terhadap hasil belajar siswa. Sama halnya dnegan uji sebelumnya, pengujian ini menggunakan uji regresi linear sederhana dengan uji T parsial, sehingga diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil Uji T-Parsial X terhadap Y_2

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized	T	Sig.
	B	Std. Error	Coefficients Beta		
(Constant)	45.674	2.545		13.476	0.000
Hasil Belajar	0.323	0.086	0.775	3.745	0.007

Hasil uji T Parsial menunjukkan nilai signifikansi pada kuis interaktif berbasis *educaplay* terhadap minat belajar siswa sebesar 0.007 atau nilai Sig. < 0.05. Berdasarkan dasar pengambilan keputusan hipotesis regresi linear, dapat dimaknai bahwa terdapat pengaruh antara variabel X (kuis interaktif berbasis *educaplay*) dengan variabel Y_2 (hasil belajar), sehingga diperoleh bahwa terdapat pengaruh media kuis interaktif berbasis *educaplay* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika di SD Muhammadiyah 1 Menganti.

Berdasar pada hasil Analisa di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa variabel X berpengaruh simultan terhadap Y_1 (minat belajar) dan Y_2 (hasil belajar), maka keputusan H_0 ditolak dan H_1 diterima, maknanya media kuis interaktif *educaplay* (X) berpengaruh pada minat belajar (Y_1) dan hasil belajar matematika siswa (Y_2) di kelas IV Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 1 Menganti Gresik.

3.2 Pembahasan

Minat merupakan ketertarikan seseorang terhadap sesuatu hal (Firdaus, 2019). Apabila seseorang siswa memiliki minat belajar yang rendah, tentu sulit baginya untuk memahami materi pembelajaran disampaikan oleh guru (Achru, 2019). Kemauan dan kesungguhan seorang siswa dalam belajar sangat bergantung pada minat yang ada pada

dirinya (Emda, 2017). Minat belajar menjadi satu diantara komponen yang menentukan berhasil tidaknya suatu pembelajaran (Safitri & Nurmayanti, 2018). Menurut Elpira & Ghufron (2015) faktor penambah minat belajar meliputi perasaan senang, motivasi, dan adanya perhatian pada siswa selama proses pembelajaran dapat terfasilitasi dengan baik. Hasanah dan Sobandi dalam penelitiannya menyatakan bahwa semakin tinggi minat belajar yang dikantongi siswa, tentu akan semakin baik pula prestasi belajar siswa (Nurhasanah & Sobandi, 2016).

Hasil belajar atau biasa disebut *learning outcomes* merupakan kompetensi yang dikuasai siswa pasca memperoleh informasi melalui proses belajar (Siregar, 2012). Proses evaluasi terhadap hasil belajar memberikan keterangan pada siswa tentang perkembangan belajar siswa dalam menggapai tujuan pembelajaran (Nurrita, 2018). Aspek yang mempengaruhi hasil belajar berasal dari lingkup eksternal yang meliputi kurikulum dan fasilitas belajar, serta lingkup internal, meliputi minat, dan kecerdasan siswa (Chaniago, Yeni, & Setiawati, 2022).

Dari penjelasan yang ada, dapat ditarik benang merah bahwa minat dan hasil belajar berpautan satu sama lain, keduanya sangat bergantung pada media yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran. Permatasari dan Setiawan menjelaskan bahwa media dapat menggelorakan minat belajar dan *antusiasme* siswa. Misalnya dengan mengaplikasikan media pembelajaran, wawasan siswa akan semakin melimpah, pandangan yang mengerucut, konsep yang ada dengan sendirinya terbentuk sistematis (Permatasari & Setiawan, 2020).

Media pembelajaran berperan dan berpotensi menggugah semangat belajar siswa, terlebih pada media interaktif yang didukung unsur gambar/ilustrasi, video serta audio (Elpira & Ghufron, 2015). Pembelajaran dengan memanfaatkan yang cocok dengan materi akan menyajikan pengetahuan yang kompleks pada siswa (Wulandari, Salsabila, Cahyani, Nurazizah, & Ulfiah, 2023). Hasil analisisa data dalam penelitian ini memperlihatkan bahwa media pembelajaran kuis interaktif *educaplay* berpengaruh terhadap minat serta hasil belajar pada siswa. Seperti tertuang pada hasil pengujian hipotesis, jelas tampak adanya dismilaritas antara minat dan hasil belajar siswa pra dan pasca diberikan tindakan berbentuk pengaplikasian media pembelajaran kuis interaktif *educaplay*.

Hasil penelitian ini memperlihatkan beberapa kecocokan dengan penelitian terdahulu. Misalnya penelitian oleh Utami, Wibawa, & Marzuki (2023) terkait pemanfaatan *Educaplay* pada mata pelajaran Guruan Pancasila menunjukkan hasil bahwa pemanfaatan aplikasi *educaplay* dalam pembelajaran memberikan pengaruh baik terhadap kesungguhan siswa, kolaborasi dan pemahaman siswa akan materi, berkembangnya daya kritis, dan tentunya dapat menghadirkan pembelajaran menyenangkan. Batitusta & Hardinata (2024) dalam penelitiannya tentang tentang pengaruh dari penerapan media *educaplay* dalam memperbaiki hasil belajar siswa dalam menulis esai juga menjelaskan bahwa dengan menggunakan *Educaplay* sebagai media belajar dapat memudahkan siswa dalam mengetahui materi pembelajaran secara komprehensif.

Kecocokan terhadap penelitian terdahulu juga tampak pada hasil penelitian Lathifah, Lestari, Fitriani, & Lestari (2024) tentang terkait peningkatan minat belajar dengan media berbasis *educaplay* pada bidang studi bahasa Indonesia menjelaskan bahwa minat belajar siswa dapat bertambah dengan pengaplikasian media ajar interaktif berbasis digital seperti *educaplay*. Media seperti ini dapat menghadirkan iklim gembira

dalam pembelajaran, memberi keleluasaan pada siswa untuk terlibat aktif, dan tentunya selaras dengan cara belajar siswa di era digital.

Mengamati hasil penelitian dan kecocokannya terhadap penelitian-penelitian sebelumnya, secara keilmuan penelitian ini dapat mempersembahkan sumbangsih terhadap laju perkembangan pada pendidikan, terkhusus pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran, dan keterkaitannya terhadap minat serta hasil belajar siswa. *Educaplay* sebagai platfrom edukasi yang memiliki banyak fitur pilihan untuk menyajikan kuis interaktif berbasis game, seperti *froggy jumps,* video *quiz, words game, unscramble letters game, quis matching column game, puzzle, memory game, riddle, abc game,* dan *dialogue game* (Batitusta & Hardinata, 2024). Melalui fitur yang ada guru dapat menyajikan kuis yang disesuaikan kebutuhan dan kompetensi siswa, sehingga mampu memantik minat dan pemahaman siswa pada pembelajaran dengan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, efektif dan efisien (Utami, Wibawa, & Marzuki, 2023). Aktivitas interaktif yang disajikan baik berupa *game,* kuis, maupun video secara tidak langsung dapat merangsang minat dan motivasi belajar, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga guru akan lebih mudah dalam memperbaiki kualitas hasil belajar siswa (Agdiyah, Mustopa, & Kowiyah, 2024).

4. Simpulan

Berdasarkan telaah dan temuan melalui tafsiran data yang terdapat pada penelitian ini, memperlihatkan bahwa penerapan media ajar berupa kuis interaktif memberikan pengaruh terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa di kelas IV Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 1 Menganti Gresik. Dibuktikan melalui hasil analisis yang memperlihatkan adanya dampak baik, berdasar pada hasil uji t. Terlihat nilai signifikansi baik dari variabel minat dan hasil belajar siswa memperoleh nilai 0.000 kurang dari (<) 0.05, sehingga diputuskan H_0 ditolak, sedangkan H_a diterima, maknanya penggunaan media pembelajaran kuis interaktif *educaplay* memberi efek positif pada minat belajar serta hasil belajar matematika siswa. Sebagai implikasi dari penelitian ini, media berbasis digital *educaplay* dapat menjadikan suasana pembelajaran menjadi interaktif yang nantinya menjadi alternatif jawaban bagi guru dalam mengatasi problematika serta perbaikan dari pembelajaran, terutama pada mata pelajaran matematika. Hal ini sejalan dengan pemberlakuan kurikulum nasional saat ini, yang mana desain kurikulum lebih menekankan pentingnya pemanfaatan penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

Daftar Pustaka

Achru, A. (2019). Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, *3*(2), 205–215. https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012

Adiwisastra, M. F. (2020). Perancangan Game Kuis Interaktif sebagai Multimedia Pembelajaran Drill and Practice untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Informatika*, *2*(1), 205–211. https://doi.org/10.31311/ji.v2i1.67

Agdiyah, A. F., Mustopa, S., & Kowiyah. (2024). Pengaruh Media Interaktif Educaplay pada Pembelajaran Matematika di Kelas III SD. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*, *2*(6), 385–390. https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i6.1367

Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, *2*(1), 18–25. https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2927

Amruddin, Priyanda, R., Agustina, T. S., Ariantini, N. S., Rusmayani, N. G. A. L., & Aslindar, D. A. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Pradina Pustaka.

Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, *6*(1), 135–137. https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069

Anggraeni, S. T., Muryaningsih, S., & Ernawati, A. (2020). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, *2*(1), 25–37. https://doi.org/10.30595/.v1i1.7929

Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., Hardiansyah, A., & Suseni, K. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0"*. CV. Tohar Media.

Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh Impementasi Media Edukasi Educaplay berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, *7*(3), 2685–2690. https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3788

Chaniago, S., Yeni, D. F., & Setiawati, M. (2022). Analisis Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Geografi di MAN I Koto Baru. *Sultra Educational Journal*, *2*(3), 184–191. https://doi.org/10.54297/seduj.v2i3.400

Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS*. Guepedia.

Dewi, H. R., Zein, A., Subariah, R., Wismayanti, Y. F., Asriani, Arifin, Eriana, E. S., Rinaldi, K., Kholisoh, L., & Ansyah, R. H. A. (2023). *Konsep Dasar Metodologi Penelitian*. Yayasan Cendikia Mulia Mandiri. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=5Om6EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Konsep+Dasar+Metodologi+Penelitian&ots=Md3XX2B1Ie&sig=DzCrtnJOhkMZemrGsxEaxEobwr0&redir_esc=y#v=onepage&q=Konsep Dasar Metodologi Penelitian&f=false

Elpira, N., & Ghufron, A. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, *2*(2), 157–168. https://doi.org/10.21831/tp.v2i1.5207

Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, *5*(2), 93–196. https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838

Firdaus, C. B. (2019). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Siswa terhadap Mata Pelajaran Matematika di MTs Ulul Albab. *Journal on Education*, *2*(1), 191–198. https://doi.org/10.31004/joe.v2i1.298

Hanum, J., Silalahi, A. A. A., & Mahardika, G. (2023). Pengaruh Perkembangan Teknologi Internet terhadap Minat Belajar Siswa. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, *2*(1), 129–133. https://jurnal.diklinko.id/index.php/tarbiyah/article/view/39

Jaya, I. M. L. M. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Anak Hebat Indonesia.

Kirana, T. N., Handayani, T., Restian, A., & Susilowati, T. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Kuis Interaktif Art pada Kelas IV SDN Tlogomas 2 Malang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(1), 6112–6121. https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.9106

Kurnia, L. D., Haryati, S., & Linda, R. (2022). Pengembangan Instrumen Evaluasi Higher Order Thinking Skills Menggunakan Quizizz pada Materi Termokimia untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, *10*(1), 176–190. https://doi.org/10.24815/jpsi.v10i1.21727

Lathifah, Lestari, H., Fitriani, Y., & Lestari, R. F. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Berbasis Teknologi Educaplay pada Siswa Kelas XI IPS SMA IT Izzudin Palembang. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, *2*(3), 22–31. https://doi.org/10.5281/zenodo.10935866

Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *2*(2), 94–100. https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459

Ningrum, G. D. K. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *9*(1), 22–27. https://doi.org/10.31932/ve.v9i1.32

Nurfadhillah, S., Rachmadani, A., Salsabila, C. S., Yoranda, D. O., Savira, D., & Oktaviani, S. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android melalui Aplikasi Quiziz pada Pelajaran Matematika VI SDN Karang Tengah 06. *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, *3*(2), 280–296. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa/article/view/1359

Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, *1*(1), 128. https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Miskat*, *3*(1), 171–187. https://doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52

Permatasari, K. G. (2021). Problematika Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, *17*(1), 68–84. https://jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/96

Permatasari, K., & Setiawan, Y. (2020). Meningkatkan Minat dan Berpikir Kritis Siswa Kelas 6 SD melalui Pengembangan Game the Rotation. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *4*(2), 1408–1418. https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.606

Ramadani, K. S., & Wandini, R. R. (2023). Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SD IT Hidayatul Jannah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*(3), 31844–31849. https://jptam.org/index.php/jptam/issue/view/27

Safitri, A., & Nurmayanti, N. (2018). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Masyarakat Bajo. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, *18*(3), 149–159. https://doi.org/10.30651/didaktis.v18i3.1846

Siregar, S. (2012). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa pada Materi Pokok Peluang melalui Model Pembelajaran Pencapaian Konsep di SMA Negeri 4 Padangsidimpuan. *Jurnal Edumatica*, *02*(02), 37–41. https://doi.org/10.22437/edumatica.v2i02.843

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Alfabeta.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.

Supriadi, D. (2017). Implementasi Manajemen Inovasi dan Kreatifitas Guru dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Indonesian Journal of Education Management and Administration Review*, *1*(2), 125–132. https://doi.org/10.4321/ijemar.v1i2.944

Tumanggor, M. (2020). *Cara Jitu Menghadapi Tantangan Pembelajaran Abad 21*.

Gracias Logis Kreatif.

Ubaidi, A., Nabila, R., Raffi, M. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Website Google Sites terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, *2*(8), 943–952. https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i8.5749

Utami, R. D., Wibawa, S., & Marzuki. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Educaplay pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan di Rumah dan Sekolah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(3), 5808–5818. https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.11810

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, *5*(2), 3928–3936. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074

Zain, A. A., & Pratiwi, W. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Powerpoint Interaktif sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD. *Elementary School*, *8*(1), 85–81. https://doi.org/10.1080/09638288.2019.1595750