

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

Dini Novianisyah

NIM 2021143282

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