

Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Educaplay* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar

Analysis of The Use of *Educaplay* Interactive Learning Media in Increasing Elementary School Students' Learning Interest

NAFIA WAFIQNI¹, FITRI ADELIA²

¹ Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. e-mail: nafia.wafiqni@uinjkt.ac.id.

² Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. e-mail: fitriadelia38@gmail.com.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan platform edukasi *Educaplay* terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain *one group pretest-posttest*. Sampel terdiri dari 22 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi angket dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Rata-rata perolehan nilai angket awal sebesar 61,18 menjadi 73,86 pada angket akhir, dengan selisih 12,68 poin. Uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *Educaplay* dan peningkatan minat belajar. Nilai rata-rata N-Gain sebesar 58,21 tergolong dalam kategori peningkatan "Sedang", dengan 64% siswa berada dalam kategori tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa *Educaplay* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa secara keseluruhan. Dengan demikian, penggunaan *Educaplay* terbukti memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Platform *Educaplay*, Minat Belajar, *Pre-Experimental*.

Abstract. This study aims to determine the extent of the influence of using the *Educaplay* educational platform on elementary school students' learning interest. This research uses a quantitative approach with experimental methods and a one group pretest-posttest design. The sample consisted of 22 students. Data collection techniques include questionnaires and documentation. The results showed that the use of *Educaplay* had a positive effect on students' interest in learning. The average pretest score of 61.18 became 73.86 in the posttest, with a difference of 12.68 points. The paired sample t-test shows a significance value of 0.000, which is smaller than 0.05, so H_0 is rejected and H_a is accepted. That is, there is a significant influence between the use of *Educaplay* and the increase in learning interest. The average N-Gain value of 58.21 is classified in the "Moderate" improvement category, with 64% of students in that category. This shows that *Educaplay* is effective in increasing students' overall interest in learning. Thus, the use of *Educaplay* was shown to have a significant impact on increasing elementary school students' interest in learning.

Keywords: *Educaplay Platform, Learning Interest, Pre-Experimental.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia, sekaligus memotivasi masyarakat untuk maju dan mampu bersaing secara global. Sejak Undang-Undang Dasar 1945 disahkan, sektor pendidikan telah diakui sebagai komponen krusial dalam pembangunan bangsa serta pembentukan karakter. Tanpa sumber daya manusia yang cerdas, Indonesia akan kesulitan dalam menghadapi persaingan di era global.

Namun, tantangan dalam dunia pendidikan tidak hanya terletak pada akses, tetapi juga pada minat belajar siswa. Siswa tidak dapat dibiarkan berusaha sendiri dalam mencapai tujuan belajar, karena mereka membutuhkan dorongan minat yang kuat dalam proses pembelajaran (Sulfiani et al., 2024). Hidi dan Renninger menegaskan bahwa minat memengaruhi aspek penting dalam pembelajaran, seperti perhatian, tujuan, dan tingkat penguasaan pengetahuan (Suliantini, 2022). Slameto pun menambahkan bahwa ketidaksesuaian materi dengan minat siswa akan menyebabkan kurangnya perhatian, keraguan dalam belajar, dan hasil belajar yang kurang optimal (Aprijal et al., 2020).

Salah satu penyebab rendahnya minat belajar adalah kejenuhan dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran yang monoton dan kurang menarik membuat siswa kehilangan semangat. Oleh karena itu, guru perlu menghadirkan pembelajaran yang menarik dan interaktif agar siswa lebih terlibat secara aktif (Yusup & Munawaroh, 2023). Hasil Penelitian Ramadhani et al. menegaskan bahwa siswa akan lebih terlibat dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran jika guru dapat menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan menghibur. Dengan demikian, siswa akan lebih termotivasi untuk terlibat dalam proses pembelajaran (Ramadhani et al., 2022). Penyampaian materi akan lebih menarik jika disertai dengan memanfaatkan media yang tepat dan menarik perhatian siswa untuk memahami materi yang dipelajari.

Perkembangan media pembelajaran terus mengalami perkembangan seiring berjalannya waktu. Sebelum memasuki era digital media pembelajaran

terbatas pada alat bantu konvensional seperti papan tulis, gambar cetak, dan buku teks. Namun, kini media tersebut telah berkembang menjadi lebih interaktif dan berbasis digital. Andy, dkk. menjelaskan bahwa media interaktif merupakan hasil penggabungan berbagai elemen digital seperti teks elektronik, gambar, video, dan suara ke dalam suatu lingkungan digital yang tersusun, yang memungkinkan pengguna berinteraksi secara langsung dengan data sesuai tujuan tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut, media interaktif dapat dipahami sebagai media yang menyatukan unsur audio dan visual dalam satu kesatuan (Putra dan Salsabila, 2021). Media interaktif yang berkembang di era digital ini tidak hanya menyajikan materi secara visual dan audio, tetapi juga memungkinkan interaktivitas tinggi antara peserta didik dan materi ajar, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat (Amalia et al., 2024), keterlibatan belajar siswa (Selfiyanti et al., 2024) serta hasil belajar (Sukma dan Handayani, 2022). Selain itu, media digital mendukung pembelajaran yang fleksibel dan personal, karena materi dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

Salah satu contoh media interaktif yang mendukung pembelajaran di era digital ini adalah Educaplay. Educaplay merupakan sebuah platform pembelajaran digital yang memungkinkan guru atau pendidik untuk membuat berbagai jenis aktivitas interaktif berbasis teknologi. Platform ini menyediakan beragam bentuk latihan seperti kuis, teka-teki silang, permainan mencocokkan, peta interaktif, dan aktivitas lainnya. Kajian terdahulu menunjukkan bahwa implementasi educaplay banyak diimplementasikan dalam berbagai mata pelajaran dan terbukti secara empiris memberikan dampak yang positif terhadap berbagai aspek diantaranya partisipasi siswa (Páez-Quinde et al., 2022), keterampilan menulis (Batitusta & Hardinata, 2024) serta hasil belajar matematika (Mujahidah & Mailani, 2025) dan IPA (Ge'e & Dahlan, 2025).

Meskipun berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media interaktif Educaplay efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam berbagai mata pelajaran, namun sejauh ini belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh penggunaan Educaplay terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, kajian ini penting dilakukan untuk mengisi celah penelitian yang ada serta memberikan kontribusi empiris

terhadap pemanfaatan teknologi interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

METODOLOGI PENELITIAN/PENULISAN

Metode desain pra-eksperimen digunakan untuk melakukan penelitian. Pemilihan strategi ini dimaksudkan untuk memastikan bahwa penelitian dilakukan secara alami tanpa membuat siswa merasa diuji, sehingga meningkatkan keandalan hasil penelitian (L. Rahmawati & Hardini, 2020). Desain penelitian yang digunakan adalah *single-group pretest-posttest design*. Desain eksperimen dalam penelitian ini meliputi angket awal sebelum *treatment* diberikan, serta angket akhir setelah *treatment* diberikan.

Penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas IV, sebanyak 8 kelas dengan jumlah siswa 175 orang sebagai populasi. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari satu kelas, yaitu kelas IV, dengan jumlah siswa 22 orang sebagai kelas eksperimen, yang diajarkan dengan menggunakan platform pendidikan *Educaplay*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi angket dengan skala Likert dan dokumentasi. Kuesioner atau angket umumnya dibagikan kepada sejumlah besar responden, yang merupakan subjek penelitian dengan tingkat pemahaman yang cukup, setidaknya mampu membaca dan menulis (Darwin et al., 2021). Sebelum digunakan, instrumen divalidasi untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya. Angket yang telah divalidasi dan diberikan kepada responden berjumlah 21 pernyataan yang berdasar pada 4 indikator utama minat belajar yang akan diukur yaitu perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa. Data hasil pengujian yang diperoleh selanjutnya diolah dengan SPSS untuk menghasilkan hasil statistik deskriptif seperti mean, N-Gain, uji pendahuluan (homogenitas dan normalitas), dan uji hipotesis penelitian (uji-t).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan *treatment* yang telah dilakukan pada kelas IV yang berjumlah 22 siswa menggunakan 21 butir angket yang valid untuk pernyataan angket awal dan angket akhir sebagai berikut:

Tabel 1.
Deskripsi data hasil angket awal-angket akhir

	Skor Terendah	Skor Tertinggi	Mean
Angket awal	43	80	61,18
Angket akhir	60	84	73,86

Tabel 1 menunjukkan hasil pengisian angket minat belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Skor maksimal untuk 21 pernyataan dalam angket awal dan akhir adalah 84. Pada angket awal, nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 43, yang mencerminkan tingkat minat belajar yang masih rendah. Nilai tertinggi sebesar 80 menunjukkan bahwa ada siswa yang sudah memiliki minat belajar yang cukup tinggi meskipun belum diberikan perlakuan. Rata-rata skor pada angket awal adalah 61,18, yang mengindikasikan bahwa secara umum minat belajar siswa berada pada kategori sedang.

Setelah perlakuan diberikan, hasil angket akhir menunjukkan adanya peningkatan. Nilai terendah naik menjadi 60, yang berarti tidak ada lagi siswa dengan tingkat minat belajar yang rendah (di bawah 60). Sementara itu, nilai tertinggi mencapai skor maksimal yaitu 84, yang mencerminkan peningkatan minat belajar secara optimal pada sebagian siswa. Rata-rata skor juga meningkat menjadi 73,86, yang menunjukkan bahwa secara keseluruhan minat belajar siswa berada pada kategori tinggi setelah perlakuan dilakukan.

Untuk menguji hipotesis menggunakan statistik parametrik, variabel data harus didistribusikan secara teratur. Sebelum melakukan analisis data dalam suatu penelitian, langkah awal yang perlu dilakukan adalah menguji normalitas data. Pengujian ini dilakukan terhadap variabel minat belajar siswa, baik sebelum maupun sesudah diberikan perlakuan (Nuryadi et al., 2017). Karena ukuran sampel kurang dari 30, uji normalitas Shapiro Wilk digunakan.

Tabel 2.
Data hasil uji normalitas

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df.	Sig.	Statistic	df.	Sig.
Angket awal	,160	22	,148	,966	22	,617
Angket akhir	,145	22	,200	,963	22	,553

Berdasarkan Tabel 2, pada saat pengujian, data dianggap berdistribusi normal jika nilai signifikansinya melebihi 0,05 (nilai sig./p > 0,05). Tabel analisis data menunjukkan bahwa hasil angket awal dan angket akhir berdistribusi normal, karena melebihi ambang batas signifikansi (α) dengan syarat 0,05. Menurut Shapiro Wilk, nilai signifikansinya adalah 0,617 untuk angket awal dan 0,553 untuk angket akhir, yang menunjukkan bahwa nilai sig lebih besar dari 0,05.

Setelah melakukan uji normalitas dan menentukan bahwa data penelitian terdistribusi secara normal, dilakukan uji homogenitas. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi apakah temuan penelitian berasal dari siswa yang homogen atau tidak.

Tabel 3.
Data hasil uji homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Angket awal-	Based on Mean	3,630	1	42	,064
	Based on Median	2,298	1	42	,137
Angket akhir	Based on Median and with adjusted df	2,298	1	36,433	,138
	Based on trimmed mean	3,703	1	42	,061

Tabel 3 menunjukkan bahwa H_0 ditolak (sig. 0,064 > 0,05) tetapi H_1 diterima. Ini menandakan bahwa setiap sampel memiliki varians yang sama (homogenitas).

Uji T-sampel berpasangan menentukan apakah variabel independen memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Uji T-sampel berpasangan menghasilkan hasil berikut:

Tabel 4.

Data hasil uji paired samples T-Test

		Mean	Std. Deviaton	Std. Error Mean	95%Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Angket awal- Angket akhir	-12,682	6,206	1,323	-15,433	-9,930	-9,585	21	,000

Tabel 4 memperlihatkan bahwa hasil uji sampel berpasangan menunjukkan tingkat signifikansi sebesar 5%. Suatu hipotesis akan ditolak apabila nilai signifikansi 2 arah (2-tailed) berada di bawah angka 0,05, dan sebaliknya akan diterima jika melebihi nilai tersebut. Dalam tabel tersebut, nilai sig. 2 (tailed) tercatat sebesar 0,000; karena nilai ini lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan platform edukatif *Educaplay* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa kelas IV, yang tercermin dari perbedaan mencolok antara hasil pra-tes dan post-tes.

N-gain digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) penggunaan platform *Educaplay*. Berikut disajikan analisis skor N-Gain dalam bentuk tabel:

Tabel 4.

Data hasil uji paired samples T-Test

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngain_score	22	,21	1,00	,5821	,20894
ngain_persen	22	21,05	100,00	58,2114	20,89375
Valid N (listwise)	22				

Berdasarkan hasil analisis yang telah dirangkum pada tabel 4, hasil N-Gain Skor memiliki rata-rata sebesar 0,5821 atau 58,21 dan termasuk dalam kategori "Sedang".

Pembahasan

Media interaktif *Educaplay* dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi pelajaran dan mencegah kebosanan. Fitur-fitur interaktif *Educaplay* memotivasi siswa untuk belajar, meningkatkan antusiasme mereka dalam belajar, dan berkonsentrasi untuk menguasai materi (Utami et al., 2023). Minat dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran yang muncul tanpa paksaan biasanya didasari oleh dorongan internal untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman mereka (Pohan & Murti, 2022). Minat tersebut tercermin melalui perhatian, keterlibatan, dan dorongan siswa dalam mengikuti mata pelajaran atau aktivitas tertentu guna meraih hasil belajar yang maksimal (Zhang, 2022).

Educaplay adalah platform daring yang memungkinkan para pendidik membuat aktivitas pembelajaran interaktif dan berbasis permainan, termasuk peta interaktif, teka-teki silang, dan pencarian kata. Platform ini mendukung pembelajaran aktif dan partisipatif sekaligus mengatasi keterbatasan metode pengajaran tradisional (Soledispa et al., 2023).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Syarmadana dkk., siswa menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan menunjukkan peningkatan minat. Penggunaan media *Educaplay* mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran dengan terlibat langsung dalam permainan dan kuis yang menghibur dan mendebarkan (Syarmadana, et al., 2024).

Salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan atau kegagalan suatu pengalaman belajar adalah minat. Rasa senang, motivasi, dan perhatian terhadap siswa dalam proses belajar, yang semuanya dapat dibantu secara efektif, merupakan faktor yang meningkatkan minat belajar. Tentu saja, prestasi akademik anak-anak akan meningkat seiring dengan tumbuhnya minat belajar mereka (Rahmayanti et al., 2024).

Berdasarkan hasil uji *paired t-test*, diketahui bahwa tingkat signifikansi berada pada angka 5%. Dalam pengujian hipotesis, keputusan diambil berdasarkan nilai sig. 2 (tailed); jika nilai tersebut kurang dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil dalam tabel menunjukkan bahwa nilai sig. 2 (tailed) sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa setelah diberi perlakuan berupa penggunaan platform edukatif *Educaplay*, serta

terdapat perbedaan signifikan antara nilai angket awal dan angket akhir. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan platform *Educaplay* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa sekolah dasar.

Pada penelitian ini, untuk melihat berapa besar pengaruh minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan platform *Educaplay*, yaitu dengan menggunakan uji N- Gain Score. Berdasarkan hasil tabel secara keseluruhan memiliki N-Gain Skor rata-rata sebesar 58,21 termasuk ke dalam kategori "Sedang".

KESIMPULAN

Berdasarkan perbandingan rata-rata nilai angket awal, angket akhir, dan skor N-Gain, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa kelas IV MI Pembangunan meningkat secara lebih signifikan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *Educaplay* dibandingkan dengan sebelum penggunaannya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil pengujian hipotesis juga menunjukkan bahwa H_0 ditolak, yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan dalam minat belajar siswa sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Educaplay* memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Berdasarkan temuan ini, *Educaplay* direkomendasikan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, M., Pratama, M. V., Pratiwi, N. A., & Fujiarti, A. (2024). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), 39-47. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.689>
- Aprijal, Alfian, & Syarifudin. (2020). 319235-Pengaruh-Minat-Belajar-Siswa-Terhadap-Ha-F39D0B71. *Mitra PGMI*, 6(1), 76-91. <https://media.neliti.com/media/publications/319235-pengaruh-minat-belajar-siswa-terhadap-ha-f39d0b71.pdf>
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi *Educaplay* Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *JIIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2685-2690.

<https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3788>

- Darwin, M., Mamondol, M. R., Sormin, S. A., Nurhayati, Y., Tambunan, H., Sylvia, D., Adnyana, I. M. D. M., Prasetyo, B., Vianitati, P., & Gebang, A. A. (2021). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif* (T. S. Tambunan (ed.)). CV Media Sains Indonesia.
- Ge'e, R. S., & Dahlan, Z. (2025). Pengaruh Media Interaktif Educaplay terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 339-349. <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i2.4184>
- Mujahidah, Q., & Mailani, E. (2025). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Game Educaplay (Froggy Jumps) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SDN 023905 Binjai Utara. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(3), 2762-2771. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i3.2878>
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian* (Cetakan ke). Sibuku Media.
- Páez-Quinde, C., Infante-Paredes, R., Chimbo-Cáceres, M., & Barragán-Mejía, E. (2022). *Educaplay: a gamification tool for academic performance in virtual education during the pandemic covid-19*. *Revista Cátedra*, 5(1), 31-44.
- Pohan, S. A., & Murti, R. C. (2022). Analysis of Factors Affecting Student Interest in Studying in a Pandemic Period in Basic Social Sciences Elementary School Concepts. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(4), 4807-4814. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.2247>
- Putra, A. D., & Salsabila, H. (2021). Pengaruh media interaktif dalam perkembangan kegiatan pembelajaran pada instansi pendidikan. *Inovasi Kurikulum*, 18(2), 231-241. <https://doi.org/10.17509/jik.v18i2.36282>
- Rahmawati, A., Kurniawan, S. B., & Budiharto, T. (2022). Analisis minat belajar siswa kelas IV sekolah dasar terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Didaktika Dwija Indria*, 10(5), 46-47. <https://doi.org/10.20961/ddi.v10i5.66969>
- Rahmawati, L., & Hardini, A. T. A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Berbasis Daring terhadap Hasil Belajar dan Keterampilan Berargumentasi Pada Muatan Pembelajaran IPS di Sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1035-1043. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.496>
- 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. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v11i2a6.2024>
- Ramadhani, O. R., Rahmawati, V., & Setyawan, A. (2022). Pengaruh Kejenuhan Terhadap Konsentrasi Belajar dan Cara Mengatasinya pada Peserta Didik di SDN 1 Pandan. *JURNAL PANCAR: Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar*, 6(2), 242-250. <https://doi.org/10.52802/pancar.v6i2.474>
- Selfiyanti, Yuliasuti, & Razak, N. K. (2024). Peningkatan Hasil dan Minat Belajar Peserta didik pada Materi Enam Benua di Kelas VI SD dengan Penerapan Platform Pembelajaran Interaktif *Educaplay*. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 7(2), 664.

<https://doi.org/https://doi.org/10.30605/cjpe.722024.4850>

- Soledispa Baque, C. J., Delgado Palacios, A. N., & Lindao Macías, M. M. (2023). Educaplay Una Plataforma Multimedia Para Crear Actividades Educativa Educaplay A Multimedia Platform To Create Educational Activities. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7 (5). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.8007
- Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh penggunaan media interaktif berbasis wordwall quiz terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020-1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Sulfiani, B., Nurhayati, N., Abdullah, E., Takwa, E. S., Fitriani, F., & Nesti, V. A. (2024). Increasing Student Learning Interest through Cooperative Learning. *Journal La Edusci*, 5(3), 162-168. <https://doi.org/10.37899/journallaedusci.v5i3.1354>
- Suliantini, A. D. (2022). Penerapan metode simulasi CFin untuk meningkatkan minat belajar mata pelajaran informatika siswa Kelas X SMAN 4 Sidoarjo. *Jurnal Oase Nusantara*, 1(1), 15-20. <https://ejurnal.kptk.or.id/oase/article/view/3%0Ahttps://ejurnal.kptk.or.id/oase/article/download/3/4>
- Syarmadana, Aisyah, N., & A, R. (2024). Penerapan Media *Educaplay* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta. *Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 9(2), 51-56. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v9i02.3201>
- 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), 4. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/11810>
- Yusup, A., & Munawaroh, S. (2023). Analysis of Factors Affecting Motivation and Interest in Learning English for Non-English Students. *Journal Transnational Universal Studies*, 1(2), 37-44. <https://doi.org/10.58631/jtus.v1i2.12>
- Zhang, Y. (2022). Learning Interest: A Review of Studies and Implications for Future Research Directions in Second Language Acquisition. *Teacher Education and Curriculum Studies*, 7(1), 16. <https://doi.org/10.11648/j.tecs.20220701.13>

