

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *GAME EDUCAPLAY*
TERHADAP MINAT BELAJAR IPAS MATERI CAHAYA
DAN SIFATNYA PADA SISWA KELAS V
SD NEGERI 106 AEK GALOGA**



*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh:

Wilda Rohani

NIM. 22160047

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL
TAHUN 2026**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GAME *EDUCAPLAY*
TERHADAP MINAT BELAJAR IPAS MATERI CAHAYA
DAN SIFATNYA PADA SISWA KELAS V
SD NEGERI 106 AEK GALOGA**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh:

Wilda Rohani

NIM. 22160047

Pembimbing I

Dr. Faisal Musa, S.Ag. M, Pd
NIP. 197801242005011006

Pembimbing II

Rica Umrina Lubis, M.Hum
NIP. 198811142019032014

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL
TAHUN 2026**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing Skripsi atas nama Wilda Rohani Nim: 22160047 Progran Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dengan judul: "**Pengaruh Media Pembelajaran Game *Educaplay* Terhadap Minat Belajar IPAS Materi Cahaya Dan Sifatnya Pada Siswa Kelas V SD Negeri 106 Aek Galoga**". Memandang bahwa Skripsi yang bersangkutan telah memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang Munaqasyah.

Demikianlah Persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Panyabungan, Agustus 2026

Pembimbing I



Dr. Faisal Musa, S.Ag., M.Pd
NIP: 197801242005011006

Pembimbing II



Rica Umrina Lubis, M.Hum
NIP: 198811142019032014

STAIN MADINA

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi ini berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Game Educaplay* Terhadap Minat Belajar IPAS Materi Cahaya dan Sifatnya Pada Siswa Kelas V SD Negeri 106 Aek Galoga”. an. Wilda Rohani, NIM. 22160047. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah telah dimunaqasyahkan dalam sidang munaqasyah Program Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Mandailing Natal, Pada tanggal 18 September 2026.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

No.	Nama Penguji	Jabatan Dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Dr. H. Kasman, S.Pd.I.,M.A NIP. 197007191997121001	Ketua/ Merangkap penguji I		21/09 2026
2	Junita Irawati, S.Pd,M.A NIP. 196506151998032001	Sekretaris/ Merangkap Penguji II		22/09 2026
3	Dr. Faisal Musa, S.Ag,M.Pd NIP. 197801242005011006	Penguji III		22/9 2026
4	Rica Umrina Lubis, M.Hum NIP. 198811142019032014	Penguji IV		22/09 2026

Mandailing Natal, September 2026
Mengetahui
Ketua STAIN Mandailing Natal



Dr. Mar Samin Lubis, M.Ed
NIP. 197305012003121004

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wilda Rohani
Nim : 22160047
Tempat/Tgl Lahir : Parlayanan, 02 April 2004
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : Ujung Gading, Kab. Pasaman Barat

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Game *Educaplay* Terhadap Minat Belajar IPAS Materi Cahaya dan Sifatnya pada Siswa Kelas V SD Negeri 106 Aek Galoga” adalah benar karya asli saya sendiri, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya.

Apabila terjadi kesalahan dan kekeliruan di dalamnya, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan sesungguhnya.

Panyabungan, 2026

Yang membuat pernyataan



Wilda Rohani
Nim. 22160047

ABSTRAK

Wilda Rohani (Nim. 22160047) “Pengaruh Media Pembelajaran *Game Educaplay* terhadap Minat Belajar IPAS Materi Cahaya dan Sifatnya pada Siswa Kelas V SD Negeri 106 Aek Galoga”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS serta penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *game Educaplay* terhadap minat belajar IPAS materi cahaya dan sifatnya pada siswa kelas V SD Negeri 106 Aek Galoga serta mengetahui besarnya pengaruh media tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment*. Sampel penelitian terdiri dari 41 siswa, yaitu kelas VA sebanyak 21 siswa sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media *game Educaplay* dan kelas VB sebanyak 20 siswa sebagai kelas kontrol yang diberikan perlakuan menggunakan media *Wordwall*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Analisis data dilakukan melalui statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, Uji t (*Independent Sample t-Test*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 80,95, sedangkan kelas kontrol sebesar 65,90. Hasil uji t diperoleh t-hitung 4,576 dan t-tabel sebesar 2,023 pada taraf signifikansi 0,05, maka t-hitung > t-tabel, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *game Educaplay* terhadap minat belajar siswa. Besarnya pengaruh secara deskriptif ditunjukkan oleh selisih rata-rata sebesar 15,05 poin, sedangkan rata-rata minat belajar kelas eksperimen lebih tinggi sebesar 22,84% dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, media pembelajaran *game Educaplay* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa.

Kata kunci: *Educaplay*, minat belajar, IPAS, Cahaya dan Sifatnya, siswa sekolah dasar.

ABSTRACT

Wilda Rohani (NIM. 22160047) “The Effect of Educaplay Game Learning Media on Students’ Learning Interest in IPAS on the Topic of Light and Its Properties among Grade V Students at SD Negeri 106 Aek Galoga.” This research was motivated by the low level of students’ learning interest in IPAS learning and the limited variety of learning media used. This research aimed to determine the effect of Educaplay game learning media on students’ learning interest in IPAS on the topic of Light and Its Properties among Grade V students at SD Negeri 106 Aek Galoga and to determine the magnitude of the effect of the media. This research used a quantitative approach with a quasi-experimental method. The research sample consisted of 41 students, namely 21 students from class VA as the experimental class who were given treatment using Educaplay game media and 20 students from class VB as the control class who were given treatment using Wordwall media. Data were collected using a student learning interest questionnaire after the treatment was given. Data analysis was conducted using descriptive statistics, a normality test, a homogeneity test, and an Independent Sample t-Test. The results showed that the average learning interest of students in the experimental class was 80.95, while the control class was 65.90. The t-test results obtained a t-count of 4.576 and a t-table of 2.023 at a significance level of 0.05. Therefore, $t\text{-count} > t\text{-table}$, with a significance value of $0.000 < 0.05$. Thus, H_0 was rejected and H_a was accepted, indicating that there was a significant effect of the use of Educaplay game learning media on students’ learning interest. The magnitude of the effect descriptively was indicated by a mean difference of 15.05 points, while the average learning interest of the experimental class was 22.84% higher than that of the control class. Therefore, Educaplay game learning media had a significant effect on students’ learning interest.

Keywords: Educaplay, learning interest, IPAS, Light and Its Properties, elementary school students.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat, nikmat, kesehatan, serta kemudahan yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad saw., yang telah menjadi suri teladan bagi umat manusia dan membawa umat dari zaman jahiliyah menuju zaman yang dipenuhi ilmu pengetahuan.

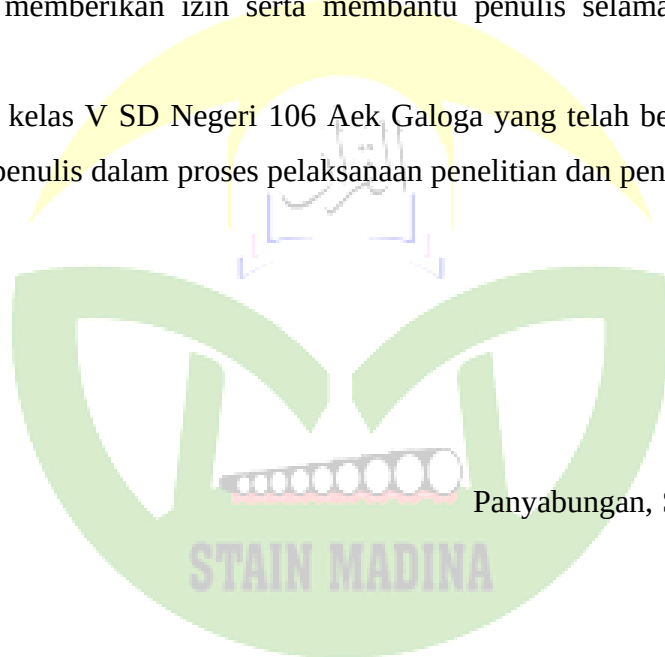
Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Game Educaplay* terhadap Minat Belajar IPAS Materi Cahaya dan Sifatnya pada Siswa Kelas V SD Negeri 106 Aek Galoga”** disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Mandailing Natal.

Penyusunan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari berbagai hambatan dan tantangan. Namun, berkat doa, bantuan, bimbingan, arahan, serta dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini akhirnya dapat diselesaikan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Mara Samin Lubis, M.Ed selaku ketua STAIN Mandailing Natal beserta seluruh pimpinan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan.
2. Ibu Rahmi Seri Hanida, M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) beserta seluruh dosen yang telah memberikan ilmu, bimbingan, dan pengalaman selama masa perkuliahan.
3. Bapak Dr. Faisal Musa, S.Ag.,M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, saran, dan motivasi kepada penulis mulai dari proses penyusunan hingga penyelesaian skripsi ini.
4. Ibu Rica Umrina Lubis, M.Hum selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan,

saran, dan motivasi kepada penulis mulai dari proses penyusunan hingga penyelesaian skripsi ini.

5. Seluruh Bapak/Ibu Dosen dan Staf Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan yang bermanfaat selama masa perkuliahan.
6. Almamater tercinta. Terima kasih telah menjadi tempat untuk belajar, berkembang, mendapatkan ilmu, pengalaman, dan berbagai pelajaran berharga yang akan menjadi bekal dalam menjalani kehidupan dan mengabdikan kepada masyarakat.
7. Kepala SD Negeri 106 Aek Galoga beserta seluruh guru dan tenaga kependidikan yang telah memberikan izin serta membantu penulis selama melaksanakan penelitian.
8. Siswa-siswi kelas V SD Negeri 106 Aek Galoga yang telah berpartisipasi dan membantu penulis dalam proses pelaksanaan penelitian dan pengumpulan data.



Panyabungan, September 2026

Wilda Rohani
NIM. 22160047

KATA PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil'alam.

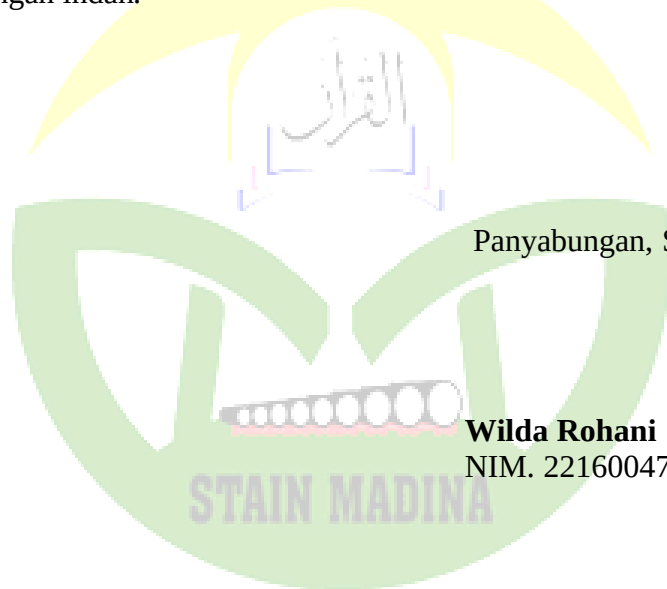
Segala puji bagi Allah Swt. atas segala nikmat, rahmat, kesehatan, kemudahan, dan pertolongan-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad Saw., suri teladan bagi seluruh umat manusia.

Dengan penuh rasa syukur, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta. Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua tercinta atas setiap doa yang selalu dipanjatkan, kasih sayang yang tidak pernah berkurang, serta segala pengorbanan yang tidak akan pernah mampu terbalaskan dengan apa pun. Terima kasih telah menjadi tempat untuk pulang, tempat mendapatkan kekuatan, dan alasan untuk terus berjuang. Setiap pencapaian yang kuraih tidak terlepas dari doa dan perjuangan kalian. Terima kasih karena selalu percaya kepada penulis, bahkan ketika penulis sendiri sempat meragukan kemampuan diri. Setiap pencapaian yang penulis raih hingga sampai pada tahap ini tidak terlepas dari doa dan perjuangan Ayah dan Ibu. Semoga Allah Swt. senantiasa memberikan kesehatan, umur yang panjang, kebahagiaan, serta membalas setiap pengorbanan Ayah dan Ibu dengan kebaikan yang berlipat ganda. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai salah satu bentuk kecil dari rasa terima kasih dan cinta penulis kepada Ayah dan Ibu.
2. Keluarga Tercinta. Kepada abang dan adik kandung penulis, penulis ucapkan terima kasih atas segala perhatian, dukungan, doa, dan semangat yang telah diberikan selama menjalani pendidikan hingga menyelesaikan skripsi ini. Kehadiran kalian menjadi salah satu sumber kekuatan dalam menyelesaikan setiap proses yang tidak selalu mudah.
3. Terima kasih kepada teman-teman seperjuangan yang telah menjadi bagian dari perjalanan perkuliahan ini. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, bantuan, semangat, serta berbagai cerita dan pengalaman yang telah dilalui bersama. Kehadiran kalian telah memberikan warna tersendiri dalam perjalanan menyelesaikan pendidikan ini. Semoga segala kebaikan, bantuan, dan

kebersamaan yang telah diberikan menjadi kenangan indah serta membawa kita menuju kesuksesan di masa yang akan datang.

4. Diri Sendiri. Terima kasih karena telah bertahan sampai sejauh ini. Terima kasih telah tetap melangkah meskipun dalam perjalanan ini terdapat lelah, air mata, rasa takut, keraguan, dan berbagai kesulitan. Terima kasih karena tidak memilih untuk menyerah. Skripsi ini menjadi bukti bahwa setiap proses yang dijalani dengan doa, usaha, kesabaran, dan keyakinan pada pertolongan Allah Swt. akan menemukan jalannya. Semoga pencapaian ini bukan menjadi akhir dari sebuah perjuangan, melainkan menjadi awal untuk perjalanan yang lebih panjang, penuh kebermanfaatan, dan keberkahan. "Apa yang telah dimulai dengan doa, diperjuangkan dengan usaha, dan dijalani dengan sabar, insyaAllah akan berakhir dengan indah."



Panyabungan, September 2026

Wilda Rohani
NIM. 22160047

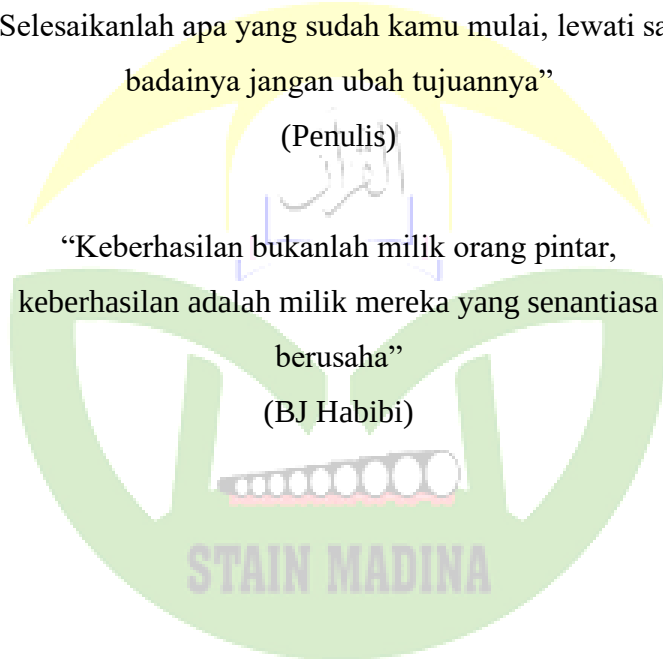
MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”
(Q.S AL-Baqarah:286)

“Sesuatu yang tidak dipertaruhkan, tidak akan dimenangkan.”
(Penulis)

“Selesaikanlah apa yang sudah kamu mulai, lewati saja badainya jangan ubah tujuannya”
(Penulis)

“Keberhasilan bukanlah milik orang pintar, keberhasilan adalah milik mereka yang senantiasa berusaha”
(BJ Habibi)



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
LEMBAR KEASLIAN KARYA	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
KATA PERSEMBAHAN	ix
MOTTO	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah.....	6
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	7
F. Definisi Operasional Variabel.....	8
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Landasan Teori.....	10
1. Media Pembelajaran	10
a. Pengertian Media Pembelajaran	10
b. Fungsi Media Pembelajaran	12
c. Manfaat Media Pembelajaran	13
2. <i>Educaplay</i>	15
a. Pengertian <i>Educaplay</i>	15
b. Jenis-jenis Permainan <i>Educaplay</i>	16
c. Keunggulan <i>Educaplay</i>	18
d. Kelemahan <i>Educaplay</i>	19

e. Langkah-langkah <i>Educaplay</i>	20
3. Minat Belajar.....	24
a. Pengertian Minat Belajar	24
b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar	25
c. Indikator Minat Belajar	28
4. Cahaya dan Sifatnya	29
a. Pengertian Cahaya.....	29
b. Sifat-sifat Cahaya	29
B. Hasil Penelitian yang Relevan	32
C. Kerangka Berpikir	36
D. Hipotesis	38
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Jenis Penelitian.....	39
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	42
C. Populasi dan Sampel	42
D. Teknik Pengumpulan Data	43
E. Instrumen Penelitian.....	46
F. Teknik Analisis Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51
A. Hasil Penelitian	51
1. Temuan Umum	51
2. Temuan Khusus	55
B. Pembahasan Hasil Penelitian	65
BAB V PENUTUP	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA.....	71

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Evaluasi Siswa	5
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	32
Tabel 3.1 Tahap Penelitian.....	42
Tabel 3.2 Data Populasi dan Sampel Siswa Kelas V	43
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Siswa terhadap Mata Pelajaran IPAS.....	44
Tabel 3.4 Skor Skala Penilaian Jawaban.....	45
Tabel 4.1 Profil SD Negeri 106 Aek Galoga.....	52
Tabel 4.2 Data Tenaga Pendidik SD Negeri 106 Aek Galoga	53
Tabel 4.3 Data Peserta Didik SD Negeri 106 Aek Galoga	54
Tabel 4.4 Sarana dan Prasarana SD Negeri 106 Aek Galoga	55
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Minat Belajar	56
Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket Minat Belajar	57
Tabel 4.7 Hasil Angket Minat Belajar Kelas Eksperimen	58
Tabel 4.8 Hasil Angket Minat Belajar Kelas Kontrol	59
Tabel 4.9 Deskripsi Data Minat Belajar Siswa	60
Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas Data Minat Belajar Siswa	61
Tabel 4.11 Hasil Uji Homogenitas	62
Tabel 4.12 Hasil Uji Hipotesis Data	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman (<i>cone of experience</i>) Edgar Dale	10
Gambar 2.2 <i>Educaplay</i> : Tampilan Awal.....	21
Gambar 2.3 Tampilan <i>Log in/Sign Up</i> Akun	21
Gambar 2.4 Tampilan Setelah <i>Log in</i>	21
Gambar 2.5 Pilihan Jenis <i>Game</i> untuk Kuis	22
Gambar 2.6 Tampilan Membuat Soal di Salah Satu Jenis <i>Game</i>	22
Gambar 2.7 Tampilan Setelah Kuis.....	23
Gambar 2.8 Langkah-langkah Membagikan Link Kuis #1.....	23
Gambar 2.9 Langkah-langkah Membagikan Link Kuis #2.....	23
Gambar 2.10 Langkah-langkah Membagikan Link Kuis #3.....	24
Gambar 2.11 Contoh Peristiwa Cahaya Merambat Lurus	29
Gambar 2.12 Contoh Pristiwa Cahaya Bisa Dipantulkan	30
Gambar 2.13 Contoh Benda Bening, Buram, dan Gelap	30
Gambar 2.14 Contoh Peristiwa Pembiasan Cahaya	31
Gambar 2.15 Cahaya Putih Dibiaskan dan Terurai Menjadi Warna Pelangi	31
Gambar 2.16 Penampakan Pelangi Setelah Hujan	32
Gambar 2.17 Kerangka Berpikir	37
Gambar 3.1 Rancangan Desain Penelitian	40

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak yang nyata terhadap bidang pendidikan, terutama dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi digital memungkinkan proses penyampaian materi berlangsung secara lebih interaktif dan efisien, dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang umumnya masih bersifat satu arah (Sitanggang et al., 2024).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang dirancang untuk menumbuhkan kemampuan berpikir ilmiah, mengembangkan rasa ingin tahu, serta membekali peserta didik dengan pemahaman mengenai berbagai fenomena alam dan sosial yang berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari (Sulistiyani et al., 2022).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar memiliki peranan yang sangat penting dalam menanamkan pemahaman awal peserta didik terhadap lingkungan dan fenomena di sekitarnya. Akan tetapi, mata pelajaran IPAS sering dianggap kurang menarik oleh siswa karena metode penyajiannya cenderung bersifat satu arah, kurang variatif, dan belum mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Kondisi tersebut terlihat dari rendahnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran IPAS, sehingga berdampak pada kurang optimalnya penguasaan dan pendalaman materi yang disampaikan (Amalia & Mukarromah, 2025).

Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh minat belajar siswa. Minat memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Menurut Slameto (2015), siswa yang memiliki minat yang tinggi terhadap suatu pelajaran akan lebih memperhatikan, lebih aktif, dan lebih bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, minat yang besar terhadap suatu pelajaran cenderung menghasilkan prestasi atau hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang memiliki minat belajar rendah.

Minat belajar siswa masih menjadi perhatian dalam proses pembelajaran. Rendahnya minat belajar dapat menyebabkan peserta didik bersikap kurang aktif, mudah kehilangan ketertarikan, bahkan mengalami tekanan dalam kegiatan belajar, yang pada akhirnya menghambat tercapainya tujuan pembelajaran (Sinaga et al., 2025). Oleh sebab itu, penyediaan sumber belajar yang mampu mengaktifkan keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran menjadi hal yang sangat penting, mengingat proses belajar menuntut penggunaan beragam strategi pengajaran yang dapat memberikan tantangan bagi peserta didik. Minat belajar siswa dapat diidentifikasi melalui respons positif yang ditunjukkan, seperti munculnya rasa senang, kegembiraan, serta keterlibatan penuh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, sangat penting menyediakan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik.

Menurut John Dewey (1913), minat merupakan kecenderungan seseorang untuk memberikan perhatian secara aktif terhadap suatu aktivitas karena aktivitas tersebut dianggap menarik dan bermakna. Dalam konteks pembelajaran, minat belajar mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif, memberikan perhatian, serta menunjukkan antusiasme dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, semakin tinggi minat belajar siswa maka semakin besar keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Rendahnya minat belajar siswa tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara langsung dalam proses belajar. Menurut Dale (1969) melalui Teori Kerucut Pengalaman (*Cone of Experience*), Teori ini menjelaskan bahwa pengalaman belajar yang diperoleh secara langsung dan melibatkan partisipasi aktif peserta didik akan menghasilkan pemahaman yang lebih baik dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat verbal. Semakin konkret pengalaman belajar yang diperoleh siswa, semakin tinggi perhatian, keterlibatan, dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran

interaktif berbasis *game* seperti *Educaplay* dipandang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menarik bagi siswa.

Berdasarkan teori tersebut, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih nyata dan menarik bagi siswa. Salah satu media yang dapat mendukung keterlibatan aktif siswa adalah *Educaplay*. Media ini memungkinkan siswa belajar melalui berbagai aktivitas berbasis permainan edukatif seperti kuis interaktif, teka-teki silang, *puzzle*, dan permainan lainnya yang menuntut partisipasi langsung siswa dalam proses pembelajaran. Dengan adanya keterlibatan aktif tersebut, siswa diharapkan lebih tertarik, fokus, dan memiliki minat belajar yang lebih tinggi terhadap materi yang dipelajari.

Media pembelajaran *Educaplay* yang didasarkan pada teori *Cone of Experience* Edgar Dale mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan interaktif. Pengalaman belajar yang menarik tersebut selanjutnya dapat meningkatkan minat belajar siswa sebagaimana dijelaskan dalam teori minat John Dewey.

Salah satu bentuk pembaruan dalam praktik pendidikan adalah penggunaan media digital yang bersifat interaktif (Ferdinan et al., 2025). Pemanfaatan media pembelajaran yang bersifat interaktif merupakan salah satu upaya efektif untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Melalui kegiatan pembelajaran yang melibatkan unsur permainan dan interaksi, siswa akan merasa dilibatkan secara langsung sehingga materi pembelajaran dapat dipahami dengan lebih mudah dan menyenangkan. Kondisi ini menuntut guru untuk cermat dalam memilih media pembelajaran yang selaras dengan karakteristik perkembangan serta minat peserta didik.

Penggunaan media interaktif juga dapat menjadi alternatif bagi guru untuk mengatasi kejenuhan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memperluas wawasan dan meningkatkan kreativitas dalam mengajar agar proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal dan efektif, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai (Munawir et al., 2024).

Penelitian berjudul “Penerapan Media *Educaplay* dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS” menunjukkan adanya peningkatan minat belajar peserta didik. Pada siklus I, minat belajar meningkat sebesar 72,7% dengan kategori baik, dan pada siklus II, minat belajar meningkat sebesar 89,1% dengan kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan media pendidikan meningkatkan minat belajar peserta didik (Syarmadana et al., 2024).

Penelitian tersebut menjelaskan bahwa pemanfaatan media dalam proses pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih beragam sehingga kegiatan belajar tidak berlangsung secara monoton. Proses pembelajaran yang berlangsung secara berulang dan kurang bervariasi berpotensi menimbulkan kejenuhan pada peserta didik, sehingga diperlukan penggunaan media pembelajaran inovatif yang disesuaikan dengan karakteristik materi, kebutuhan peserta didik, serta perkembangan zaman.

Meskipun beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media *Educaplay* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, namun demikian, kajian yang secara spesifik meneliti pengaruh media tersebut pada pembelajaran IPAS, khususnya materi cahaya dan sifatnya di kelas V sekolah dasar, terutama di SD Negeri 106 Aek Galoga, belum pernah diteliti sebelumnya. Oleh sebab itu, penelitian ini perlu dilaksanakan sebagai upaya untuk mengisi kekosongan kajian tersebut.

Salah satu platform digital yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran interaktif adalah *Educaplay*. *Educaplay* merupakan sebuah platform digital yang menyediakan berbagai bentuk permainan pembelajaran interaktif yang dapat dirancang dan disesuaikan dengan kebutuhan beragam mata pelajaran pada jenjang Sekolah Dasar (Rahmawati & Perdana, 2024). Platform ini menyediakan berbagai aktivitas pembelajaran salah satunya yaitu *Froggy Jumps*.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada semester ganjil di kelas V SD Negeri 106 Aek Galoga, Kecamatan Panyabungan, Kabupaten Mandailing Natal, pada tanggal 10 Oktober 2025, diketahui bahwa

jumlah siswa kelas VA sebanyak 21 orang. Dari jumlah tersebut, terdapat 10 siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada materi cahaya dan sifatnya. Dimana KKTP pada mata pelajaran IPAS adalah 70. Data ini diperoleh dari hasil evaluasi belajar siswa yang diberikan oleh guru kelas.

Tabel 1.1
Hasil Evaluasi Siswa

No	Keterangan	Jumlah	Persentase (%)
1	Jumlah seluruh siswa	21	100 %
2	Siswa mencapai KKTP	11	52,38 %
3	Siswa belum mencapai KKTP	10	47,62 %

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari total 21 siswa, terdapat 11 siswa (52,38 %) yang telah mencapai KKTP, sedangkan 10 siswa (47,62 %) belum mencapai KKTP. Data tersebut menunjukkan bahwa hampir setengah dari jumlah siswa yang masih belum mencapai target pembelajaran yang ditetapkan. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa diperlukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan minat serta hasil belajar siswa pada materi cahaya dan sifatnya. Hal ini terlihat dari beberapa indikator minat belajar, seperti kurangnya perhatian siswa saat guru menjelaskan materi, kurangnya ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran IPAS, rendahnya keaktifan dalam bertanya dan menjawab pertanyaan, serta kurangnya keterlibatan dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Minat belajar siswa yang masih rendah dalam proses pembelajaran tersebut disebabkan oleh pelaksanaan pembelajaran IPAS yang masih didominasi oleh media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas pada buku paket dan papan tulis, sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik perhatian siswa. Kondisi ini menyebabkan siswa mudah merasa bosan dan kurang termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran secara aktif.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran berbasis game seperti *game Educaplay*. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan guna mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *game Educaplay* dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Game Educaplay* terhadap Minat Belajar IPAS Materi Cahaya dan Sifatnya pada Siswa Kelas V SD Negeri 106 Aek Galoga”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, sejumlah masalah utama telah diidentifikasi dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku paket dan papan tulis, sehingga kurang menarik dan kurang bervariasi.
2. Minat belajar siswa masih rendah dalam proses pembelajaran.
3. Partisipasi dan keaktifan siswa masih rendah.
4. Hasil belajar siswa masih perlu ditingkatkan agar mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang ditetapkan yaitu 70.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan luasnya permasalahan yang ada serta keterbatasan peneliti dari segi kemampuan, waktu, dan biaya, maka penelitian ini difokuskan pada penggunaan media pembelajaran *Educaplay* serta pengaruhnya terhadap minat belajar IPAS materi cahaya dan sifatnya siswa kelas V SD Negeri 106 Aek Galoga.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, serta pembatasan masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *game Educaplay* terhadap minat belajar IPAS materi cahaya dan sifatnya pada siswa kelas V SD Negeri 106 Aek Galoga?
2. Seberapa besar pengaruh media pembelajaran *game Educaplay* terhadap minat belajar IPAS materi cahaya dan sifatnya pada siswa kelas V SD Negeri 106 Aek Galoga?

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *game Educaplay* terhadap minat belajar IPAS materi cahaya dan sifatnya pada siswa kelas V SD Negeri 106 Aek Galoga.
- b. Untuk mengetahui tingkat atau besarnya pengaruh media pembelajaran *game Educaplay* terhadap minat belajar IPAS materi cahaya dan sifatnya pada siswa kelas V SD Negeri 106 Aek Galoga.

2. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan keilmuan di bidang pendidikan dengan menambah referensi ilmiah terkait penerapan media pembelajaran berbasis *game Educaplay* serta pengaruhnya terhadap minat belajar siswa sekolah dasar.

Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber rujukan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji penggunaan *Game-Based Learning* dalam meningkatkan aspek afektif siswa, khususnya minat belajar pada mata pelajaran IPAS.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suasana belajar yang lebih variatif, menarik, dan interaktif sehingga mampu meningkatkan ketertarikan dan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran IPAS, terutama pada materi cahaya dan sifatnya.

2) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam menentukan dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis permainan digital *Educaplay* sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, khususnya pada pembelajaran IPAS materi cahaya dan sifatnya.

3) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pihak sekolah dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran, serta sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai bahan acuan dan sumber rujukan bagi peneliti berikutnya yang akan mengkaji topik serupa, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *game* digital dan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

F. Definisi Operasional Variabel

Berdasarkan judul penelitian “Pengaruh Media Pembelajaran *Game Educaplay* terhadap Minat Belajar IPAS Materi Cahaya dan Sifatnya pada Siswa Kelas V SD Negeri 106 Aek Galoga” maka variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas dan variabel terikat yaitu sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*): *Game Educaplay*

Pada dasarnya, media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi pembelajaran dari pihak penyampai pesan, yaitu guru, kepada pihak penerima pesan, yakni siswa. Apabila lingkungan pembelajaran dirancang secara terencana dan terstruktur dengan baik, maka proses penyampaian materi dapat berlangsung secara lebih efektif (Saleh et al., 2023).

Game Educaplay merupakan sebuah aplikasi pembelajaran yang dirancang untuk membantu guru dalam menyusun berbagai bentuk soal secara interaktif sehingga dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap pembelajaran.

2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*): *Minat Belajar*

Dependent Variable (Variabel terikat) merupakan variabel yang posisinya sebagai akibat, yaitu dipengaruhi oleh satu atau lebih variabel lain dalam suatu penelitian (Nasution, 2017).

Minat dapat diartikan sebagai dorongan atau kehendak yang muncul dalam diri individu secara sadar. Keberadaan minat turut mendorong seseorang untuk memperoleh pengalaman, melakukan berbagai aktivitas, serta mengembangkan keterampilan dalam upaya menyelesaikan suatu permasalahan (Setiawan et al., 2021).