Jayapangus Press
Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan
Volume 8 Nomor 2 (2025)
ISSN : 2615-0891 (Media Online)

Pengaruh Media Interaktif *Educaplay* terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar

Ros Suryaningsih Ge'e*, Zaini Dahlan
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia
*suryaningsih0306212181@uinsu.ac.id

Abstract

Science education in elementary schools requires innovative learning media to improve student learning outcomes. One of the interactive media that can be used is educaplay media, which offers various educational game-based activities. However, the effectiveness of this media in improving students' science learning outcomes in elementary schools still needs further research. Therefore, this study aims to analyze the effect of using educaplay interactive media on the science learning outcomes of fifth grade students. Quasi-experimental design was applied as a method of this research with nonequivalent control group design as its design. The research sample consisted of 70 students, who were divided into two groups, namely, the experimental group using educaplay media and the control group using conventional media. The research instruments were in the form of learning outcome tests and documentation. The data obtained were analyzed using normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests through independent sample t-tests. The results of the study showed that there were significant differences between the experimental group and the control group. The results of the independent sample t-test showed a sig value (2-tailed) = 0.001 <0.05, which means that the alternative hypothesis (Ha) is accepted and the null hypothesis (Ho) is rejected. Thus, the use of educaplay media has been proven to have a positive effect on students' science learning outcomes. Students who learn with educaplay media show better conceptual understanding and are more motivated than students who learn using conventional media. In conclusion, educaplay as an interactive learning media can improve the science learning outcomes of grade V elementary school students. Therefore, its use can be considered as an alternative in science learning to increase student involvement and understanding.

Keywords: Educaplay; Interactive Media; Learning Outcomes

Abstrak

Pendidikan IPA di sekolah dasar memerlukan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu media interaktif yang dapat digunakan adalah media *educaplay*, yang menawarkan berbagai aktivitas berbasis permainan edukatif. Namun, efektivitas media ini dalam meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik di sekolah dasar masih perlu diteliti lebih lanjut. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media interaktif *educaplay* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V. *Quasi-experimental design* diterapkan sebagai metode penelitian ini dengan *nonequivalent control group design* sebagai rancangannya. Sampel penelitian terdiri dari 70 peserta didik, yang dibagi menjadi dua kelompok yakni, kelompok eksperimen yang menggunakan media *educaplay* dan kelompok kontrol yang menggunakan media konvensional. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis melalui independent *sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok

eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil uji independent *sample t-test* menunjukkan nilai sig (2-tailed) = 0,001 < 0,05 yang berarti hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak. Dengan demikian, penggunaan media *educaplay* terbukti memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPA peserta didik. peserta didik yang belajar dengan media *educaplay* menunjukkan pemahaman konsep yang lebih baik dan lebih termotivasi dibandingkan dengan peserta didik yang belajar menggunakan media konvensional. Kesimpulannya, *educaplay* sebagai media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD. Oleh karena itu, penggunaannya dapat dipertimbangkan sebagai alternatif dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik.

Kata Kunci: *Educaplay*; Media Interaktif; Hasil Belajar

Pendahuluan

Hidup pada abad ke-21, tidak akan lepas dari teknologi. Teknologi termasuk dalam kebutuhan dasar setiap individu (Agustian & Salsabila, 2021). Perkembangan teknologi yang signifikan, berdampak banyak pada segala aspek kehidupan, termasuk dalam ranah pendidikan (Setiani & Nasution, 2023). Dalam dunia pendidikan, perkembangan teknologi memberikan dampak positif di mana pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang fisik yang sama, menjelaskan materi secara langsung, namun pada era sekarang aktivitas belajar mengajar bertransformasi dari cara konvensional menjadi cara yang penuh kreativitas dan inovatif dengan menerapkan teknologi (Astika et al., 2023).

Hal ini berkaitan dengan salah satu keterampilan dasar guru yaitu dalam pengelolaan kelas (Yusnaldi et al., 2024). Pemanfaatan teknologi akan sangat mempermudah guru untuk menyelenggarakan pembelajaran yang inovatif, maka sasaran pembelajaran bisa tercapai dengan lebih efektif yang akan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil belajar termasuk sebagai keterampilan yang diperoleh peserta didik sesudah mereka menjalani proses belajar (Selviana, 2022). Hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan melalui beberapa aspek, seperti metode, model atau media pembelajaran (Suyuti et al., 2023).

Dengan menggunakan media yang tepat bagi peserta didik, maka akan terbentuk pembelajaran yang efisien dan efektif. Dengan demikian, materi yang diajarkan guru akan mudah diterima peserta didik (Sungkono et al., 2024). Menurut Prensky, peserta didik saat ini dapat dikategorikan sebagai *digital natives*, yaitu individu yang sejak lahir telah terbiasa dengan teknologi digital. Mereka memiliki ciri khas yang berbeda dari generasi terdahulu, seperti lebih cepat dalam mengakses informasi, lebih nyaman dengan teknologi, serta cenderung belajar melalui pengalaman yang interaktif dan berbasis *digital* (Averina & Widagda, 2021).

Oleh karena itu, dalam konteks kurikulum merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik Depari et al., (2024), penggunaan media pembelajaran yang berorientasi pada teknologi semakin menjadi relevan. Media interaktif tidak hanya memperkuat partisipasi peserta didik tetapi juga membantu mereka mendapatkan wawasan yang lebih jelas dengan adanya pengalaman belajar yang menarik dan dinamis (Mardiana & Emmiyati, 2024). Dalam konteks ini, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Menurut data PISA 2022 skor sains peserta didik Indonesia menempati posisi 67 dari 81 negara (OECD, 2024). Keadaan tersebut mencerminkan bahwa pencapaian hasil belajar IPA peserta didik Indonesia belum dapat memperoleh posisi yang tinggi. Posisi tersebut didapati karena adanya sejumlah faktor yang memengaruhinya, salah-satunya

penggunaan media pembelajaran. Pada tingkat sekolah dasar, peserta didik diajari mata pelajaran IPA dengan tujuan agar dapat mengenalkan konsep dasar ilmu pengetahuan alam kepada peserta didik, yang mana konsep dasar IPA sering kali bersifat abstrak (Aufa et al., 2023). Konsep dasar IPA yang abstrak membuat peserta didik berpikir IPA itu pembelajaran yang sulit, membosankan serta banyak istilah asing yang sulit dipahami, akibatnya banyak peserta didik yang kurang menyukai pembelajaran IPA (Pramono, 2020).

Yang berdampak pada hasil belajar rendah. Sehubungan dengan perolehan hasil pengamatan, didapatkan bahwa data hasil STS mata pelajaran IPA peserta didik berada pada tingkat rendah yaitu rata-rata 66, dibawah KKTP yang telah ditetapkan sebesar 80. Hal ini disebabkan oleh kegiatan belajar mengajar didominasi oleh aktivitas membaca, mencatat, dan mendengarkan dengan mengandalkan buku paket tanpa memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi. Minimnya variasi dalam penyampaian materi membuat pembelajaran terasa monoton, sehingga peserta didik cepat merasa bosan. Mereka lebih banyak berperan sebagai pendengar pasif daripada sebagai subjek aktif dalam pembelajaran.

Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi mereka di kelas serta kurangnya pemahaman mendalam terhadap konsep yang diajarkan. Akibatnya, hasil belajar yang dicapai belum optimal. Kondisi ini menunjukkan perlunya perubahan pendekatan pembelajaran dengan memanfaatkan media yang lebih interaktif dan inovatif untuk menunjang hasil belajar dan keaktifan peserta didik. Penerapan media pembelajaran inovatif bisa dijadikan sebagai suatu upaya dalam menciptakan proses pembelajaran lebih bervariatif (Sakdah et al., 2021). Dalam rangka menyelesaikan permasalahan ini, peneliti menawarkan sebuah solusi yang dapat diimplementasikan yaitu memanfaatkan media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran ialah sarana pendukung yang diterapkan saat berlangsungnya pembelajaran yang dijadikan alat komunikasi yang memuat pengetahuan dan informasi (Rambe et al., 2022). Umumnya, peranan dari media pembelajaran yakni untuk meningkatkan minat peserta didik supaya menjadi lebih aktif saat proses pembelajaran dan mampu membangun suasana kelas yang interaktif dan penuh keceriaan (Rahmawati et al., 2022). Minimnya pemanfaatan media ajar yang inovatif serta penuh dengan kreativitas mampu mengurangi semangat belajar peserta didik (Syahfitri et al., 2023).

Maka, penggunaan media pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi mampu menunjang keterlibatan peserta didik untuk mengikuti proses belajar, serta membantu memahami berbagai konsep sains yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret serta mudah dimengerti. Di zaman sekarang media pembelajaran berbasis teknologi sudah banyak digunakan. Dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran maka memungkinkan guru menghadirkan materi pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik (Zunidar, 2018). Hasil belajar peserta didik akan meningkat karena adanya pengaruh dari penyesuaian media berdasarkan keperluan dan karakter peserta didik (Reyhan et al., n.d., 2024).

Salah satu *platfrom* media yang populer adalah *platfrom educaplay*. *Platform* ini menawarkan berbagai aktivitas belajar yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. *Educaplay* merupakan sebuah *platform* daring yang menawarkan berbagai perangkat dan aktivitas interaktif untuk mendukung pembelajaran. *Educaplay* memiliki beraneka fitur seperti, *Video Quiz, Froggy Jumps, Yes or No Game, Words Game, Puzzle, Map quiz, Alphabet Game, Memory Game, Quiz, Matching Game, Riddle, Crossword Puzzle, Word Search Puzzle,* dan lainnya, Sison (2021) yang dapat disesuaikan dengan materi IPA, tidak sekedar mampu membuat peserta didik tertarik, namun juga turut membantu mereka memahami konsep-konsep penting dalam mata pelajaran IPA dengan

cara yang lebih *visual* dan interaktif. Pernyataan ini selaras dengan pandangan yang diungkapkan oleh Ibrahim et al., (2024) yang menjelaskan bahwa pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik akan meningkatkan pemahaman terhadap materi. Dalam teori konstruktivisme, peserta didik ditekankan untuk mampu mengembangkan pemahaman mereka melalui pengalaman dan keterlibatan aktif dengan lingkungan sekitar.

Dalam konteks pendidikan, kontruktivisme menunjukkan bahwa keaktifan peserta didik saat menyerap informasi adalah upaya menciptakan pengetahuan mereka sendiri (Pramana et al., 2024). Perihal tersebut didukung oleh media interaktif *educaplay*. Penggunaan *educaplay* di kelas memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan dengan media konvensional, karena peserta didik tidak sekadar menjadi pendengar pasif, namun ikut melibatkan diri aktif melalui permainan dan aktivitas interaktif. Guru dapat dengan mudah membuat dan menyesuaikan konten sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pengunaannya juga tidak terlalu sulit dan tidak membutuhkan ruang penyimpanan yang besar.

Sejatinya, kajian mengenai penggunaan *educaplay* sebagai media pembelajaran sudah diteliti oleh beberapa peneliti terdahulu. Salah satu penelitian yang relevan yakni membahas pengaruh *educaplay* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada pelajaran matematika Agdiyah & Mustopa (2024), pengaruh penggunaan *educaplay* dalam meningkatkan pemahaman menulis esai Batitusta & Hardinata (2024) dampak game edukasi *educaplay* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V Sepriyanti et al., (2024) peningkatan hasil belajar IPAS menggunakan kuis *educaplay* Arum et al., (2024), Upaya peningkatan semangat belajar siswa dengan penggunaan media *educaplay* Hanifah (2024) serta penelitian yang menyoroti pengembangan media educaplay sebagai media pembelajaran (Dianita et al., 2024). Namun, penelitian yang secara khusus membahas pengaruh media interaktif *educaplay* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD masih terbatas. Oleh karena itu, diperlukan kajian lebih lanjut yang berfokus pada pengaruh *educaplay* dalam konteks ini untuk memperkaya referensi ilmiah dan memberikan rekomendasi dalam penggunaan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. Berdasarkan tinjauan literatur yang telah dilakukan, ditemukan adanya celah penelitian terkait pengaruh media pembelajaran interaktif seperti *educaplay* yang digunakan untuk menunjang hasil belajar IPA di sekolah dasar.

Dengan demikian, diperlukan adanya pengkajian lebih lajut untuk memahami hal ini secara mendalam yang akan dirangkum dalam judul penelitian, Pengaruh Media Interaktif *Educaplay* terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. Tujuan penelitian ini sebagai upaya menganalisis apakah penggunaan media interaktif *educaplay* memengaruhi hasil belajar IPA peserta didik kelas V sekolah dasar. Diharapkan hasil penelitian mampu menyampaikan pemahaman baru terkait efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Metode

Quasi-experimental design diterapkan sebagai metode penelitian ini yang tergolong dalam penelitian kuantitatif. Metode tersebut melibatkan kelompok kontrol, tetapi tidak mampu mengontrol secara keseluruhan dari variabel eksternal yang mungkin memberikan pengaruhnya terhadap proses eksperimen. Pelaksanaan penelitian ini melibatkan perbandingan antara dua kelas, yakni satu kelas yang diberi intervensi media *educaplay* dan satu kelas lainnya tidak diberi perlakuan tersebut. Perolehan dari hasil kedua kelompok ini kemudian dilakukan analisis sebagai upaya memperoleh informasi terkait apakah ditemukan adanya perbedaan pada hasil belajar peserta didik sesudah

diterapkan perlakuan. Penelitian ini menerapkan desain berupa *non-equivalent control group design*, yang digunakan untuk memilih dua kelompok secara tidak acak. Penelitian dilaksanakan di MIN 7 Kota Medan, yang menerapkan teknik *purposive sampling* untuk memperoleh sampel. Sebanyak 70 peserta didik dijadikan sampel penelitian, yang terdiri dari dua kelas, yakni kelas eksperimen (VA) dan kelas kontrol (VB), setiap kelas tersebut memiliki jumlah peserta didik yaitu 35 orang. Dalam penelitian ini, *pre-test* akan dilaksanakan pada kedua kelas untuk mengevaluasi kondisi awal dan mengidentifikasi perbedaan yang ada sebelum perlakuan diberikan. Kelas eksperimen akan mendapat perlakuan menggunakan media interaktif *educaplay*, sedangkan kelas kontrol tidak akan mendapatkan perlakuan tersebut. Setelah perlakuan, kedua kelas akan menjalani *post-test* sebagai evaluasi akhir. Instrumen pengumpulan data didapatkan dari pelaksanaan tes dan dokumentasi. Tes tersebut meliputi *pre-test* dan *post-test*, yang berbentuk tes tertulis berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir. Sebelum soal instrumen tes diberikan, terlebih dahulu akan dilakukan pengujian sebagai upaya memastikan validitas, reliabilitas, daya beda, dan tingkat kesukaran soal sebelum digunakan dalam penelitian. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, homogenitas, dan pengujian hipotesis melalui aplikasi SPSS versi 30.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menerapkan *pre-test* dan *post-test* sebagai metode pengumpulan data. *Pre-test* diberikan sebelum diberi intervensi untuk mengukur kemampuan serta pengetahuan awal peserta didik. Selanjutnya, kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran dengan media interaktif *educaplay*, sedangkan kelompok kontrol belajar menggunakan media konvensional. Sesudah selesai pembelajaran, *post-test* dibagikan kepada kedua kelompok untuk menilai hasil belajar peserta didik. Tujuan penelitian ini sebagai upaya menganalisis perbedaan dampak antara penggunaan media interaktif *educaplay* dan media pembelajaran konvensional sebagai penunjang hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian memperlihatkan terdapat hasil belajar yang meningkat pada kelompok eksperimen, yang mulanya memperoleh nilai rata-rata 68,54 saat *pre-test* dan mengalami peningkatan saat *post-test* yang memperoleh nilai rata-rata 85,14. Selain hasil pada kelompok eksperimen, pada kelompok kontrol juga harus diperhatikan hasil nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* peserta didik untuk menguji hipotesis mengenai pengaruh media interaktif *educaplay* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V. Adapun perolehan yang didapatkan menunjukkan adanya peningkatan nilai, meskipun tidak sebesar kelompok eksperimen, yakni saat *pre-test* mendapatkan nilai rata-rata 56,34, sedangkan saat *post-test* mendapatkan nilai rata-rata 58,83. Rincian lebih lanjut telah tersaji pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* kelas Eksperimen Dan Kontrol

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	*Std. Deviation*
Pre-test Eksperimen	35	34	53	87	68.54	9.413
Post-test Eksperimen	35	33	67	100	85.14	9.127
Pre-test Kontrol	35	40	40	80	56.34	10.247
Post-test Kontrol	35	40	40	80	58.83	9.102
Valid N (listwise)	35					

Sumber: Hasil Olahan Data Menggunakan SPSS 30

Langkah berikutnya, penelitian ini akan menguji normalitas dan homogenitas dari data yang terkumpul. Pengujian normalitas diterapkan sebagai upaya menentukan data yang dikumpulkan apakah terdistribusi normal. Analisis ini akan diterapkan pada seluruh data hasil *pre-test* dan *post-test* yang didapatkan dari kedua kelompok. Namun data harus sesuai dengan kriteria penelitian yakni jika nilai signifikansi (sig) > 0,05, data dianggap terdistribusi normal. Sementara itu, jika nilai sig < 0,05, data dianggap tidak berdistribusi normal. Pada tabel di bawah ini telah disajikan dengan rinci perolehan dari pengujian normalitas dari data *pre-test* dan *post-test* kedua kelompok.

Tabel 2. Uji Normalitas

	Kelas	*Shapiro-Wilk*		
		Statistic	Df	Sig.
Hasil	Pre-test Eksperimen	.941	35	.061
	Post-test Eksperimen	.940	35	.055
	Pre-test Kontrol	.947	35	.091
	Post-test Kontrol	.946	35	.083

a. *Lilliefors Significance Correction*

Sumber: Hasil Olahan Data Menggunakan SPSS 30

Sehubungan dengan hasil pengujian *Shapiro-wilk* yang disajikan dalam Tabel 2, diperoleh temuan sebagai berikut. Pada kelompok ekperimen memperoleh nilai signifikan untuk *pre-test* sebesar 0,061 > 0,05, sehingga menunjukkan bahwa data terdistribusi normal. Begitu pula pada *post-test*, memperlihatkan nilai 0,055 > 0,05, maka dapat disimpulkan data ini berdistribusi normal. Sementara itu, *pre-test* kelompok kontrol memperolah nilai signifikansi sebesar 0,091, yang dianggap data mengikuti distribusi normal. Adapun hasil *post-test* kelompok kontrol memperoleh nilai signifikansi 0,083, yang juga menunjukkan distribusi normal. Setelah memastikan bahwa data terdistribusi normal, kemudian dilanjutkan pengujian homogenitas. Uji homogenitas diterapkan untuk mengetahui apakah data dari kedua kelompok memiliki karakteristik yang sebanding atau bersifat homogen. Dalam pengujian ini, data dianggap homogen jika sig > 0,05. Sedangkan, jika sig < 0,05, akan dianggap data tidak homogen.

Tabel 3. Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	*Based on Mean*	.002	1	68	.967
	Based on Median	.007	1	68	.932
	Based on Median and with adjusted df	.007	1	67.672	.932
	Based on trimmed mean	.000	1	68	.991

Sumber: Hasil Olahan Data Menggunakan SPSS 30

Dilihat dari pengujian yang tercantum pada tabel 3, nilai signifikansi (sig) pada mean (*based on mean*). Nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0.967 > 0.050, sehingga dinyatakan juga bahwa varians data antara kedua kelompok ialah homogen. Dengan telah dilakukannya uji normalitas dan uji homogenitas pada kedua kelompok, data kini memenuhi syarat untuk diuji dalam analisis hipotesis. Uji hipotesis yang diterapkan pada data penelitan ini adalah independent sample t-test, yang berguna untuk memperoleh perbandingan antara hasil belajar kelompok eksperimen yang diberi media interaktif *educaplay* dan kelompok kontrol yang mengandalkan media konvensional. Pengujian ini memiliki tujuan sebagai upaya memastikan apakah ditemukan adanya hal yang berbeda secara signifikan dari kedua kelompok uji. Nilai signifikan (sig) menjadi dasar dalam menentukan kriteria pengambilan keputusan.

Jika nilai sig < 0,05, maka H_0 mengalami penolakan dan H_a mengalami penerimaan, hal ini secara signifikan mengindikasikan terdapat perbedaan antara kedua kelompok. Sebaliknya, bila nilai sig > 0,05, maka H_0 mengalami penerimaan dan H_a mengalami penolakan, hal ini secara signifikan mengindikasikan tidak ada perbedaan antara hasil belajar kedua kelompok. Analisis ini akan menentukan pengaruh media *educaplay* dibandingkan dengan media konvensional untuk menunjang hasil belajar peserta didik terkait pembelajaran yang diberikan. Hasil pengujian hipotesis disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Uji Hipotesis

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		*t-test for Equality of Means*						
		F	Sig.	T	Df	*Sig. (2-tailed)*	*Mean Difference*	*Std. Error Difference*	*95% Confidence Interval of the Difference*	
									Lower	*Upper*
Hasil	*Equal variances assumed*	0.002	0.967	-12.077	68	0.001	-26.31429	2.17882	-30.66206	-21.9665
	Equal variances not assumed			-12.077	68	0.001	-26.31429	2.17882	-30.66206	-21.9665

Berdasarkan hasil yang tersaji pada tabel 4, didapatkan sig 0,001 < 0,05. Keadaan ini mengindikasikan H_0 mengalami penolakan dan H_a mengalami penerimaan, yang berarti ditemukan perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, dibandingkan dengan media konvensional, penggunaan *educaplay* terbukti secara signifikan memengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik. Dari penelitian ini, diketahui bahwa secara signifikan penggunaan media interaktif *educaplay* menghasilkan perbedaan dalam hasil belajar peserta didik dibandingan dengan media konvensional.

Berdasarkan hasil uji normalitas, seluruh data *pre-test* dan *post-test* dari kedua kelompok berdistribusi normal, yang memungkinkan dilakukannya uji statistik lebih lanjut. Tidak hanya itu, data dari kedua kelompok pada uji homogenitas ditemukan memiliki varians yang serupa, dengan demikian analisis hipotesis dapat berlangsung menggunakan independent sample *t-test*. Analisis hipotesis dengan independent sample t-test memperlihatkan Sig. 0,001 < 0,05, artinya H_0 mengalami penolakan dan H_a mengalami penerimaan.

Ini menunjukkan secara signifikan, *educaplay* yang diterapkan saat pembelajaran memiliki dampak bagi peningkatan hasil belajar peserta didik daripada penggunaan media konvensional. Peserta didik dari kelompok eksperimen menunjukkan kemajuan yang lebih signifikan setelah mengikuti pembelajaran dengan *educaplay*, yang terlihat dari peningkatan hasil nilai *pre-test* dan *post-test* dari 68,54 menjadi 85,14 melebihi KKTP yang telah ditetapkan. Hal ini juga menunjukkan adanya pengaruh media *educaplay* dalam meningkatkan pemahaman materi.

Hasil penelitian ini sesuai dengan peneliti sebelumnya yang dilakukan oleh Agdiyah & Mustopa (2024) yang mengemukakan bahwa penggunaan media *educaplay* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dibuktikan dengan nilai peserta didik dari 60 menjadi 86,67. Kemudian, hasil penelitian Batitusta & Hardinata (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan media *educaplay* dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik lebih memahami materi dengan cara yang interaktif dan menyenangkan, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar mereka. Hal yang sama dikemukakan oleh Fernanda et al., (2024) yang menemukan bahwa fitur-fitur dalam media *educaplay*, mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar yang optimal.

Keberhasilan *educaplay* sebagai media pembelajaran dapat dijelaskan melalui pendekatan interaktif yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran IPA. Media ini menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik dengan menyajikan materi dalam berbagai format interaktif, seperti video kuis, kuis interaktif, teka-teki silang, pencocokan gambar, peta interaktif serta permainan edukatif lainnya. Dalam materi sistem pencernaan manusia, peserta didik dapat menonton video kuis yang menjelaskan proses pencernaan manusia, di mana setelah menonton, mereka harus menjawab pertanyaan yang muncul secara langsung untuk menguji pemahaman mereka.

Selain itu, peserta didik juga dapat mengerjakan kuis peta interaktif untuk mengidentifikasi organ-organ pencernaan manusia. Dengan adanya variasi dalam penyajian materi, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman terhadap konsep sistem pencernaan menjadi lebih mendalam. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan interaktif ini mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, sehingga mereka lebih tertarik untuk memahami konsep sistem pencernaan manusia dengan cara yang menyenangkan.

Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa peserta didik sangat aktif dalam pembelajaran yang menggunakan media interaktif berbasis *digital* seperti *educaplay*. Peserta didik lebih antusias ketika dihadapkan pada aktivitas yang melibatkan teknologi, terutama yang mengandung unsur permainan, *visual* menarik, dan tantangan yang mendorong eksplorasi mandiri. Hal ini sejalan dengan konsep *digital native* yang dikemukakan oleh Prensky, di mana generasi saat ini telah terbiasa dengan teknologi sejak lahir. Mereka lebih nyaman dan lebih mudah memahami informasi yang disampaikan melalui media *digital* dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional (Averina & Widagda, 2021).

Hal ini juga sesuai dengan penelitian Hanifah (2024) yang menemukan bahwa penggunaan media *digital* interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik. Dengan adanya fitur-fitur seperti kuis, teka-teki, dan permainan edukatif, media *educaplay* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung teori konstruktivisme, yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika peserta didik secara aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung (Budyastuti & Fauziati, 2021). Dalam konteks ini, *educaplay* menyediakan berbagai aktivitas interaktif yang memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri, mengeksplorasi materi, dan memperoleh umpan balik langsung. Kenyataan di lapangan menunjukkan hal yang sama, selama penelitian, peserta didik yang menggunakan *educaplay* tampak lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam pembelajaran.

Media *educaplay* menyediakan beragam fitur, salah satunya fitur video kuis yang memberikan gambaran konkret mengenai proses pencernaan, seperti visualisasi gerak peristaltik di kerongkongan. Selain itu, melalui fitur *map kuis*, peserta didik dapat mengamati gambar-gambar organ pencernaan secara jelas, sehingga membantu mereka memahami struktur dan fungsi organ dengan lebih baik. Fitur *visual* yang interaktif juga memungkinkan peserta didik untuk memperkuat pemahaman mereka melalui pengalaman belajar langsung yang lebih nyata dan konkret. Umpan balik langsung yang diberikan dalam kuis media *educaplay* juga membantu peserta didik memahami konsep dengan lebih mendalam.

Temuan ini diperkuat oleh penelitian Sepriyanti et al., (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, membuat peserta didik lebih fokus, serta mempermudah pemahaman konsep. Selain itu, penelitian Tamansiswa et al., (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan membantu mereka dalam memahami materi secara lebih efektif. Dengan demikian, hasil penelitian ini semakin memperkuat bahwa *educaplay* sebagai media interaktif mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

Keunggulan utama media *educaplay* terletak pada fitur-fitur gamifikasi yang mendorong peserta didik lebih aktif dan termotivasi dalam belajar. Namun, efektivitasnya tetap bergantung pada ketersediaan infrastruktur serta akses peserta didik terhadap teknologi selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini mengimplikasikan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pendidikan perlu didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai yang mampu mengoptimalkan interaksi peserta didik dengan media interaktif agar manfaatnya dapat dirasakan secara maksimal.

Kesimpulan

Penelitian di MIN 7 Kota Medan pada peserta didik kelas V, mengindikasikan bahwa secara signifikan pemanfaatan media pembelajaran interaktif *educaplay* memengaruhi peningkatan hasil belajar IPA peserta didik. Perolehan tersebut dibuktikan dari Sig. 2-tailed yang 0.001 < 0.05, yang menandakan adanya keterhubungan yang kuat dari variabel pemakaian media interaktif *educaplay* dengan hasil belajar peserta didik. Selain itu, peningkatan hasil belajar yang didapatkan oleh kelompok eksperimen berbeda dibandingkan dengan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen yang memanfaatkan media pembelajaran interaktif *educaplay*, nilai rata-rata *post-test* mencapai 85,14. Sebaliknya, pada kelompok kontrol dengan media konvensional, nilai rata-rata *post-test* hanya mencapai 58,83. Temuan ini mengindikasikan bahwa peserta didik yang menerapkan media pembelajaran interaktif *educaplay* memperihatkan pemahaman materi yang lebih efektif daripada dengan peserta didik yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Berdasarkan data yang telah disajikan, Ha mengalami penerimaan, dan Ho mengalami penolakan. Maka, penelitian ini menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif *educaplay* dapat menjadi sarana yang strategis dalam menunjang hasil belajar peserta didik, khususnya untuk mata pelajaran IPA.

Daftar Pustaka

Agdiyah, A. F., & Mustopa, S. (2024). Pengaruh Media Interaktif Educaplay pada Pembelajaran Matematika di Kelas III SD. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*, *2*(6).

Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *Islamika*, *3*(1), 123-133.

Arum, N. S., & Dimyati, F. A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ipas Kelas 5 Berbatuan Kuis Educaplay Di SDN Nglambangan 01. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, *2*(12).

Astika, S., Herianto, E., Sawaludin, S., & Sumardi, L. (2023). Pengaruh Implementasi E-learning Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar PPKn. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *8*(1), 154-160.

Aufa, A., Khairiah, W., Winarti, A. A., Putri, A., & Nuraini, I. (2023). Analisis Pengembangan Media dan Bahan Ajar IPA pada Peserta Didk di Kelas 1C SD Plus Anbata. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, *5*(1), 2196-2202.

Averina, R. Y., & Widagda, I. G. N. J. A. (2021). Kurikulum Merdeka dalam Mempersiapkan Generasi Digital Natives. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *27*(2), 635-637.

Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *7*(3), 2685-2690.

Budyastuti, Y., & Fauziati, E. (2021). Penerapan Teori Konstruktivisme pada Pembelajaran Daring Interaktif. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, *3*(2), 112-119.

Depari, R. S., Dahlan, Z., Yusuf, R. S., & Hidayat, T. (2024). Paradigma Pendidik Terhadap Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar Di Raudhatul Athfal Swasta Harapan Bandar Pulo. *Educational Jurnal: General and Specific Research*, *4*(1), 23-28.

Dianita, E., Bilkis, A. N., Berliansyah, D., Hidayah, E., & Nikmatuzzakiyah, A. (2024). Pengembangan Game Educaplay Sebagai Media Pembelajaran PKn Siswa Kelas V SD Negeri 1 Talang Padang. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, *2*(7), 275-282.

Fernanda, N., Roosyanti, A., & Susanti, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Educaplay Di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya. *Journal of Science and Education Research*, *3*(2), 58-63.

Hanifah, N. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Media Educaplay Pada Mata Pelajaran IPS. *Indonesian Journal of Teaching and Learning (INTEL)*, *3*(2), 100-107.

Ibrahim, M., Riana, R., & Soraya, S. (2024). Evaluasi Keterlibatan Siswa dalam Lingkungan Pembelajaran Daring: Tinjauan Sistematis Literatur. *Ulul Albab: Majalah Universitas Muhammadiyah Mataram*, *28*(2), 112-125.

Mardiana, M., & Emmiyati, E. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran: Evaluasi Dan Pembaruan. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, *10*(2), 121-127.

OECD. (2024). *PISA 2022 Technical Report*. OECD Publishing.

Purba, A. R. A., Siregar, N., & Wandini, R. R. (2024). Pengaruh Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Penjumlahan Dua Angka Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah. *PENDALAS: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengabdian Masyarakat*, *4*(1), 1-24.

Pramana, P. M. A., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Relevansi Teori Belajar Konstruktivisme dengan Model Inkuiri Terbimbing terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, *9*(2), 487-493.

Pramono, A. (2020). Analisis Kesulitan Belajar IPA dan Cara Mengatasinya Pada Siswa Kelas IV SDN Demangan 2. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, *1*(1), 951-952.

Rahmawati, E., Harahap, N. B., Maswariyah, L. R. A., & Wandini, R. R. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Memotivasi Siswa SDN Muarasitulen. Jurnal Pendidikan Tambusai, 6(2), 14114-14120.

Rambe, A. H., Aufa, A., Gustiani, G., & Mawaddah, M. (2022). Sharing Media Pembelajaran Kreatif antara Mahasiswa dan Guru untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *6*, 1607-1611.

Setiani, E. A., & Nasution, A. G. J. (2023). Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Aulad: Journal on Early Childhood*, *6*(2), 244-250.

Syahfitri, R., Nasution, S., & Rambe, R. N. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Raksasa Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas 4 SD Muhammadiyah 08 Medan. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, *1*(4), 138-153.

Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *4*(1), 487-497.

Selviana, F. S. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Statistika Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 3 Kotabumi Lampung Utara Tahun Ajaran 2020/2021. *Griya Cendikia*, *7*(2), 319-328.

Sepriyanti, D., Supriatna, D., & Hartono, R. (2024). Pengaruh Game Edukasi Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 di SDN Neglasari 02. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, *13*(2), 80-94.

Sison, K. J. S. (2021). Educaplay As Teaching Media In Virtual ClasseS. *Bogor English Student And Teacher (BEST) Conference*, *3*, 1-6.

Sungkono, S., Hakim, M. L., Trilisiana, N., & Prabowo, M. (2024). Pembelajaran Yang Efektif, Efisien, Dan Menyenangkan Dengan Media Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar Di Wilayah Koordinator Pendidikan Bulu Sukoharjo. *Jurnal ABDI: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, *9*(2), 195-199.

Suyuti, S., Wahyuningrum, P. E., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Rusmayani, N. G. A. L. (2023). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi Dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *Journal on Education*, *6*(1), 1-11.

Tamansiswa, U. S., Islahati, L., & Saputro, H. (2024). Peningkatan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Educaplay Froggy Jumps Pada Pembelajaran IPAS Kelas V. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional*, *2*(1), 1-8.

Yusnaldi, E., Ge'e, R. S., Siregar, A. H., Khairunnisa, S., Megarani, O., Hasibuan, A. R., & Hutapea, P. R. (2024). Peran Matakuliah Magang II Dalam Meningkatkan Keterampilan Dasar Mengajar Mahasiswa Calon Guru SD/MI. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *4*(3), 13082-13094.

Zunidar, Z. (2018). Guru Dan Pembelajaran Inovatif. *Al-Fatih: Jurnal Pendidikan dan Keislaman*, *1*(2), 313-329.