

**Pengaruh Educaplay dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran
IPAS Siswa Kelas III SDN Tanjung Jati 2 di Era Globalisasi**

Mid'hat Hidayat¹, Mufida Sasi Devi², Nita Maulita³, Ika Dian Rahmawati⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

^{1,2,3,4} Universitas Trunojoyo Madura

¹230611100125@student.trunojoyo.ac.id,

²230611100133@student.trunojoyo.ac.id,

³230611100139@student.trunojoyo.ac.id,

⁴ika.rahmawati@trunojoyo.ac.id

ABSTRACT

The rapid development of educational technology encourages teachers to utilize digital learning media that can improve student learning outcomes. One of the interactive learning media that can be used is Educaplay. This study aimed to determine the effect of Educaplay on the learning outcomes of third-grade students at SDN Tanjung Jati 2. The study employed a quantitative approach using a pre-experimental method with a One Group Pretest-Posttest Design. The participants consisted of 13 third-grade students. Data were collected through learning outcome tests and analyzed using Paired Sample t-Test with SPSS. The results showed that the mean score before using Educaplay was 5.46, while the mean score after using Educaplay increased to 6.23. The Paired Sample t-Test produced a significance value of 0.002 ($p < 0.05$), indicating a significant difference between students' scores before and after the implementation of Educaplay. Therefore, Educaplay has a positive and significant effect on students' learning outcomes. The findings suggest that Educaplay can be used as an innovative and interactive learning medium to support learning activities in elementary schools.

Keywords: Digital learning media, educaplay, elementary school, learning outcomes

ABSTRAK

Perkembangan teknologi pendidikan mendorong guru untuk memanfaatkan media pembelajaran digital yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan adalah Educaplay. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Educaplay terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Tanjung Jati 2. Penelitian menggunakan pendekatan

kuantitatif dengan metode pre-eksperimen melalui desain One Group Pretest-Posttest Design. Subjek penelitian terdiri atas 13 siswa kelas III. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar yang dianalisis menggunakan uji Paired Sample t-Test berbantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa sebelum penggunaan Educaplay sebesar 5,46, sedangkan rata-rata nilai setelah penggunaan Educaplay meningkat menjadi 6,23. Hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,002 ($p < 0,05$) yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah penggunaan Educaplay. Dengan demikian, penggunaan Educaplay berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa Educaplay dapat digunakan sebagai media pembelajaran inovatif dan interaktif untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media pembelajaran digital, educaplay, sekolah dasar, hasil belajar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah berbagai praktik pembelajaran sehingga di tengah pesatnya perkembangan teknologi saat ini, berbagai inovasi terus bermunculan dan berlangsung dengan sangat cepat, penggunaan perangkat digital telah menjadi salah satu komponen penting yang tidak dapat dipisahkan dari keseluruhan proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Berbagai teknologi digital kini dimanfaatkan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi serta memudahkan siswa dalam memahami dan mengikuti kegiatan

belajar dengan lebih optimal. Kehadiran perangkat digital tidak hanya mempermudah akses terhadap informasi dan sumber belajar, tetapi juga membantu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di masa sekarang. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi digital menjadi salah satu komponen yang sangat penting dalam mendukung peningkatan mutu pendidikan di sekolah agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif dan mencapai tujuan yang diharapkan. Kehadiran berbagai teknologi pendidikan memberikan peluang bagi guru untuk

memanfaatkan media digital sebagai sarana pendukung dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media digital dalam kegiatan pembelajaran mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif sehingga mampu meningkatkan pemahaman serta partisipasi siswa selama kegiatan belajar berlangsung dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran memungkinkan guru menyesuaikan strategi dan metode pembelajaran dengan karakteristik serta kebutuhan belajar siswa agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Penggunaan integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik serta mendukung peningkatan hasil belajar sesuai tujuan pembelajaran abad ke-21 (Febrianti, 2025). Adanya media pembelajaran digital, penyampaian materi dapat dilakukan secara lebih variatif sehingga mampu meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa dalam materi secara lebih menarik dan efektif

sehingga mendukung pencapaian hasil belajar siswa (Nurmitasari *et al.*, 2026).

Media pembelajaran digital yang efektif perlu mampu menghadirkan aktivitas belajar yang menarik sekaligus mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media dengan kombinasi unsur visual dan interaktif dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah serta meningkatkan hasil belajar mereka selama pembelajaran dan latihan mandiri terbukti membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru (Hanum & Rezania, 2025).

Pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) merupakan salah satu strategi pembelajaran yang semakin banyak diterapkan pada jenjang sekolah dasar. Pendekatan ini menggabungkan aktivitas belajar dengan unsur permainan yang hal ini sejalan dengan karakteristik serta tahap perkembangan siswa sekolah dasar yang umumnya lebih tertarik pada kegiatan belajar yang bersifat konkret dan menarik serta menyukai

kegiatan yang menyenangkan dan interaktif. Melalui penerapan pembelajaran berbasis permainan, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui pengalaman langsung. Kondisi tersebut membuat materi pembelajaran dapat diterima dan dipahami siswa secara lebih efektif, diingat, dan bermakna bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan serta motivasi mereka dalam mengikuti kegiatan belajar (Uriawan *et al.*, 2025).

Di antara berbagai media digital yang tersedia, salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran adalah Educaplay, yaitu platform pembelajaran yang menyediakan berbagai aktivitas edukatif interaktif untuk mendukung proses belajar siswa. Melalui platform ini, guru dapat merancang berbagai aktivitas pembelajaran yang inovatif dan bervariasi sehingga selaras dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah. Tersedianya berbagai fitur, salah satunya kuis, memberikan kemudahan bagi guru dalam mengembangkan aktivitas

pembelajaran yang bervariasi dan teka-teki silang, mencocokkan gambar, *word search*, video interaktif, dan permainan lainnya yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta kurikulum yang digunakan di sekolah. Melalui aktivitas tersebut dapat membantu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga siswa banyak terlibat di kegiatan pembelajaran. Dengan keterlibatan yang lebih tinggi, siswa memiliki kesempatan untuk memahami materi dengan lebih mudah, menyenangkan dan bermakna, sehingga berpotensi meningkatkan pemahaman serta hasil belajar yang diperoleh (Amalia *et al.*, 2025).

Pemanfaatan Educaplay dalam kegiatan pembelajaran penggunaan educaplay tidak hanya membantu kegiatan belajar lebih menarik, bahkan dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan menyenangkan, tetapi juga dalam penggunaan media Educaplay dapat berkontribusi positif terhadap hasil belajar siswa. pencapaian belajar siswa. Melalui berbagai aktivitas yang dirancang dalam bentuk permainan edukatif, siswa memiliki kesempatan untuk berperan aktif selama kegiatan

belajar mengajar berlangsung sehingga proses memahami materi dapat membuat proses pembelajaran terasa lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, penyajian materi yang menarik membantu siswa memahami pembelajaran dengan lebih baik mengikuti pembelajaran dengan lebih fokus dan antusias. Berbagai penelitian juga menandakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan berperan dalam mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari sekaligus meningkatkan hasil belajar yang diperoleh. Kondisi tersebut merupakan hasil dari beberapa faktor yang memengaruhi seperti faktor penyampaian materi pembelajaran yang lebih efektif, sehingga siswa dapat memahami isi pembelajaran dengan lebih baik untuk disampaikan dalam bentuk yang lebih dekat dengan pengalaman belajar siswa, agar materi lebih mudah dipahami, diingat, dan digunakan dalam kegiatan belajar sehari-hari (Ridho *et al.*, 2025).

Hasil belajar siswa merupakan salah satu indikator yang menunjukkan keberhasilan proses pembelajaran setelah proses belajar

mengajar berlangsung. Hasil belajar memiliki peran penting sebagai indikator keberhasilan pembelajaran didukung oleh penggunaan media yang efektif dan keterlibatan aktif siswa selama proses belajar dapat menunjukkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang dipelajari. Pencapaian hasil yang diperoleh siswa dalam pembelajaran secara optimal tidak hanya bergantung pada kemampuan siswa, melainkan juga pada berbagai aspek yang mendukung proses pembelajaran, tetapi juga oleh pengalaman belajar yang siswa peroleh selama proses pembelajaran berlangsung. Ketika siswa mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna, menarik, serta sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangannya, mereka cenderung lebih aktif, termotivasi, sehingga materi dapat dipahami dengan lebih baik oleh siswa. Kondisi tersebut dapat mendukung peningkatan kompetensi siswa yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis permainan seperti Educaplay memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar tersebut melalui

aktivitas yang interaktif dan terstruktur (Nurmitasari *et al.*, 2026).

Hasil belajar siswa sering dijadikan sebagai indikator keberhasilan pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Melalui hasil belajar memungkinkan guru mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari dan menguasai kompetensi yang sudah dipelajari selama proses pembelajaran. Semakin baik hasil belajar yang diperoleh, semakin besar pula peluang tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Berbagai penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran digital memiliki peran yang signifikan dalam mengoptimalkan hasil belajar siswa. Salah satu penelitian yang mendukung temuan ini dilakukan oleh Abdillah & Jadmiko (2025) yang menemukan bahwa pemanfaatan platform Educaplay memberikan manfaat positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa sekolah dasar pada berbagai bidang pembelajaran. Berbagai studi terbaru juga mengungkapkan bahwa implementasi Educaplay dalam pembelajaran IPAS dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa sehingga hasil

belajar menjadi lebih baik secara signifikan, baik melalui penelitian dengan desain eksperimen maupun penelitian tindakan kelas. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media sebagai sarana pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan dapat menjadi solusi efektif untuk mendukung pencapaian hasil belajar siswa (Amalia *et al.*, 2025). Namun, sebagian besar penelitian tersebut umumnya dilakukan pada jenjang kelas yang berbeda atau menggunakan model pembelajaran tertentu sebagai pendukung. Hingga saat ini, penelitian mengenai pengaruh penggunaan Educaplay meskipun berbagai penelitian telah membahas pemanfaatan Educaplay dalam pembelajaran, kajian yang meneliti pengaruh penggunaannya terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SDN Tanjung Jati 2 masih belum ditemukan. Adanya kesenjangan penelitian tersebut menjadi dasar dilaksanakannya penelitian ini. Dengan demikian, Penelitian ini dilakukan guna mengkaji pengaruh penggunaan Educaplay dalam meningkatkan hasil belajar siswa IPAS siswa kelas III SDN Tanjung Jati 2.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Tanjung Jati 2 yang berlokasi di Kecamatan Kamal, Kabupaten Bangkalan. Penelitian dilakukan pada bulan April hingga Mei 2026 dengan subjek penelitian siswa kelas III SDN Tanjung Jati 2 yang berjumlah 13 siswa, dengan teknik pengambilan sampel berupa sampling jenuh karena seluruh populasi dijadikan sampel siswa kelas III sebagai sampel penelitian.

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan tujuan untuk menilai dampak penggunaan Educaplay terhadap hasil belajar siswa dengan metode pre-eksperimental (*Pre-Experimental Design*). Adapun rancangan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian berupa *One Group Pretest-Posttest Design*, di mana satu kelompok sampel diberikan tes awal dan tes akhir setelah perlakuan. Desain ini digunakan untuk mengukur sejauh mana penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media Educaplay terhadap hasil belajar

siswa dengan membandingkan data hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan perbedaan kemampuan siswa sebelum dan setelah pembelajaran dilakukan.

Sebagai langkah awal penelitian, peneliti melakukan kegiatan observasi untuk mengetahui kondisi pembelajaran serta tingkat capaian hasil belajar siswa kelas III SDN Tanjung Jati 2. Kegiatan ini tujuannya adalah untuk mendapatkan informasi yang akurat mengenai kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa sebagai dasar dalam menganalisis pengaruh penggunaan Educaplay terhadap hasil belajar yang akurat mengenai situasi pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas sebelum tindakan atau penelitian dilaksanakan. Observasi dilakukan pada tanggal 25 April 2026 guna mendapatkan gambaran awal terkait aktivitas guru dan siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, serta kondisi hasil belajar siswa. Data yang diperoleh dari kegiatan observasi tersebut selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam pelaksanaan penelitian untuk merancang dan

melaksanakan penelitian agar sesuai dengan kebutuhan serta permasalahan yang ditemukan di lapangan.

Setelah tahap observasi selesai dilakukan, peneliti melaksanakan pengumpulan data dilakukan melalui tes yang meliputi *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur hasil belajar siswa pada tanggal 2 Mei 2026. *Pre-test* diberikan sebelum proses pembelajaran dimulai menggunakan media Educaplay bertujuan mengetahui tingkat kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran serta tingkat penguasaan materi sebelum memperoleh perlakuan. Hasil *pre-test* ini menjadi acuan untuk melihat kondisi awal siswa sebelum diterapkannya media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian.

Selanjutnya, siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media Educaplay sebagai bentuk perlakuan (*treatment*). Selama pembelajaran berlangsung, siswa terlibat aktif dalam berbagai aktivitas pembelajaran interaktif yang dibuat untuk membantu memahami materi dengan pendekatan yang lebih

interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik. Pemanfaatan Educaplay diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sekaligus mendukung kemampusan siswa terhadap materi yang dipelajari.

Setelah kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan, peneliti memberikan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah memperoleh perlakuan. Perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* dilakukan untuk mengukur perubahan yang terjadi setelah perlakuan atau peningkatan setelah penggunaan media Educaplay dalam pembelajaran.

Data yang diperoleh melalui *pre-test* dan *post-test* dianalisis dengan pendekatan statistik deskriptif serta uji inferensial untuk mengetahui pengaruh perlakuan dengan bantuan program SPSS. Analisis dilakukan untuk mengetahui distribusi data dilakukan setelah uji normalitas dilakukan, analisis dilanjutkan dengan uji *Paired Sample t-Test* untuk menguji signifikansi perbedaan hipotesis penelitian. Uji

tersebut digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Educaplay yang digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian yang menggunakan satu kelompok untuk diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan guna melihat perubahannya yang melibatkan satu kelompok subjek tanpa adanya kelompok kontrol. Dalam desain ini, siswa terlebih dahulu diberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal, dilakukan pengukuran awal sebelum diberikan perlakuan berupa intervensi yang telah dirancang dalam penggunaan media pembelajaran Educaplay sebelum akhirnya dilakukan *post-test* untuk mengetahui perubahan hasil belajar yang diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan Educaplay, dan diakhiri dengan pemberian *post-test*. Melalui perbandingan hasil

pre-test dan *post-test*, peneliti dapat mengidentifikasi perubahan hasil belajar yang terjadi setelah penerapan media pembelajaran Educaplay.

Tabel 1
Desain One-Group Pretest-Posttest
Design

Pretest	Pemberian Treatment berupa Media Pembelajaran Educaplay	Posttest
(O ₁)	(X)	(O ₂)

Keterangan:

O₁: Sebelum diberikan perlakuan (*Pre-test*)

X: Perlakuan yang diberikan (*Treatment*)

O₂: Sesudah diberikannya perlakuan (*Post-test*)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Analisis metode deskriptif digunakan untuk memperoleh gambaran terkait hasil belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran Educaplay. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui kecenderungan data serta melihat perubahan hasil belajar yang dihasilkan siswa setelah mengikuti pembelajaran

dengan pemanfaatan media pembelajaran tersebut. Data yang dianalisis berasal dari nilai LKPD yang digunakan sebagai *pre-test* dan nilai yang diperoleh siswa melalui aktivitas pembelajaran pada Educaplay yang digunakan sebagai *post-test*. Seluruh data tersebut diperoleh dari 13 siswa kelas III SDN Tanjung Jati 2 yang menjadi subjek dalam penelitian ini. Melalui analisis deskriptif, dapat diketahui kondisi hasil belajar siswa pada tahap awal maupun setelah diberikan perlakuan, sehingga memberikan gambaran awal mengenai efektivitas penggunaan Educaplay dalam proses pembelajaran.

Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa setelah penggunaan Educaplay. Nilai rata-rata sebelum perlakuan sebesar 5,46, sedangkan setelah penggunaan Educaplay meningkat menjadi 6,23. Kenaikan skor rata-rata setelah penggunaan Educaplay menunjukkan adanya peningkatan penguasaan materi IPAS oleh siswa. Media pembelajaran yang memadukan unsur permainan dan aktivitas interaktif memberikan

ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan materi lebih mudah dipahami. Temuan tersebut mendukung hasil penelitian Abdillah & Jadmiko (2025) yang menjelaskan bahwa penggunaan Educaplay berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar melalui penyediaan latihan dan umpan balik yang dapat diterima siswa secara langsung. Di samping itu, menurunnya nilai standar deviasi pada hasil *post-test* mengindikasikan bahwa kemampuan siswa setelah pembelajaran menjadi lebih merata dibandingkan sebelum perlakuan diberikan.

Tabel 2
Rekapitulasi Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama	Pretest	Posttest
1.	AN	6	6
2.	RF	5	7
3.	ZR	5	6
4.	AD	5	7
5.	AS	6	6
6.	BM	4	5
7.	AT	3	5
8.	FR	6	7
9.	KZ	5	5
10.	PR	6	7
11.	NT	7	7
12.	FD	5	6
13.	MH	7	7

Tabel 3

Uji Paired Sample T Tes Nilai Pre-test dan Post-test

	N	Mean	Std. Deviation
Pre-test	13	5.46	1.127
Post-test	13	6.23	.832

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 3, terdapat perubahan positif pada capaian belajar siswa setelah penggunaan Educaplay dalam proses pembelajaran. Nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dari 5,46 pada tahap *Pre-test* menjadi 6,23 pada tahap *Post-test*. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan penggunaan media pembelajaran berbasis permainan interaktif dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Selain itu, berkurangnya nilai standar deviasi dari 1,127 menjadi 0,832 mengindikasikan bahwa kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran menjadi lebih homogen sehingga perbedaan capaian antarsiswa semakin kecil.

Tabel 4

Uji Normalitas Data Pre-test dan Post-test Shapiro Wilk

	Statistic	df	Sig.
Pre-test	.916	13	.224
Post-test	.785	13	.005

Uji normalitas merupakan langkah awal analisis data untuk mengetahui apakah sebaran data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini penting dilakukan karena hasilnya akan menjadi yang berfungsi sebagai dasar penentuan metode uji statistik dalam analisis data yang tepat untuk digunakan pada tahap analisis selanjutnya. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan Shapiro-Wilk karena jumlah sampel tergolong kecil, yakni kurang dari 50 responden. Metode tersebut dinilai sesuai untuk menguji normalitas data pada penelitian dengan ukuran sampel yang terbatas. Hasil pengujian normalitas kemudian dijadikan acuan dalam menentukan apakah data telah memenuhi persyaratan untuk menggunakan uji statistik parametrik dalam analisis, sehingga proses pengujian hipotesis dapat dilakukan secara tepat dan menghasilkan kesimpulan yang valid.

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh hasil nilai signifikansi pada data LKPD yang menunjukkan bahwa sebesar 0,224 atau lebih besar dari 0,05 sehingga data *Pre-test* berdistribusi normal. Di sisi lain, hasil uji normalitas pada data *post-test* dengan hasil signifikansi 0,005 yang menandakan nilai tersebut berada di bawah standar signifikansi 0,05. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa data *post-test* tidak memenuhi asumsi distribusi normal. Meskipun demikian, analisis tetap dilanjutkan menggunakan uji *Paired Sample t-Test* karena penelitian menggunakan data berpasangan dan bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Tabel 5

Uji Hipotesis *Paired Sample t-Test*

Varia bel	Mean Differen ce	t	Sig. (2- tailed)
Nilai LKPD & Educ aplay	-.846	-3.811	.002

Tabel 5 menunjukkan nilai yang diperoleh nilai *Mean Difference* sebesar -0,846. Nilai tersebut menunjukkan bahwa terdapat selisih rata-rata antara nilai sebelum dan

sesudah penggunaan Educaplay, di mana nilai setelah penggunaan Educaplay lebih tinggi dibandingkan nilai sebelum perlakuan. Selisih tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan media Educaplay.

Hasil analisis statistik menunjukkan nilai *t* hitung sebesar -3,811 dengan derajat kebebasan (*df*) 12 dan signifikansi 0,002 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *Pre-test* dan *Post-test*, yang mengakibatkan H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Temuan tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran yang dilakukan setelah penerapan media Educaplay mempengaruhi hasil belajar siswa. Perbedaan skor yang muncul antara sebelum dan sesudah perlakuan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut. Dengan kata lain, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital dapat mempermudah siswa dalam

memahami materi pembelajaran dengan lebih baik dibandingkan sebelum media tersebut digunakan.

Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital yang dikemas dalam bentuk aktivitas interaktif menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut memungkinkan siswa untuk belajar lebih aktif, sehingga materi yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami dan diingat. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Educaplay dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih optimal setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Educaplay. Temuan ini konsisten dengan penelitian Al Ami & Raharjo (2025) yang mengungkapkan bahwa penerapan Educaplay sebagai media pembelajaran berbasis game terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan berdasarkan

hasil perbandingan sebelum dan sesudah perlakuan diberikan.

Berdasarkan hasil analisis dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Educaplay memberikan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Tanjung Jati 2. Hal ini terlihat dari meningkatnya hasil belajar setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan memanfaatkan media Educaplay dibandingkan sebelum media tersebut digunakan. Temuan ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital yang dipadukan dengan unsur permainan dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih efektif.

Selain meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, penggunaan Educaplay juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Aktivitas pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Keterlibatan siswa yang semakin meningkat tersebut berkontribusi

terhadap peningkatan pemahaman konsep dan pencapaian hasil belajar yang lebih baik. Dengan demikian, integrasi media pembelajaran digital berbasis permainan dalam kegiatan pembelajaran bisa menjadi salah satu upaya yang efektif guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Berdasarkan hasil penelitian ini, Educaplay dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan guru, khususnya dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, guna membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa penggunaan Educaplay sebagai media pembelajaran memberikan pengaruh yang positif terhadap capaian hasil belajar siswa kelas III SDN Tanjung Jati 2. Hal ini ditunjukkan melalui meningkatnya rata-rata nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Educaplay. Rata-rata nilai sebelum perlakuan (*Pre-test*) sebesar 5,46, sedangkan rata-rata nilai setelah perlakuan (*Pos-test*) meningkat menjadi 6,23. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa

penggunaan media pembelajaran berbasis permainan mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik dibandingkan pembelajaran yang dilakukan secara konvensional.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data nilai LKPD memiliki nilai signifikansi sebesar 0,224 yang berarti data berdistribusi normal, sedangkan data nilai Educaplay memiliki nilai signifikansi sebesar 0,005. Meskipun terlihat perbedaan distribusi pada salah satu data, analisis tetap dilanjutkan untuk melihat pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis menggunakan *Paired Sample t-Test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,002 yang lebih kecil daripada 0,05. Temuan ini mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa antara kondisi sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran Educaplay. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan adanya pengaruh penggunaan Educaplay terhadap hasil belajar siswa dinyatakan diterima. Nilai *Mean Difference* sebesar -0,846 menunjukkan bahwa rata-rata nilai setelah penggunaan

Educaplay lebih tinggi dibandingkan sebelum penggunaan Educaplay.

Peningkatan hasil belajar tersebut tidak terlepas dari karakteristik Educaplay sebagai media pembelajaran interaktif yang menggabungkan unsur pembelajaran dan permainan. Melalui berbagai aktivitas seperti kuis interaktif, mencocokkan gambar, teka-teki, dan permainan edukatif lainnya, siswa memperoleh kesempatan untuk berlatih dan mengulang materi melalui berbagai aktivitas yang tersedia pada platform Educaplay sehingga pemahaman konsep menjadi lebih baik dan berdampak pada peningkatan hasil belajar. Kegiatan belajar yang biasanya berlangsung secara pasif berubah menjadi lebih menarik karena siswa terlibat secara langsung dalam setiap aktivitas yang diberikan. Kondisi tersebut membuat siswa lebih fokus dalam menerima materi dan lebih mudah memahami konsep-konsep yang dipelajari.

Peningkatan hasil belajar pada penelitian ini diduga terjadi karena siswa memperoleh kesempatan untuk mengulang materi melalui berbagai aktivitas kuis dan latihan yang tersedia pada platform Educaplay. Aktivitas tersebut membantu siswa

mengidentifikasi kesalahan pemahaman secara langsung sehingga proses belajar menjadi lebih efektif serta berdampak pada peningkatan hasil belajar yang diperoleh.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Fatimah *et al.* (2025) yang mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh penggunaan Educaplay memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan edukatif mampu menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran berlangsung. Melalui aktivitas yang interaktif dan menyenangkan, siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang dipelajari, sehingga berdampak pada peningkatan pemahaman materi dan pencapaian hasil belajar. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa penggunaan Educaplay sebagai media pembelajaran dapat menjadi

salah satu alternatif yang efektif dalam mendukung peningkatan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

Selain itu, hasil temuan ini juga mendukung penelitian Ridho *et al.* (2025) yang menunjukkan bahwa implementasi Educaplay dalam pembelajaran IPAS dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mudah melalui aktivitas pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa. Pada jenjang sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat dibutuhkan karena karakteristik siswa cenderung menyukai aktivitas bermain sambil belajar. Oleh karena itu, Educaplay menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa sekolah dasar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Educaplay dalam proses pembelajaran memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Tanjung Jati 2. Penggunaan media ini membantu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami materi IPAS yang diajarkan. Keefektifan penggunaan Educaplay terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar

siswa setelah mengikuti pembelajaran, yang ditunjukkan oleh nilai *post-test* yang lebih tinggi dibandingkan nilai *pre-test*.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran yang disajikan melalui Educaplay mampu mendukung proses pemahaman konsep secara lebih baik. Selain itu, fitur-fitur interaktif yang tersedia juga mendorong siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta membantu siswa dalam menguasai materi yang dipelajari. Berdasarkan temuan tersebut, Educaplay dapat dipertimbangkan sebagai salah satu media pembelajaran digital yang efektif untuk digunakan di sekolah dasar. Pemanfaatan media ini tidak hanya mendukung proses pembelajaran yang lebih inovatif, tetapi juga berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa melalui penyajian materi yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran Educaplay terbukti memberikan

kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas III SDN Tanjung Jati 2. Peningkatan tersebut terlihat dari perbandingan rata-rata nilai sebelum dan sesudah penerapan media, di mana nilai *Post-test* lebih tinggi dibandingkan nilai *Pre-test*. Hasil analisis statistik menunjukkan adanya perbedaan yang bermakna antara kedua nilai tersebut sehingga penggunaan Educaplay dapat dinyatakan efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Keberhasilan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Melalui berbagai aktivitas interaktif yang tersedia, siswa memperoleh kesempatan untuk memahami materi secara lebih mendalam sehingga berdampak pada peningkatan capaian belajar. Oleh karena itu, Educaplay dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital yang relevan untuk diterapkan pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, J., & Jadmiko, R. S. (2025). Efektivitas penggunaan media pembelajaran game educaplay terhadap hasil belajar berhitung materi bangun ruang pada siswa sekolah dasar kelas v SDN 1 Jepun tahun pelajaran 2024/2025. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 2964-2973.
- Al Ami, B., & Raharjo, R. (2025). Development Of Game-Based Learning Media educaplay In Pai Lessons On The Material Of Hajj Worship In Elementary Schools. *Educational Technology Journal*, 5(1), 50-62.
- Amalia, L., Handayani, W., & Amiruddin, A. (2025). Pengaruh Model Game Based Learning (GBL) Berbantuan Educaplay Terhadap Hasil Belajar Ipas Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 2700-2710.
- Fatimah, R., Alindra, A. L., & Mustikaati, W. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan

- Educaplay Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 69-82.
- Febrianti, R. (2025). *Pengaruh Metode DGBL (Digital Game Based Learning) Berbasis Media Educaplay terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas PGRI Palembang).
- Hanum, H. H., & Rezania, V. (2025). Digital Comic Development for Elementary Social Studies Learning Outcomes: Pengembangan Komik Digital untuk Hasil Pembelajaran Mata Pelajaran Sosial di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 20(1), 10-21070.
- Nurmitasari, N., Ningrum, E. S., Meidi, G. T., Fadilah, K., & Alfadila, A. F. (2026). Pengaruh Penggunaan Model Game Based Learning Dengan Metode Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar IPAS SD. *Jurnal Genta Mulia*, 17(1), 1-4.
- Ridho, A. N., Sukitman, T., & Wahdian, A. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Educaplay dalam Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri Bunder II. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 5(1), 722-730.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Uriawan, W., Firmansyah, D., Mulyana, D., Pratama, D. H. F., Lerian, A. J., & Wiguna, F. S. (2025). Gamification-Based Learning Method for Hijaiyah Letters. *arXiv preprint arXiv:2602.03851*.