



Pengaruh Penggunaan Media Educaplay Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Fitri Dian Handayani¹ Depi Prihamdani² Harmawati³

^{1,2,3} Buana Perjuangan University, Karawang, Indonesia

***Corresponding Author:**

fitridianhandayani383@gmail.com
[m](#)

Article History:

Received 2026-04-05

Revised 2026-05-10

Accepted 2026-05-27

Keywords:

Educaplay, learning outcomes, IPAS, interactive learning media

Kata Kunci:

Educaplay, hasil belajar, IPAS, media pembelajaran interaktif.

Abstract

This study is grounded in the low learning outcomes of Natural and Social Sciences (IPAS), among fifth-grade students at SDN Sumurlaban I, which are influenced by conventional instructional practices and limited utilization of technology-based media. The objective of this study is to examine the effect of using Educaplay media on IPAS learning outcomes of fifth-grade elementary school students. A quantitative approach was employed in this research using a quasi-experimental method with a One Group Pretest-Posttest Design. Data collection was conducted through pretest and posttest, while data analysis utilized descriptive statistics, normality testing, and paired sample t-test assisted by IBM SPSS on the material "My Regional Cultural Heritage". Findings indicated an increase in the mean score from 47.71 in the pretest to 75.63 in the posttest. The normality test results showed a significance value greater than 0.05, indicating that the data were normally distributed. The paired sample t-test results obtained a significance value of less than 0.001, leading to the rejection of H_0 and acceptance of H_a in the tested learning context.

Abstrak

Penelitian ini berlandaskan pada kondisi rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Sumurlaban I yang dipengaruhi oleh pembelajaran konvensional serta terbatasnya pemanfaatan media berbasis teknologi. Tujuan dari studi ini guna mengetahui pengaruh penggunaan media Educaplay terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V sd. Pendekatan kuantitatif diaplikasikan pada studi ini dengan metode quasi experiment dan desain One Group Pretest-Posttest Design. Penghimpunan data diselenggarakan dengan pretest dan posttest berupa Analisis data menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, dan uji paired sample t-test dengan bantuan IBM SPSS pada materi "Warisan Budaya Daerahku". Temuan memperlihatkan menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 47,71 pada pretest menjadi 75,63 pada posttest. Hasil uji normalitas dengan data signifikansi >0,05 dan berdistribusi normal. Hasil uji paired sample t-test memperoleh signifikansi <0,001, dan H_0 ditolak dan H_a diterima. Temuan memperlihatkan kegiatan belajar yg menyenangkan, menarik serta interaktif berhasil tercipta melalui media ini, sehingga keaktifan dan motivasi belajar meningkat.

PENDAHULUAN

Suatu kebutuhan mendasar bagi manusia yang memegang fungsi krusial dalam peningkatan mutu sumber daya manusia (Abdillah, 2024) diidentifikasi sebagai pendidikan. Peran sentral tersebut dijalankan melalui fungsinya sebagai sarana utama dalam pengembangan potensi peserta didik, sehingga kemampuan berpikir, kecakapan berinteraksi, pengendalian emosi, serta kematangan spiritual yang optimal dapat terbentuk secara terarah. Pandangan ini selaras dengan gagasan bahwa individu membutuhkan proses belajar seumur hidup sebab pendidikan merupakan upaya terencana yang memfasilitasi manusia mengoptimalkan kapasitas dirinya melalui pembelajaran formal maupun metode sosial lainnya. Merujuk pada ketentuan konstitusional pada UUD 1945 dalam Pasal 31 ayat (1), seluruh wrakyat berhak atas layanan pendidikan, sementara ayat (3) mewajibkan negara untuk mengelola sistem edukasi nasional yang



berorientasi pada kemajuan intelektual bangsa sekaligus penguatan etika, spiritualitas, serta karakter luhur (Affandi, 2017). Oleh sebab itu, aktivitas pendidikan merupakan elemen fundamental dalam eksistensi setiap individu mulai masa kecil, baik yang diserap melalui lingkungan domestik, institusi akademik, hingga pergaulan sosial secara luas.

Proses edukasi diartikan sebagai upaya yang dilakukan secara sengaja serta sistematis guna membangun kondisi belajar maupun mekanisme instruksional supaya siswa mampu mengoptimalkan kapasitas personalnya secara mandiri dan dinamis (Purwaningsih dkk., 2022). Melalui mekanisme edukasi yang terorganisir, murid ditargetkan mampu bertumbuh secara maksimal agar sanggup menjawab berbagai persoalan hidup sekaligus berpartisipasi di lingkungan sosial. Dalam lingkup instruksional, pengajar memegang fungsi krusial bukan sekadar penyampai materi, melainkan juga sebagai mentor dan pembina siswa. Sektor pendidikan pun dipandang selaku modal fundamental bagi peningkatan kualitas individu guna mendukung kemajuan ekonomi serta sosial (Arifin, 2023). Lewat edukasi, seseorang sanggup mengasah bakat, keahlian, maupun wawasan yang diperlukan demi menyokong stabilitas sosial serta pertumbuhan ekonomi di lingkungan publik. Maka dari itu, pendidik diwajibkan sanggup menyusun kegiatan instruksional yang berdaya guna dengan mengoptimalkan kemajuan teknologi digital serta komuni melalui pemakaian sarana edukasi yang bersifat baru dan juga komunikatif.

Gabungan IPA serta IPS menjadi IPAS merupakan struktur baru dalam Kurikulum merdeka (Viqri dkk., 2024). Penggabungannya tersebut memiliki tujuan agar peserta didik berkemampuan memahami lingkungan alam serta sosial secara terpadu. Melalui pembelajaran IPAS, siswa diharapkan memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kepekaan dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Pembelajaran IPAS sebaiknya dilaksanakan melalui berbagai program yang terintegrasi dalam budaya sekolah, kegiatan pembelajaran, dan kurikulum (Alqoria dkk., 2023). Sinergi tersebut bisa diwujudkan lewat implementasi aktivitas yang menyertakan kemampuan nalar kritis, sinergi kelompok, resolusi problematika, serta pementapan budi pekerti dalam rutinitas harian murid. Oleh karena itu, studi IPAS tidak cuma bertumpu pada pemahaman substansi, namun juga sanggup membangun perilaku serta kecakapan siswa dalam menelaah ekosistem natural maupun interaksi publik di sekelilingnya. Di samping itu, edukasi IPAS pun bisa ditingkatkan lewat teknik instruksional kontemporer semisal Pembelajaran Berbasis Proyek yang mengutamakan kerja sama antara pendidik dan murid semenjak fase desain sampai penilaian hasil belajar. Akan tetapi, pada faktanya kegiatan belajar IPAS di SDN Sumurlaban I tetap menemui beragam kendala.

Hasilnya pembelajaran IPAS siswa kelas V masih termasuk rendah karena pembelajaran yang diterapkan cenderung bersifat konvensional. Tenaga pendidik tetap konsisten memakai teknik orasi sehingga murid bersikap statis, cepat jenuh, serta minim menguasai substansi edukasi secara komprehensif (Viqri dkk., 2024). Di samping itu, pemakaian sarana instruksional berbasis digital masih amat minim sehingga mekanisme edukasi belum berlangsung secara maksimal. Pengajaran IPAS pun condong cuma bertumpu pada memori konsep dan prinsip tanpa menyertakan praktik belajar yang dinamis serta esensial. Strategi instruksional memegang fungsi vital dalam memastikan kesuksesan kegiatan belajar mengajar. Penentuan teknik yang akurat mampu memfasilitasi siswa mencerna materi dengan lebih gampang sekaligus memicu gairah belajar mereka (Trikesumawati dkk., 2025). Sebuah model edukasi yang relevan dengan era modern ialah pembelajaran berbasis permainan.

Kesuksesan edukasi ditentukan oleh bermacam aspek, yang mana satu di antaranya ialah teknik pendidik saat menyampaikan materi (Sirait, 2021). Maka dari itu, pemakaian strategi serta sarana instruksional yang atraktif menjadi elemen krusial dalam membangun mekanisme pembelajaran yang berdaya guna. Transformasi teknologi informasi beserta komunikasi yang kian cepat sudah memberikan dampak signifikan dalam ranah pendidikan, terutama pada teknik serta alat bantu ajar (Ridwan, 2024).

Pengajar diwajibkan untuk sanggup mengoperasikan instrumen edukasi digital yang kreatif serta komunikatif supaya kegiatan belajar menjadi kian memikat dan juga substantif. Suatu contoh perangkat ajar berbasis digital yang bisa diterapkan ialah Educaplay (Fernanda dkk., 2024). Educaplay merupakan wadah instruksional partisipatif yang menawarkan aneka kegiatan edukatif semisal ujian, tebakan kata, simulasi bermain, dan pengolahan pertanyaan yang disusun demi menghadirkan sensasi belajar yang ceria (Setianingsih dkk., 2024). Lewat aktivitas yang bermuatan dinamis, murid menjadi semakin proaktif dalam mencerna substansi, merespons problem, serta melakukan pendalaman secara otonom. Fasilitas respon seketika yang ada pada Educaplay pun memfasilitasi siswa memahami capaian mereka secara instan sehingga sanggup memacu koreksi wawasan siswa mengenai topik yang tengah didalami.

Kapasitas partisipatif dalam Educaplay sanggup memacu keterlibatan murid, membangun iklim instruksional yang suportif, serta menyuguhkan impresi belajar yang kian esensial (Puspitasari & Sesanti, 2024). Di samping itu, pemanfaatan Educaplay memfasilitasi pendidik menyajikan substansi secara kian dinamis seturut urgensi siswa sehingga kegiatan belajar menjadi makin berdaya guna dan privat. Implementasi perangkat Educaplay pun selaras dengan prinsip konstruktivisme yang mengedepankan krusialnya sensasi belajar proaktif dalam mengonstruksi pemahaman peserta didik. Sejumlah studi sebelumnya membuktikan bahwa pemakaian alat bantu ajar komunikatif berbasis Educaplay mampu menaikkan gairah serta capaian akademik siswa. Sarana interaktif berbasis Educaplay berdampak pada antusiasme dan skor belajar murid pada rumpun ilmu sosial (Arum & Dimiyati, 2024). Riset Mora Fatma dkk. (2022) turut mengonfirmasi bahwa instrumen gim edukatif dapat memacu level ketertarikan belajar anak tingkat dasar. Selain itu, kajian Hasnawiyah serta Maslena (2024) memperlihatkan bahwa aplikasi media instruksional dinamis memberikan pengaruh baik terhadap keberhasilan belajar sains peserta didik.

Pembuktian efektivitas pemanfaatan Educaplay dalam meningkatkan capaian akademik siswa sd pada mapel PKN dikonfirmasi melalui studi yang dilaksanakan oleh Nadhila Fernanda dan Anna Roosyanti (2024). Temuan senada dari Ratih Fatimah dkk. (2025) turut memperlihatkan adanya dampak menguntungkan dari skema pembelajaran berbasis Educaplay terhadap performa belajar siswa. Di samping itu, Abdullah Najib dkk. (2024) memaparkan bahwa instrumen permainan digital Educaplay mampu memperkuat kemampuan kerja sama peserta didik dalam studi IPAS. Dari berbagai tinjauan tersebut, dapat disimpulkan bahwa minimnya capaian belajar IPAS sering kali berakar pada penerapan strategi dan sarana edukasi interaktif yang belum maksimal. Maka dari itu, integrasi media Educaplay dianggap sebagai opsi penyelesaian yang potensial untuk memperbaiki mutu instruksional sekaligus hasil belajar IPAS bagi siswa kelas V. Namun, analisis ilmiah yang berfokus secara spesifik pada efikasi Educaplay dengan prestasi IPAS di jenjang kelas V sekolah dasar relatif masih jarang ditemukan. Tingkat dampak yang ditimbulkan oleh pemanfaatan platform Educaplay terhadap capaian hasil belajar IPAS pada siswa kelas V menjadi fokus pengenalan yang menjadi fokus utama pelaksanaan observasi ini, khususnya yang berlangsung di lingkungan SDN Sumurlaban I.

METODE PENELITIAN

Landasan pembahasan penelitian ini ditempatkan pada Pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experimental. Pemilihan Pendekatan kuantitatif didasarkan pada tujuan untuk mengidentifikasi pengaruh pemanfaatan media Educaplay terhadap hasil belajar IPAS siswa melalui penyajian numerik yang kemudian diolah menggunakan prosedur statistik. Selanjutnya, melalui penerapan metode eksperimen, perubahan hasil belajar siswa diamati pada kondisi sebelum dan setelah perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran Educaplay diberikan (Fadillah & Susanti, 2024). Perlakuan tertentu terlebih dahulu dikenakan kepada partisipan sebagai bagian dari metode eksperimen, yang kemudian diikuti dengan pengujian

perbedaan capaian antara kondisi awal dan keadaan setelah intervensi berlangsung. Melalui pendekatan tersebut, kemampuan media Educaplay dalam mendukung peningkatan hasil belajar IPAS siswa secara signifikan dapat diidentifikasi. Maka demikian, metode eksperimen dianggap tepat digunakan untuk mengukur efektivitas media Educaplay dalam proses pembelajaran.

Sebagai rancangan eksperimental, model One Group Pretest-Posttest Design digunakan untuk menata pelaksanaan riset ini. Melalui pendekatan tersebut, pengamatan diarahkan semata-mata pada satu kelompok subjek yang berdiri sendiri, tanpa keikutsertaan kelompok pembandingan maupun kelompok kontrol sebagai referensi evaluatif. Tahap awal dimulai dengan penyampaian pretest guna mengukur kompetensi dasar peserta didik sebelum intervensi dilakukan. Berikutnya, kelompok tersebut diberikan perlakuan khusus berupa sesi instruksional yang mengintegrasikan media Educaplay pada topik "Warisan Budaya Daerahku". Sebagai langkah penutup, para siswa mengikuti posttest untuk mengevaluasi sejauh mana perkembangan hasil belajar yang dicapai setelah pemanfaatan media digital tersebut.

Rancangan penelitian itu dapat diilustrasikan melalui bentuk penyajian berikut:

Tabel 1.1 Desain Penelitian

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = Pretest sebelum perlakuan

X = Perlakuan menggunakan media Educaplay

O₂ = Posttest setelah perlakuan

Studi ini diselenggarakan di SDN Sumurlaban I dengan melibatkan 24 peserta didik kelas V sebagai subjek penelitian. Penetapan sampel dilaksanakan dengan menggunakan metode sampling jenuh, yang dimaknai sebagai teknik pengambilan sampel dengan melibatkan seluruh elemen populasi sebagai bagian dari sampel, disebabkan oleh keterbatasan jumlah populasi yang tersedia. Untuk menghimpun data, peneliti menggunakan instrumen tes yang terbagi menjadi pretest dan posttest. Pretest diselenggarakan guna memetakan kompetensi awal sebelum intervensi media Educaplay, sementara posttest dilakukan pasca-pembelajaran untuk mengukur progres capaian belajar siswa.

Alat ukur yang digunakan mencakup butir soal IPAS yang dirancang khusus sesuai cakupan materi "Warisan Budaya Daerahku". Instrumen ini berfungsi mengevaluasi perkembangan aspek kognitif siswa baik sebelum maupun sesudah diberikan perlakuan. Seluruh pengolahan data dieksekusi dengan dukungan perangkat lunak IBM SPSS Statistics. Terhadap hasil tes, statistik deskriptif diterapkan untuk membedah rata-rata, nilai ekstrem, simpangan baku, serta varians. Pada tahap selanjutnya, uji normalitas dijalankan melalui Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk guna memastikan pola sebaran data. Setelah prasyarat normalitas terpenuhi, pengujian hipotesis dilaksanakan menggunakan paired sample t-test untuk menilai ada tidaknya pengaruh signifikan dari penggunaan media Educaplay terhadap prestasi belajar IPAS pada siswa kelas V di SDN Sumurlaban I.

Penetapan keputusan pada pengujian hipotesis ditentukan melalui dasar pertimbangan berikut:

1. Pengaruh penggunaan media Educaplay terhadap hasil belajar siswa dinyatakan ada ketika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 sehingga H₀ ditolak dan H_a diterima, sehingga menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media Educaplay terhadap hasil belajar siswa.
2. Tidak adanya pengaruh penerapan media Educaplay terhadap hasil belajar siswa ditetapkan apabila nilai signifikansi (Sig.) ≥ 0,05 sehingga H₀ diterima dan H_a ditolak, yang menunjukkan tidak terdapat pengaruh penerapan media Educaplay terhadap hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Fokus pembahasan studi diarahkan pada dampak integrasi media edukasi Educaplay terhadap capaian akademik mata pelajaran IPAS bagi siswa kelas V di SDN Sumurlaban I. Penelaahan dilakukan dengan menyintesis temuan data dari pretest dan posttest yang kemudian dikontekstualisasikan dengan landasan teoretis serta studi relevan sebelumnya. Implementasi sarana pembelajaran digital yang bersifat interaktif seperti Educaplay diproyeksikan dapat membangun ekosistem kelas yang lebih atraktif, menstimulasi partisipasi siswa, dan mempermudah penguasaan konten instruksional (Anwar & Jasiah, 2025). Oleh sebab itu, segmen ini akan memaparkan secara mendalam mengenai eskalasi hasil belajar peserta didik pasca-intervensi serta variabel-variabel pendukung yang menentukan efektivitas proses pembelajaran tersebut.

Guna memperoleh potret komprehensif mengenai performa akademik siswa sebelum dan sesudah pemanfaatan Educaplay, peneliti menerapkan teknik analisis statistik deskriptif pada data tes. Prosedur ini bertujuan untuk mengidentifikasi metrik-metrik kunci seperti rata-rata, rentang nilai (minimum dan maksimum), deviasi standar, varians, hingga pola distribusi skor siswa. Lewat pembedahan data ini, peneliti mampu mendeteksi adanya kemajuan nyata pada prestasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan melalui media Educaplay dalam topik "Warisan Budaya Daerahku". Rincian perbandingan statistik deskriptif antara tahap pretest dan posttest disajikan pada Tabel 1.2.

Tabel 1.2 Hasil Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest

Variabel	N	Range	Min	Max	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance	Kurtosis
Pretest	24	50	20	70	1145	47,71	13,830	191,259	-0,714
Posttest	24	45	55	100	1815	75,63	12,097	146,332	-0,767
Valid (listwise)	N 24								

Informasi yang disajikan pada Tabel 1.2 menunjukkan keterlibatan sebanyak 24 peserta didik sebagai sampel dalam penelitian ini. Merujuk pada hasil statistik deskriptif, capaian rata-rata (mean) siswa pada tahap pretest sebelum intervensi Educaplay tercatat sebesar 47,71, dengan akumulasi nilai keseluruhan mencapai 1145. Pada fase permulaan tersebut, perolehan nilai minimum tercatat sebesar 20, sedangkan capaian maksimum 70, dengan demikian, selisih antara kedua batas itu menghasilkan rentang skor 50. Setelah implementasi media Educaplay dilakukan, terjadi lonjakan performa yang cukup mencolok pada hasil posttest. Skor rata-rata siswa mengalami eskalasi menjadi 75,63 dengan total perolehan nilai sebesar 1815. Pada pengukuran tahap akhir tersebut, angka terendah tercatat sebesar 55, sedangkan capaian tertinggi mencapai nilai penuh 100, sehingga rentang distribusi skor yang dihasilkan adalah 45.

Teridentifikasi pula adanya penurunan pada nilai standar deviasi, yang semula sebesar 13,830 pada pretest kemudian berkurang menjadi 12,097 pada posttest. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebaran skor peserta didik cenderung semakin seragam atau mengalami pemerataan setelah penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran. Nilai varians yang lebih rendah pada tahap posttest dibandingkan pretest juga memperkuat bukti bahwa capaian akademik siswa pasca-perlakuan jauh lebih konsisten. Kontribusi positif terhadap penguatan hasil belajar IPAS pada siswa kelas V SDN Sumurlaban I diperoleh melalui pemanfaatan platform Educaplay, yang tercermin dari kenaikan nilai rata-rata kelas yang signifikan.

Temuan dari statistik deskriptif di atas telah memberikan gambaran awal mengenai adanya eskalasi capaian belajar siswa pada mata pelajaran IPAS berkat integrasi media Educaplay. Fenomena ini diperkuat dengan perolehan skor rata-rata (mean) pada tahap posttest yang melampaui hasil pretest. Kendati demikian, guna memverifikasi apakah pengaruh penggunaan Educaplay tersebut bersifat signifikan secara statistik, peneliti wajib melaksanakan uji prasyarat analisis terlebih dahulu. Terhadap pola sebaran data dari hasil tes awal dan tes akhir, Uji normalitas digunakan sebagai prosedur esensial untuk menelaah kesesuaiannya terhadap distribusi normal. Kepastian atas terpenuhinya normalitas data tersebut menjadi faktor penentu utama dalam menetapkan kelayakan penggunaan statistik parametrik, khususnya metode paired sample t-test.

Ketentuan yang berlaku adalah data diklasifikasikan berdistribusi normal jika indeks signifikansi (Sig.) menunjukkan angka di atas 0,05. Dalam riset ini, identifikasi sebaran data dilakukan melalui teknik Kolmogorov-Smirnov serta Shapiro-Wilk yang diolah dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Pada tabel di bawah ini ditampilkan rincian parameter hasil uji normalitas untuk data pretest maupun posttest.

Tabel 1.3 Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest

Variabel	Kolmogorov-Smirnov Statistic	df	Sig.	Shapiro-Wilk Statistic	df	Sig.	Keterangan
Pretest	0,128	24	0,200	0,963	24	0,499	Normal
Posttest	0,114	24	0,200	0,969	24	0,633	Normal

Sebaran data penelitian yang telah melalui verifikasi Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, berdasarkan Tabel 1.3, memperlihatkan bahwa seluruh nilai signifikansi berada di atas ambang 0,05. Pada pretest, nilai signifikansi 0,200 (Kolmogorov-Smirnov) serta 0,499 (Shapiro-Wilk), sedangkan pada posttest masing-masing diperoleh 0,200 dan 0,633. Kondisi tersebut mengarah pada kesimpulan bahwa data penelitian mengikuti pola distribusi normal, sehingga telah memenuhi ketentuan untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan statistik parametrik melalui prosedur paired sample t-test.

Validitas normalitas data ini selaras dengan temuan deskriptif sebelumnya yang mendokumentasikan lonjakan prestasi siswa pasca-implementasi media Educaplay. Sebagaimana telah dipaparkan, rerata skor melonjak dari 47,71 menjadi 75,63, sebuah indikasi kuat bahwa platform Educaplay berperan positif dalam mengoptimalkan pemahaman IPAS bagi siswa kelas V di SDN Sumurlaban I. Berdasarkan kepastian distribusi normal ini, langkah penelitian dilanjutkan ke fase pengujian hipotesis guna menentukan apakah eskalasi capaian belajar tersebut memiliki tingkat signifikansi yang valid setelah integrasi media digital dalam proses instruksional.

Mean difference antara skor awal dan skor akhir sebesar -27,917 diperoleh dari hasil penghitungan uji paired sample t-test pada Tabel 4.3. Nilai yang bernilai negatif tersebut mengarah pada keadaan bahwa skor posttest lebih tinggi dibandingkan skor pretest, sehingga terjadi peningkatan hasil belajar IPAS melalui pemanfaatan media Educaplay. Pada pengujian lanjutan, t hitung sebesar -8,138 dengan df 23 diperoleh. Selain itu, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) tercatat kurang dari 0,001 sehingga berada di bawah batas 0,05.

Penolakan terhadap H_0 serta diterimanya H_a mengarahkan pada simpulan bahwa implementasi media Educaplay memberikan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar IPAS siswa kelas V di SDN Sumurlaban I. Keberhasilan ini berakar pada kemampuan platform Educaplay dalam menyajikan materi melalui format kuis dan gim edukatif yang interaktif, menarik, serta menghibur. Atmosfer belajar yang positif tersebut merangsang partisipasi aktif dan motivasi peserta didik, sehingga konsep pembelajaran lebih mudah diserap. Temuan ini secara kuat mendukung analisis deskriptif sebelumnya yang mencatat

kenaikan rata-rata nilai dari 47,71 ke 75,63, membuktikan efektivitas Educaplay sebagai alat bantu instruksional yang andal.

Tabel 1.4 Hasil Uji Paired Sample t-Test

Variabel	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval Lower	95% Confidence Interval Upper	t	df	Sig. (2-tailed)	Ket
Pretest – Posttest	16,806	3,430	-35,013	-20,820	-8,138	23	<0,001	Signifikan

Melalui uji paired sample t-test berdasarkan Tabel 1.4, diperoleh selisih mean difference antara skor tes awal dan tes akhir sebesar -27,917. Perolehan nilai negatif tersebut menunjukkan bahwa skor posttest berada di atas pretest, sehingga terjadi peningkatan penguasaan materi IPAS setelah penerapan platform Educaplay. Dengan df sebanyak 23 serta nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) > 0,001, diperoleh t hitung -8,138. Nilai signifikansi yang lebih rendah dari 0,05 menyebabkan H₀ ditolak dan H_a diterima.

Pada pencapaian akademik IPAS pada siswa kelas V di SDN Sumurlaban I, pengaplikasian media Educaplay menunjukkan adanya pengaruh yang nyata terhadap capaian tersebut. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi Educaplay mampu mendongkrak kualitas belajar secara signifikan melalui penyajian materi yang lebih dinamis dan partisipatif. Transformasi suasana kelas menjadi lebih menyenangkan lewat fitur kuis dan permainan edukatif terbukti efektif memicu antusiasme serta daya serap siswa terhadap topik yang dipelajari. Hasil pengujian ini selaras dengan data deskriptif yang menunjukkan kenaikan nilai rata-rata dari 47,71 menjadi 75,63, sehingga efektivitas media ini dalam pembelajaran IPAS tidak perlu diragukan lag.

Efek Pengaruh (Effect Size)

Besar kecilnya dampak penggunaan media Educaplay terhadap hasil belajar siswa setelah pemberian perlakuan menjadi fokus pengukuran melalui effect size. Penggunaan Cohen's d dan Hedges' correction diterapkan dalam penghitungan effect size pada penelitian ini. Semakin tinggi nilai effect size yang diperoleh, semakin kuat pengaruh penggunaan media Educaplay terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hasil analisis effect size menunjukkan Cohen's d -1,661 dengan interval kepercayaan 95% pada rentang -2,276 sampai -1,031. Selanjutnya, Hedges' correction tercatat sebesar -1,606 dengan interval kepercayaan 95% antara -2,201 sampai -0,997. Nilai effect size tersebut menegaskan bahwa penggunaan media Educaplay memberikan pengaruh yang besar terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Sumurlaban I. Pengelompokan nilai effect size oleh Cohen menetapkan bahwa 0,2 berada pada kategori kecil, 0,5 berada pada kategori sedang, serta 0,8 atau lebih berada pada kategori besar. Berdasarkan ketentuan tersebut, Cohen's d sebesar -1,661 menempatkan pengaruh penggunaan media Educaplay pada kategori sangat besar (large effect). Arah perbandingan antara skor pretest dan posttest direpresentasikan oleh tanda negatif pada nilai tersebut, dengan kondisi skor posttest yang lebih tinggi dibandingkan skor pretest. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa media Educaplay tidak hanya memberikan pengaruh yang signifikan secara statistik, tetapi juga menghadirkan dampak yang kuat secara praktis terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan ini dipicu oleh hadirnya media Educaplay yang menyajikan proses pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga keterlibatan serta motivasi siswa dalam pembelajaran IPAS menjadi lebih tinggi. Dengan demikian, hasil effect size ini menguatkan hasil uji hipotesis sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media Educaplay efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Sumurlaban I.

Temuan riset ini mengonfirmasi bahwa integrasi platform Educaplay membawa dampak positif yang nyata bagi capaian belajar IPAS siswa kelas V di SDN Sumurlaban I. Fenomena tersebut dibuktikan oleh lonjakan performa akademik peserta didik pasca-pemanfaatan media tersebut dalam kegiatan instruksional (Fernanda dkk., 2024). Selama sesi kelas, tingkat partisipasi, antusiasme, dan keterlibatan langsung siswa mengalami peningkatan berkat penyajian materi yang bersifat interaktif serta menghibur melalui aneka gim edukasi, kuis digital, dan latihan soal. Implementasi Educaplay sangat membantu siswa dalam menginternalisasi topik "Warisan Budaya Daerahku" karena konten tidak lagi disampaikan secara membosankan, melainkan melalui format visual yang atraktif. Di samping itu, ketersediaan fitur respons instan (feedback) pada aplikasi ini memfasilitasi siswa untuk mengidentifikasi kekeliruan jawaban secara cepat, sehingga proses perbaikan pemahaman dapat dilakukan secara otonom. Situasi edukatif yang kondusif ini pada akhirnya memicu dorongan internal siswa untuk lebih bersemangat dalam belajar serta berkontribusi aktif sepanjang jam pelajaran (Kanda & Rustini, 2024).

Data yang diperoleh dari skor awal dan akhir membuktikan adanya lonjakan prestasi siswa, di mana hasil posttest melampaui capaian pretest. Penguatan daya serap peserta didik terhadap substansi materi IPAS melalui implementasi platform Educaplay mengindikasikan efektivitas platform tersebut. Akselerasi hasil akademik tersebut turut dipicu oleh terciptanya ekosistem belajar yang jauh lebih impresif, yang mencegah munculnya rasa jenuh di kalangan siswa selama sesi instruksional. Secara teoretis, temuan ini selaras dengan prinsip konstruktivisme yang memandang bahwa internalisasi konsep terjadi lebih efektif saat siswa berpartisipasi secara intensif dalam kegiatan belajar (Rizki dkk., 2025). Sejalan dengan itu, riset ini memperkuat literatur sebelumnya yang menegaskan bahwa instrumen edukasi berbasis permainan mampu menstimulasi antusiasme, ketertarikan, serta pencapaian kognitif siswa (Ali dkk., 2025). Oleh karena itu, pengadopsian media Educaplay hadir sebagai alternatif strategis untuk mereformasi praktik pembelajaran IPAS yang masih cenderung tradisional di SDN Sumurlaban I. Kepada guru, inovasi ini memberikan dukungan dalam perancangan pengalaman belajar yang bersifat lebih transformatif, komunikatif, serta selaras dengan perkembangan teknologi pada era digital, sehingga prestasi IPAS siswa kelas V dapat mengalami percepatan secara optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan rangkaian analisis dan diskusi yang telah dipaparkan, dapat ditarik simpulan bahwa implementasi platform Educaplay memberikan dampak yang nyata terhadap capaian akademik IPAS pada siswa kelas V di SDN Sumurlaban I. Bukti tersebut tercermin dari kenaikan skor rata-rata peserta didik, di mana hasil pretest yang semula sebesar 47,71 melonjak menjadi 75,63 pada tahap posttest pasca-integrasi media dalam pembelajaran. Verifikasi melalui uji normalitas mengonfirmasi bahwa data tes awal dan akhir memiliki sebaran normal dengan nilai signifikansi di atas ambang 0,05. Hasil pengujian paired sample t-test memperlihatkan nilai signifikansi berada di bawah 0,001 ($<0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Keputusan tersebut didasarkan pada hasil uji yang menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelompok yang diuji, dengan nilai signifikansi yang lebih kecil dari batas 0,05. Oleh sebab itu, efektivitas media Educaplay dalam mendongkrak hasil belajar IPAS siswa secara signifikan telah teruji secara empiris.

Keunggulan media Educaplay terletak pada kemampuannya mentransformasi atmosfer kelas menjadi lebih komunikatif, atraktif, dan menghibur melalui fitur kuis serta gim instruksional. Lingkungan belajar yang positif ini memicu partisipasi aktif, kegairahan, serta dorongan internal siswa dalam belajar, sehingga penguasaan terhadap materi "Warisan Budaya Daerahku" dapat dicapai dengan lebih maksimal. Berdasarkan temuan studi ini, Educaplay direkomendasikan sebagai salah satu sarana edukasi berbasis

digital yang memiliki kapabilitas andal untuk menunjang peningkatan prestasi belajar IPAS pada jenjang sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, F. (2024). Peran perguruan tinggi dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia. *EDUCAZIONE: Jurnal Multidisiplin*, 1(1), 13–24.
- Affandi, H. (2017). Tanggung jawab negara dalam pemenuhan hak atas pendidikan menurut undang-undang dasar tahun 1945. *Jurnal Hukum Positum*, 1(2), 218–243.
- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6.
- Alqoria, F., Rahman, A., & Rahmat, J. (2023). Implementasi pendekatan pembelajaran kontekstual kelas IV mata pelajaran IPAS pada kurikulum merdeka di SDN 37 Rejang Lebong. Institut Agama Islam Negeri.
- Anwar, S., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis game Educaplay untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 355–373.
- Arifin, A. S. (2023). Human capital investment: Meningkatkan daya saing global melalui investasi pendidikan. *Jurnal Education and Development*, 11(2), 174–179.
- Arum, N. S., & Dimiyati, F. A. (2024). Peningkatan hasil belajar mata pelajaran Ipas kelas 5 berbantuan kuis educaplay di SDN Nglambangan 01. *Jurnal Media Akademik*.
- Fadillah, F. N., & Susanti, A. D. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Gamifikasi Berbasis Educaplay terhadap Motivasi Belajar Akuntansi Dasar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 8(4), 832–839.
- 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.
- Kanda, A. S., & Rustini, R. (2024). Implementasi pembelajaran aktif dalam meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran di ma nurul iman. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(3), 566–579.
- Purwaningsih, I., Oktariani, O., Hernawati, L., Wardarita, R., & Utami, P. I. (2022). Pendidikan sebagai suatu sistem. *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 10(1), 21–26.
- Puspitasari, R., & Sesanti, N. R. (2024). Penerapan media pembelajaran berbantuan Educaplay untuk meningkatkan keaktifan peserta didik kelas 4 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Pisangcandi 1 Malang. *Seminar Nasional Dan Prosiding PPG Unikama*, 1(2), 949–955.
- Ridwan, R. (2024). Peran teknologi informasi dalam proses pembelajaran pada dunia pendidikan. *Journal of Information System and Education Development*, 2(4), 14–20.
- Rizki, S. A., Bik, M. T. N., & Susanti, E. (2025). Teori belajar konstruktivisme. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 4(4), 6867–6882.
- Setianingsih, I., Rosidi, A., & Anas, I. (2024). Pengaruh Game Educaplay terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA N 2 Ungaran Kab. Semarang. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan*, 22(3), 343–356.

-
- Sirait, J. E. (2021). Analisis pengaruh kompetensi guru terhadap keberhasilan pembelajaran di sekolah dasar Bethel Tanjung Priok Jakarta Utara. *Diegesis: Jurnal Teologi*, 6(1), 49–69.
- Trikesumawati, D., Ishamy, M. W., & Rizqullah, M. R. (2025). Peran media dalam mendukung pengembangan motivasi belajar siswa di era modern. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(1), 531–539.
- Viqri, D., Gesta, L., Rozi, M. F., Syafitri, A., Falah, A. M., Khoirunnisa, K., & Risdalina, R. (2024). Problematika Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 310–315.