



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB EDUCAPLAY TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PERUBAHAN BENTUK ENERGI DI KELAS IV SD

**Ruth Agustaria Perangin-angin^{1*}, Natalia Silalahi², Irsan³, Khairul Usman⁴,
Waliyul Maulana Siregar⁵**

^{1*,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

*Email: ruthagustaria2017@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.4713>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis web educaplay terhadap hasil belajar siswa pada materi perubahan bentuk energi kelas IV SD Negeri 053963 Raja Tengah. Sampel penelitian terdiri dari 34 peserta didik, yang dibagi menjadi dua kelompok yakni, kelompok eksperimen yang menggunakan media educaplay dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi eksperimen design* serta menggunakan rancangan *Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group Design*. Data penelitian dikumpulkan melalui wawancara, tes dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis web Educaplay terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari nilai rata-rata pretest pada kelas kontrol sebesar 36,17 dan nilai rata-rata posttest kelas kontrol sebesar 45,59 sedangkan nilai rata-rata pretest pada kelas eksperimen sebesar 56,47 dan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 73. 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 IPAS siswa.

Kata Kunci: Media Educaplay, Hasil Belajar, IPAS.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran sentral dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas unggul. Pada intinya proses pembelajaran menjadi pusat dari upaya untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, serta sikap kepada peserta didik. Efektivitas proses pembelajaran tidak semata-mata bergantung pada metode pengajaran yang diterapkan, melainkan juga pada strategi penyampaian informasi kepada siswa. Diharapkan guru tidak hanya terampil dalam menyampaikan pengetahuan; mereka juga harus mampu menciptakan suasana kelas yang menarik yang mendorong pembelajaran. Untuk melakukan ini, diperlukan berbagai pendekatan kreatif untuk menerapkan pembelajaran, seperti penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan elemen krusial yang mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Media tersebut berfungsi sebagai sarana bantu bagi pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran agar lebih mudah dicerna oleh siswa. Penggunaan media yang sesuai dapat menjadikan proses pembelajaran lebih atraktif, interaktif, dan bebas dari kebosanan. "Media pembelajaran adalah metode yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran siswa dengan memanfaatkan berbagai alat atau bahan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa." (Sari dkk., 2024, hlm. 207) memberikan dukungan untuk sudut pandang ini. Variasi media audiovisual (film, animasi), visual (gambar, grafik), dan aural (rekaman suara, musik instruktif) semuanya berada dalam lingkup kemungkinan. Ketiga media ini memiliki manfaat saat pendidik menggunakan salah satu dari tiga bentuk media ini untuk melibatkan siswa dan meningkatkan pemahaman mereka tentang subjek



tersebut. Menggunakan berbagai media untuk melibatkan siswa sekolah dasar dapat membangkitkan minat dan motivasi mereka karena mereka pada dasarnya ingin tahu dan sangat mudah bosan. Selain itu, pemanfaatan materi pembelajaran dimaksudkan untuk menginspirasi siswa untuk menjadi peserta aktif dalam pendidikan mereka sendiri. Siswa lebih mudah mengingat informasi ketika lingkungan kelas kondusif untuk belajar. Agar pengalaman pendidikan berhasil dan bermakna, hal tersebut sangat penting untuk menggunakan alat pembelajaran yang tepat.

Penelitian oleh Siregar dkk. (2022, hlm. 142) menunjukkan bahwa kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi telah berpengaruh pada bidang pendidikan, khususnya pada kemampuan siswa untuk belajar. Saat ini terjadi pergeseran dalam sumber daya pendidikan digital. Media digital adalah kemajuan teknologi yang dapat lebih baik memenuhi tuntutan pendidikan anak-anak masa kini. Penggunaan media digital di ruang kelas berpotensi membekali siswa untuk menghadapi tantangan dunia nyata. Di antara banyak kegunaan ponsel pintar dan perangkat elektronik lainnya, yang paling umum adalah bermain dan kebiasaan ini sangat melekat pada siswa sekolah dasar. Menurut hasil penelitian dari APJII, 75,5% remaja menggunakan internet pada tahun 2016. Selain menggunakan ponsel mereka untuk berbagai aktivitas daring termasuk bermain game, WhatsApp, Facebook, YouTube, dan banyak lagi, beberapa siswa secara teratur terlibat dalam kebiasaan ini. Jika tidak disalurkan ke kegiatan teknologi yang konstruktif, hal ini berpotensi membahayakan siswa jika tidak diawasi. Salah satu dampaknya adalah penurunan efektivitas pembelajaran. Dari kecintaan siswa terhadap handphone memiliki peluang fantastis untuk membangkitkan rasa ingin tahu anak-serta tumbuhkan kecintaan belajar berkat kecenderungan mereka pada ponsel.

Salah satu pendekatan baru untuk media digital adalah gamifikasi. "Gamifikasi" mengacu pada praktik menggabungkan mekanisme permainan ke dalam lingkungan non-permainan, termasuk lingkungan pendidikan," demikian pernyataan Pardede dkk. (2023, hlm. 3763). Menggabungkan mekanisme permainan ke dalam kelas berpotensi meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa untuk belajar. Gamifikasi memiliki fungsi ganda: membuat pembelajaran menyenangkan dan menarik serta mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pendidikan mereka sendiri. Platform media digital pendidikan berbasis gamifikasi, Educaplay, memungkinkan guru untuk membuat pelajaran video, kuis, teka-teki, permainan mencocokkan, dan banyak lagi. Pelajari hal-hal baru menggunakan *Froggy Jumps*, *Words Game*, *Puzzles*, *Matching Columns*, dan *Unscramble Letters Game* dari Educaplay dan banyak fitur menyenangkan lainnya. Dengan menyertakan elemen interaktif dan kemampuan untuk mendapatkan umpan balik secara real-time, Educaplay membuat pembelajaran menjadi menarik dan bermakna. Platform ini memiliki fungsi ganda, yaitu membuat pengalaman belajar lebih menyenangkan dan mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pendidikan mereka sendiri.

Educaplay selaras dengan pandangan konstruktivisme Jean Piaget tentang bagaimana anak-anak belajar. Filsafat konstruktivisme menyatakan bahwa siswa tidak hanya menerima informasi; mereka secara aktif menciptakannya melalui pengalaman mereka sendiri. Educaplay menyediakan berbagai aktivitas bagi siswa untuk berinteraksi aktif dengan materi pembelajaran, dengan tujuan mendorong mereka untuk membangun skema pengetahuan mereka sendiri seputar konsep yang dipelajari. Selain itu, aspek berbasis permainan dari Educaplay relevan dengan filsafat humanistik, yang menekankan perlunya pengalaman belajar yang berkualitas tinggi dan menarik untuk perkembangan siswa.

Sebuah studi oleh Syarmadana dkk. (2024, hlm. 53) menemukan bahwa "Keuntungan utama menggunakan platform Educaplay adalah dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar." Melalui penggunaan elemen interaktif Educaplay, seperti kuis berwaktu dan permainan teka-teki, siswa memiliki kesempatan untuk menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat dan gairah untuk belajar. Lebih lanjut, Educaplay sangat bagus untuk menyederhanakan konsep-konsep yang sulit, yang sangat membantu di kelas sains.

Sifat abstrak dan tingkat pemahaman yang tinggi pada topik ilmiah yang diajarkan di sekolah dasar terkadang membuat mata pelajaran ini sulit bagi siswa. Alasannya, pengajaran kelas empat tentang "Perubahan Bentuk Energi" dan ide-ide abstrak serupa membutuhkan penjelasan yang lebih relevan dan kontemporer. Listrik, panas, cahaya, suara, dan gerak semuanya termasuk dalam materi



perubahan bentuk energi. Guru bisa menyediakan aktivitas yang meminta siswa untuk mencocokkan penjelasan tentang pergeseran energi dengan representasi visual guna bantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks. Peningkatan wawasan jadi faktor kunci dalam hasil yang dicapai siswa dalam pembelajaran.

Hasil belajar adalah informasi dan kompetensi yang diperoleh siswa dari pendidikan. Se jauh mana siswa terlibat dalam pembelajaran mereka sendiri menentukan seberapa baik mereka mencapai tujuan tersebut. Seberapa terlibat dan bersemangatnya seorang siswa dalam belajar memiliki dampak signifikan pada kapasitas belajar mereka. Dengan menggunakan elemen interaktif dan menyenangkan, media Educaplay membantu siswa lebih memahami konsep-konsep yang sulit. Selain itu, fitur umpan balik cepat platform ini membuat pembelajaran jauh lebih efisien karena siswa dapat melihat di mana mereka salah dan memperbaikinya segera. Akibatnya, anak-anak mendapat manfaat dari gamifikasi melalui Educaplay dalam hal pemahaman materi pelajaran, hafalan, dan prestasi akademik.

Prestasi akademik siswa sangat ditingkatkan oleh media pembelajaran berbasis gamifikasi, menurut banyak penelitian. Febrianti dkk. (2025, hlm. 332) menemukan bahwa "Penggunaan elemen permainan dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa." Sepriyanti dkk. (2024, hlm. 90) juga menemukan bahwa "Penggunaan permainan edukatif Educaplay meningkatkan hasil belajar siswa." Permainan ini dapat meningkatkan motivasi dan tingkat retensi siswa sekaligus meningkatkan minat dan keterlibatan mereka terhadap mata pelajaran. Siswa belajar lebih efektif ketika mereka memainkan permainan edukatif karena mereka lebih terlibat dalam prosesnya. Lebih lanjut, "Siswa yang menggunakan media interaktif dapat memahami materi lebih efektif dibandingkan siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional." (Suryaningsih Ge' dan Dahlan, 2025, hlm. 347). "Kehadiran fitur berbasis permainan dalam media ini dapat memicu semangat kompetitif, mendorong siswa untuk lebih fokus dan menggali lebih dalam materi." Pernyataan ini didukung oleh Widiyati dkk. (2025, hlm. 1090). "Platform pembelajaran interaktif seperti Educaplay tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga dapat secara signifikan mendorong peningkatan kualitas pembelajaran." Hal ini karena media dapat membuat pembelajaran lebih menarik, meningkatkan keterlibatan siswa, dan meningkatkan pemahaman materi (Puling dkk., 2025, hlm. 208). Peningkatan keterlibatan siswa meningkatkan efektivitas pembelajaran, yang memaksimalkan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Hasil ini memberikan bukti kuat bahwa teknik pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki potensi untuk tingkatan hasil pembelajaran secara signifikan.

Media digital berbasis prinsip gamifikasi masih belum banyak digunakan di sekolah dasar, meskipun ada kemajuan dalam inovasi media pembelajaran. Setelah berbicara dengan guru kelas empat di SD Negeri Raja Tengah 053963, salah satu hal pertama yang terungkap adalah bahwa mereka telah mengajarkan tentang transformasi energi menggunakan media fisik seperti Smartbox dan metode konvensional lainnya. Meskipun media ini cukup baik dalam memvisualisasikan konsep, mereka kehilangan interaksi dinamis dan umpan balik instan yang dapat diberikan oleh media berbasis web seperti Educaplay.

Untuk menumbuhkan pola pikir ilmiah pada siswa kita sejak usia dini, sangat penting bagi mereka untuk sepenuhnya memahami dasar-dasar sains sepanjang tahun-tahun sekolah dasar mereka. Perubahan energi merupakan aspek penting dari pendidikan sains siswa kelas empat karena prevalensi fenomena sehari-hari seperti panas, cahaya, suara, gerak, dan listrik. Selain mempelajari berbagai bentuk energi, siswa harus mampu mengidentifikasi dan memahami berbagai perubahan energi yang terjadi di sekitar mereka. Dengan kata lain, materi ini dibuat dengan tujuan untuk menumbuhkan literasi ilmiah dan berpikir kritis pada otak muda.

Kurangnya pemahaman siswa kelas empat terhadap topik-topik ilmiah, khususnya Perubahan Bentuk Energi, terlihat dari observasi kelas dan wawancara dengan guru Ibu Masta br Tarigan, S.Pd., yang berlangsung pada tanggal 6 September 2025, di SDN Raja Tengah. Dari 18 siswa kelas empat yang diuji, 62 persen (atau 11 siswa) tidak mencapai persentil ke-75 yang dipersyaratkan oleh KKM untuk menunjukkan penguasaan tujuan pembelajaran. Hal serupa terjadi di kelas IVB, di mana 10 dari tujuh belas siswa (58,8%) juga tidak memenuhi KKM. Angka ini jelas menunjukkan bahwa lebih dari



setengah siswa di kedua kelas belum mencapai tingkat pemahaman konseptual yang diharapkan.

Teknik pembelajaran saat ini belum memungkinkan siswa untuk memperoleh pemahaman yang lengkap tentang topik tersebut, menurut wawancara yang berlangsung pada tanggal 6 September 2025. Terdapat kurangnya keterlibatan dan peran aktif siswa dalam pendekatan saat ini, seperti yang terlihat dari banyaknya tugas yang belum selesai. Kondisi ini menekankan pentingnya dengan cepat menciptakan cara belajar, media, dan strategi baru. Teknik pembelajaran yang aktif, menarik, dan bertujuan sangat diperlukan agar siswa dapat beralih dari pemahaman konseptual ke pemahaman praktis. Sebagai bagian dari upaya kami untuk meningkatkan standar pendidikan sains, kami telah memilih mata kuliah "Perubahan Bentuk Energi" dengan harapan bahwa siswa kami akan meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep energi dasar, mengembangkan kemampuan mereka terapkan konsep ini dalam situasi praktis, serta perlihatkan pertumbuhan yang substansial dalam kemampuan mereka mengingat informasi ini.

Faktor lain yang berkontribusi terhadap rendahnya prestasi siswa dalam mata pelajaran sains, menurut data wawancara, adalah ketidakmampuan guru untuk menggunakan alat bantu pembelajaran berbasis teknologi dengan tepat. Faktor lainnya ialah minimnya antusiasme siswa terhadap sains. Akibatnya, penelitian tentang bagaimana media Educaplay dapat meningkatkan prestasi akademik siswa masih kurang di sekolah ini. Di sini, akan sangat relevan untuk mempelajari pengaruh penggunaan situs web Educaplay oleh siswa kelas empat atas prestasi akademik mereka. Menemukan besaran keberpengaruh situs web Educaplay atas kemampuan siswa untuk belajar dan mengingat materi pelajaran visi utama penelitian ini. Hasilnya, pendidik sekolah dasar bisa melihat studi guna raih pengetahuan yang lebih mendalam bagaimana memakai teknologi secara efektif dalam kurikulum mereka.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Peneliti memilih desain eksperimen karena memungkinkan mereka menguji hipotesis berkaitan korelasi variabel independen serta dependen secara sistematis serta terkontrol. Penelitian eksperimen dimaknai pendekatan berupaya menentukan, pengaturan terkontrol, keberpengaruh perlakuan (variabel independen) pada hasil (variabel dependen) (Sugiyono, 2019, h.111). Guna mendukung kesimpulan, peneliti memakai model kuantitatif Desain *Quasi-Eksperimen Design*. Menurut Sugiyono (2019, h.118), "*Quasi Experimental Design* digunakan karena kelompok yang diambil dalam penelitian tidak dapat dipilih secara acak".

Pada penelitian peneliti memilih desain *Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group Design*, mengingat ingin membandingkan pengaruh perlakuan antara dua kelompok yang tidak ditetapkan acak. Selaras perspektif Sugiyono (2019, h. 120) desain kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Terdapat 2 kelompok, yaitu kelompok perlakuan serta kelompok kontrol.

Tabel 1. Desain Pretest dan Posttest

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelas Eksperimen	Y ₁	X	Y ₂
Kelas Kontrol	Y ₁	-	Y ₂

Ket :

Y₁ : Pre-Test kelompok kelas eksperimen

Y₁ : Pre Test kelompok kelas kontrol

Y₂ : Post-Test kelompok kelas eksperimen

Y₂ : Post-Test kelompok kelas kontrol

X : Media Pembelajaran Berbantuan *Educaplay*

- : Tanpa Media *Educaplay* (Konvensional)

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- Tes berupa 30 soal pilihan berganda yang dirancang untuk mengukur hasil belajar



- Uji Validitas : instrumen diuji validitasnya menggunakan teknik *Product Moment Pearson*
- Uji Reliabilitas: reliabilitasnya menggunakan Kuder-Richardson 20 (KR-20)
- Uji Tingkat Kesukaran: Tingkat kesukaran digunakan untuk mengetahui seberapa mudah atau sulit suatu butir soal dapat dijawab dengan benar oleh peserta tes.
- Uji Pembeda Soal: Indeks diskriminasi butir (IDI) merupakan suatu indikator yang mengukur kemampuan suatu butir soal untuk membedakan antara peserta tes dengan kemampuan tinggi dan rendah.

Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas: menggunakan uji *Shapiro-Wilk* untuk mengetahui apakah data terdistribusi normal
2. Uji Homogenitas: menggunakan uji *Levene* untuk melihat kesamaan varians data
3. Uji Hipotesis: menggunakan *Paired Sample t-Test* untuk mengetahui perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Kelas IV A berfungsi sebagai kelompok kontrol, sedangkan Kelas IV B, yang menggunakan alat pembelajaran web Educaplay, adalah kelompok eksperimen. Penelitian ini menggunakan desain *Quasi-eksperimen* dengan model *pretest-posttest control group design*. Sebelum memberikan tes *pretest* dan *posttest*, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas instrumen melalui penilaian oleh dosen ahli, yaitu Ibu Magda Dwi Hartati, M.Ed. guna pastikan instrumen tersebut selaras tujuan penelitian. Data penelitian berasal dari interview, tes, dan catatan.

Uji Normalitas

Guna uji normalitas ini, memakai uji *Shapiro-Wilk* SPSS. Data mengikuti distribusi normal bila nilai (Sig.) > 0,05.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Kelas		<i>Shapiro-Wilk</i>		
		Statistik	Df	Sig.
Hasil	Pretest (Kelas Kontrol)	.910	17	.102
	Posttest (Kelas Kontrol)	.940	17	.316
	Pretest (Kelas Eksperimen)	.924	17	.176
	Posttest (Kelas Eksperimen)	.843	17	.110

Dengan nilai (Sig.) 0,176 sesuai *posttest* serta 0,110 sebelum pengujian, kelas kontrol ditentukan memakai distribusi normal, seperti diperlihatkan pada Tabel 4.9. Selain itu, tingkatan signifikansi kelompok eksperimen meningkat dari 0,068 sebelum pengujian jadi 0,260 seandainya. Baik pada *pretest* maupun *posttest*, nilai p untuk kelompok eksperimen serta kontrol > 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Penelitian ini memakai SPSS guna uji homogenitas, sering dikenal uji *Levene*. Ketika nilai Sig. Pada bagian berlandaskan rerata 0,05, dikatakan data tersebut homogen.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.844	3	64	.572
	Based on Median	.652	3	64	.669
	Based on Median and with adjusted df	.652	3	55.127	.669
	Based on trimmed mean	.816	3	65	.578

Hasil uji homogenitas pada bagian "Berdasarkan Rata-rata" meada skor(Sig.) 0,572, seperti diperlihatkan Tabel 4.10. Karena angka ini > 0,05, varians data kelompok kontrol serta eksperimen serupa.



Uji Hipotesis

Uji t, juga dikenal sebagai uji t sampel independen, serta SPSS guna menguji hipotesis studi. Nilai Sig. pada tingkat 0,05 guna pengambilan keputusan. Penolakan hipotesis nol (H_0) dan penerimaan hipotesis alternatif (H_a) diperlihatkan (Sig.) $\leq 0,05$, menandakan perbedaan atau dampak signifikan. Jika, sebaliknya, Sig. $> 0,05$, bisa menolak hipotesis nol (H_0) serta menyebut tak ada perbedaan atau dampak yang signifikan.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	T	Sig.
	B	Std. Error			
1	(Hasil)	21.176		3.962	<,001
	Kelas	13.765	.656	7.052	<,001

Uji hipotesis hasilkan (Sig.) 0,001, seperti diperlihatkan Tabel 4.11, yang $< 0,05$. Karena H_a benar, disimpulkan H_0 salah. Ini perlihatkan ada beda substansial hasil belajar kelompok kontrol serta kelompok eksperimen. Sederhananya, materi pembelajaran di kelas eksperimen ada keberpengaruhannya signifikan pada hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN PENELITIAN

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menentukan kinerja siswa kelas empat di SDN 053963 Raja Tengah dalam studi IPAS mereka dengan menggunakan media Educaplay. Sampel untuk penelitian ini berasal dari dua kelas: IV A dan IV B. Kelas IV A berfungsi sebagai kelompok kontrol, sedangkan kelas IV B adalah kelompok eksperimen yang menerima perlakuan media Educaplay. Masing-masing kelas terdiri atas 17 peserta didik, dan kedua kelas tersebut diberikan pretest serta posttest.

Pada awalnya, kami memastikan instrumen tersebut dapat diandalkan dan asli. Uji validitas dilakukan oleh seorang dosen dari Fakultas Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Unimed dan tiga puluh lima siswa kelas lima dari SDN 053963 Raja Tengah. Dua puluh item ditemukan memiliki validitas dan reliabilitas yang cukup untuk lulus uji.

Pembagian subjek menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah tahap selanjutnya. Pertama, kedua kelas diberikan pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Hasil pretest menunjukkan bahwa kemampuan dasar kelompok kontrol dan kelompok eksperimen serupa. Hal ini jelas terlihat dari hasil tes awal. Dengan skor pretest rata-rata masing-masing 36,17 dan 49,71, kelompok kontrol dan kelompok eksperimen cukup sebanding. Setelah itu kedua kelas diberikan perlakuan yang berbeda, kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan atau memakai media Educaplay sebaliknya, kelompok kontrol sama sekali tak pakai media apapun.

Setelah sesi pembelajaran selesai, kedua kelompok diberi posttest untuk melihat seberapa banyak yang telah mereka pelajari. Hasil posttest menunjukkan bahwa kelompok kontrol rata-rata memperoleh 56,76 poin sedangkan kelompok eksperimen rata-rata memperoleh 80 poin. Siswa dalam kelompok yang menggunakan Educaplay memiliki hasil belajar yang lebih baik daripada siswa dalam kelompok kontrol, seperti yang ditunjukkan oleh skor rata-rata yang lebih tinggi pada kelompok pertama.

Untuk mempersiapkan pengujian hipotesis kami, kami melakukan uji normalitas dan homogenitas. Kelompok kontrol menunjukkan hasil yang baik pada uji normalitas dengan nilai signifikansi pra-uji sebesar 0,102 dan nilai signifikansi pasca-uji sebesar 0,316; kelompok eksperimen, di sisi lain, menunjukkan hasil yang buruk dengan nilai signifikansi pretest sebesar 0,176 dan nilai signifikansi posttest sebesar 0,110. Karena setiap nilai signifikansi lebih dari 0,05, kita dapat menyimpulkan bahwa data mengikuti distribusi normal. Lebih lanjut, jika dilihat secara keseluruhan, uji homogenitas menghasilkan nilai Sig. sebesar 0,572. Nilai p lebih besar dari 0,05 menunjukkan kesamaan statistik antara kedua kelompok.

Setelah setiap kondisi terpenuhi, penelitian dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis menggunakan uji t. Karena tingkat signifikansi (sig) 0,001 ($< 0,05$) dapat menyimpulkan dari



pengujian hipotesis bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak serta hipotesis alternatif (H_a) diterima. Akibatnya, materi perubahan bentuk energi ialah salah satu topik dimana media Educaplay terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa.

4. SIMPULAN

Merujuk pada hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat ditarik Berlandaskan temuan serta bahasan sudah dilaksanakan didapat simpulan seperti:

1. Berlandaskan analisis data, kelompok eksperimen raih skor posttest rerata 80 dari kemungkinan 49,71 pada pretest, sedangkan kelompok kontrol ada skor posttest rerata 45,59. Pada kelompok kontrol, skor pretest reratanya 36,17. Perbedaan nilai tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa SD Negeri 053963 Raja Tengah pada kelas eksperimen yang menggunakan media *Educaplay* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media tersebut.
2. H_0 ditolak serta H_1 diterima mengingat uji hipotesis mendapati (Sig.) $0,001 < 0,05$. Dengan demikian, pemanfaatan *Educaplay* terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa SDN 053963 Raja Tengah.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Arief, M. M. (2021). Media pembelajaran IPA di SD/MI (tujuan penggunaan, fungsi, prinsip pemilihan, penggunaan, dan jenis media pembelajaran). Tarbiyah Darussalam: *Jurnal Ilmiah Kependidikan dan Keagamaan*, 5(1).
- Audie, N. (2019). *PERAN MEDIA PEMBELAJARAN MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK*. 2(1), 586–595.
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). *Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai* (Vol. 7, Number 3). <http://Jiip.stkipyapisdompou.ac.id>
- Daniyati STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, A., Bulqis Saputri STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, I., Aqila Septiyani STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, S., & Setiawan STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, U. D. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta. In *Journal of Student Research (JSR)* (Vol. 1, Number 1).
- Fadilah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, A. D., Rizki Nurzakiyah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, K. D., Atha Kanya STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, N. D., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Febrianti, R., Taheri Akhbar, M., & Kuswidyanarko, A. (2025). Pengaruh Metode DGBL (Digital Game Based Learning) Berbasis Media Educaplay terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda*, 7(3).
- 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. <https://doi.org/10.62759/jser.v3i2.131>
- Fitri Yeni, D., Rahmatika, D., Armi Eka Putri, D., & Mahaputra Muhammad Yamin, U. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 01. <https://doi.org/10.55352/edu>
- Hamzah Pagarra, A. S. (Mei 2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*. (S. Muhammad Rafli Pradana, Ed.) Gedung Perpustakaan Lt. 1 Kampus UNM Gunungsari Jl. Raya Pendidikan: Badan Penerbit UNM.
- 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. <https://doi.org/10.56855/intel.v3i2.984>



- Haryadi, R., Nuraini, H., & Kansaa, A. (2021). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA. *AtTàlim: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 2548–4419. <https://doi.org/10.36835/attalim>
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (2021). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. (A. Kristanto, Ed.) Jawa Timur: Bintang Surabaya.
- Lubis, W. R., Siregar, W. M., Masri, L., Gandamana, A., & Nasution, Y. (2025). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PREZI TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA KELAS VB SD NEGERI 027950 BINJAI KOTA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 2789-2799.
- Miftah, M. (2022). *Peran, fungsi, dan pemanfaatan media pembelajaran*. Feniks Muda Sejahtera.
- Nasryah, A. A. (2019). *EVALUASI PEMBELAJARAN*. (Haqi, Ed.) Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD NEGERI KOHOD III. In *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 3, Number 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Prayoga, I. S., Pratomo, W., & Lestari, P. P. (2024). Peningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Educaplay Froggy Jumps Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 5 Panjer. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*, 3(1).
- Puling, S. L., Koroh, T. R., & Sampe, M. (2025). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN CANVA BERBANTUAN EDUCAPLAY TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V DI SD GMT OEPURA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 200-210.
- Rahman, S. (2021). PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR “Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0” PENTINGNYA MOTIVASI BELAJAR DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (pp. 289-302).
- Rohima, N. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa*.
- Salsabila, A. (2020). FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PRESTASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. In *Jurnal Pendidikan dan Dakwah* (Vol. 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Sari, M., Nandita Elvira, D., Aprilia, N., Felicia Dwi, S. R., & Aurelita, N. M. (2024). *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA* (Vol. 18, Number 1).
- Sepriyanti, D., Supriatna, D., & Hartono, R. (2024). *Pengaruh Game Edukasi Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 di SDN Neglasari 02* (Vol. 13, Number 2). <http://ejohttp://Jurnal.uika-bogor.ac.id/index.php/>
- Sirait, A. P. (2025). PENGARUH GAMIFIKASI MELALUI QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SDN 175820 BATU NABOLON TA 2024/2025. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(4).
- Siregar, W. M., Setiawan, F., & Purwasih, R (2022). PERAN ELECTRONIC LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN. *jurnal sekolah PGSD FIP UNIMEd*, 7(1), h. 141-145
- Sopian, S. (2025). MENGATASI PERMASALAHAN KOMUNIKASI PEMBELAJARAN YANG MENGGUNAKAN MEDIA/TEKNOLOGI DIGITAL. *Jurnal Bincang Komunikasi*, 3(2), 53-71.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Sutopo, Ed.) Jl. Gegerkalong Hilir No. 84 Bandung: Penerbit Alfabeta, Bandung



- Suryaningsih Ge', R., & Dahlan, Z. (2025). Pengaruh Media Interaktif Educaplay terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jayapangus Press Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>.
- Syarmadana, Aisyah, N., & A, R. (2024). Penerapan Media Educaplay Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 9(02), 51–56. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v9i02.3201>
- Widiana, W. (2024). *Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas III SDN Purwantoro IV Malang* (Vol. 1, Number 2). <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Widiyati, A. M., Angraini, L., Istiqomaturrobiah, A., Utami, P., Rosi, F., Hidayat, M. N., Putra, D. P., & Rahmawati, I. D. (2025). *Pengaruh Media Interaktif Educaplay terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Lawangan Daya II*. 5(3), 1084–1093. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v1i1.11>
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Yuniarti, A., Putri Shalihat, A., Amanda, D., Laili Ramadhini, I., Virnanda, V., & Keguruan, F. (2023) *MEMAHAMI MEDIA UNTUK EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN* (Vol. 4, Number 2).
- Yusup, A. H., Azizah, A., Rejeki, E. S., Silviani, M., Mujahidin, E., Hartono, R., & Khaldun, U. I. (2023). *Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial*. <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>