Vol. 6 No. 4 Edisi September - November 2026 E. ISSN. 2775-2445
Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

ANALISIS PEMBELAJARAN INTERAKTIF MELALUI APLIKASI *EDUCAPLAY* PADA MATERI SIFAT DAN PERUBAHAN WUJUD BENDA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD NEGERI 232 PALEMBANG

Rani Lavisi[1*], Achmad Wahidy[2], Siti Asiyah[3]
[1*,2,3] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang
[*]Email: ranilaviski031@gmail.com, achmadwahidy@gmail.com, asiyahgeoadventure@gmail.com

DOI: https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5379

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan pembelajaran interaktif melalui aplikasi *Educaplay* pada materi sifat dan perubahan wujud benda pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 232 Palembang. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian siswa kelas IV B yang berjumlah 25 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan model Miles dan Huberman melalui tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Educaplay* mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif, fokus, antusias, dan lebih terlibat selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Dengan demikian, penggunaan aplikasi *Educaplay* dapat mendukung peningkatan keaktifan siswa pada pembelajaran IPAS materi sifat dan perubahan wujud benda.

Kata Kunci: Pembelajaran Interaktif, *Educaplay*, Keaktifan Siswa, IPAS.

1. PENDAHULUAN

Dunia pendidikan pada saat ini telah memasuki era Revolusi Industri 4.0, di mana teknologi digital berperan penting dalam mendukung proses pembelajaran. Pembelajaran tidak lagi terbatas pada interaksi tatap muka, tetapi dapat dilakukan secara daring melalui berbagai platform digital yang menghubungkan guru dan peserta didik secara fleksibel (Veronika et al., 2024). Menurut Veronika et al., (2024), perkembangan digitalisasi dalam pendidikan menuntut adanya sumber daya manusia yang adaptif, kreatif, dan mampu memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Perkembangan teknologi yang semakin pesat menuntut dunia pendidikan untuk beradaptasi dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran agar sesuai dengan tuntutan zaman." (Effendi & Wahidy, 2019).

Penerapan teknologi digital dalam pembelajaran bahasa mampu menciptakan lingkungan belajar yang berpusat pada peserta didik. Melalui pemanfaatan unsur gamifikasi, pembelajaran menjadi lebih partisipatif, kolaboratif, dan mendorong munculnya ide-ide kreatif (Unnikrishnan, 2023). Penelitian yang lain juga menunjukkan bahwa pendekatan berbasis teknologi tidak hanya berkontribusi pada peningkatan kemampuan berbahasa siswa, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas mereka. Sementara itu, Siddiqui (2024) menegaskan bahwa penggunaan perangkat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memberikan kesempatan bagi pendidik untuk mencoba berbagai metode pembelajaran, memberikan umpan balik secara cepat, serta mempermudah akses terhadap sumber belajar. Teknologi tersebut diyakini mampu memberdayakan guru dan siswa, sehingga proses pembelajarn lebih menarik, interaktif, dan efektif.

Salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang relevan saat ini adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, seperti aplikasi *Educaplay*. *Educaplay* merupakan platform digital yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai aktivitas pembelajaran interaktif

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

seperti kuis, teka-teki silang, permainan mencocokkan, atau aktivitas berbasis tantangan yang dapat meningkatkan keaktifan serta minat belajar siswa (Budi, 2025). Melalui media ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi langsung dalam proses belajar, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih kontekstual dan menyenangkan.

Pada Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah, pemecahan masalah, dan literasi sains melalui kegiatan observasi, eksperimen, serta pemaknaan fenomena dalam kehidupan sehari-hari (Hasibuan et al., 2025). Salah satu materi yang diajarkan dalam mata pelajaran IPAS pada kelas IV SD adalah "Sifat dan Perubahan Wujud Benda", materi ini merupakan komsep dasar dalam IPA yang sulit dipahami jika disampaikan dengan media pembelajaran konvensional. Materi ini meliputi pemahaman tentang benda padat, cair, dan gas, serta proses perubahan wujud seperti mencair, membeku, menguap, dan mengembun. Pada praktik pembelajaran konvensional, materi tersebut umumnya disampaikan melalui buku teks, penjelasan lisan, gambar ilustratif, atau alat peraga sederhana.

Di era digital ini, pendidik dapat memanfaatkan berbagai situs web dan aplikasi untuk merancang permainan-edukatif yang menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan kreatif dalam menghasilkan teks negosiasi yang menarik serta kreatif. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Mukni'ah (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan melalui *Educaplay* terbukti dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa secara signifikan dalam proses belajar. Dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, kebutuhan akan pendekatan yang lebih menarik dan sesuai perkembanagan zaman menjadi sangat penting untuk diperhatikan. Tuntutan inovasi pendidikan pada era transformasi digital yang menitik beratkan pada pengembangan proses pembelajaran berbasis teknologi informasi.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa minat keaktifan belajar siswa pada materi IPAS, khususnya topik sifat dan perubahan wujud benda, masih berada pada kategori kurang optimal. Hal tersebut tampak dari rendahnya partisipasi siswa selama pembelajaran, keterlibatan yang masih pasif, serta kecenderungan siswa mudah kehilangan fokus ketika pembelajaran disampaikan melalui metode konvensional. Kondisi ini menegaskan perlunya inovasi pembelajaran yang tidak hanya menyajikan materi secara informatif, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Salah satu bentuk inovasi yang relevan dengan perkembangan dunia pendidikan saat ini adalah pemanfaatan aplikasi berbasis teknologi informasi, yakni *Educaplay*.

Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur seperti kuis interaktif, teka-teki silang, permainan mencocokkan, dan simulasi berbasis tantangan yang dirancang untuk mendukung pemahaman konsep secara lebih konkret dan menyenangkan. Kegunaan *Educaplay* terletak pada kemampuannya mengintegrasikan aspek visual, audio, dan aktivitas langsung sehingga membantu siswa mengonstruksi pemahaman tentang sifat dan perubahan wujud benda melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna. Selain itu, penggunaan media digital ini selaras dengan penguatan Profil Pelajar Pancasila, terutama dalam pengembangan kemampuan bernalar kritis, kreativitas, kemandirian, dan kolaborasi. Dengan demikian, penerapan Educaplay menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang penting untuk meningkatkan keaktifan belajar sekaligus kualitas proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Berdasarkan pendapat Rahmawati et al., (2022), Inovasi media pembelajaran digital berperan penting dalam meningkatkan motivasi serta capaian belajar IPA siswa SD. Hal serupa juga ditemukan oleh Kavita Elisyah (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan *Educaplay* efektif dalam memperkuat pemahaman konsep perubahan wujud benda dan sumber energi. Berdasarkan berbagai temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknologi pembelajaran interaktif seperti *Educaplay* bukan sekadar bentuk inovasi, tetapi juga strategi efektif untuk menumbuhkan minat, motivasi, serta hasil belajar siswa secara menyeluruh.

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan secara mendalam implementasi pembelajaran interaktif melalui aplikasi Educaplay dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPAS materi sifat dan perubahan wujud benda di kelas IV B SD Negeri 232 Palembang. Penelitian kualitatif deskriptif memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang utuh mengenai fenomena yang diteliti berdasarkan kondisi yang terjadi di lapangan.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 232 Palembang dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas IV B. Kelas IV B dipilih karena menjadi kelas yang menerapkan pembelajaran menggunakan aplikasi Educaplay pada materi sifat dan perubahan wujud benda. Seluruh siswa kelas IV B menjadi fokus pengamatan dalam penelitian ini, sedangkan informan yang diwawancarai berjumlah 15 siswa yang dipilih berdasarkan kebutuhan penelitian. Selain siswa, guru kelas IV B juga menjadi informan untuk memperoleh data yang lebih lengkap mengenai pelaksanaan pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati aktivitas guru dan siswa, khususnya keaktifan siswa saat mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi Educaplay. Melalui observasi, peneliti memperoleh data mengenai kondisi nyata yang terjadi selama kegiatan pembelajaran.

Wawancara dilakukan secara langsung kepada guru dan 15 siswa kelas IV B untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai pengalaman, tanggapan, serta persepsi mereka terhadap penggunaan aplikasi Educaplay dalam pembelajaran IPAS. Teknik wawancara digunakan untuk menggali data yang tidak dapat diperoleh melalui observasi saja sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif terhadap fenomena yang diteliti. Selain itu, dokumentasi digunakan sebagai teknik pelengkap untuk memperoleh data pendukung penelitian. Dokumentasi yang dikumpulkan berupa foto kegiatan pembelajaran, perangkat pembelajaran, daftar hadir siswa, hasil pekerjaan siswa, serta dokumen lain yang relevan dengan pelaksanaan penelitian. Data dokumentasi digunakan untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara.

Instrumen penelitian dalam penelitian kualitatif ini adalah peneliti sendiri sebagai instrumen utama. Untuk membantu proses pengumpulan data, peneliti menggunakan pedoman observasi, pedoman wawancara, serta dokumentasi. Instrumen tersebut disusun berdasarkan fokus penelitian agar data yang diperoleh sesuai dengan tujuan penelitian. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan menggunakan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan menyederhanakan data yang relevan dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian naratif sehingga mudah dipahami. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan. Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV B SD Negeri 232 Palembang pada pembelajaran IPAS materi sifat dan perubahan wujud benda dengan memanfaatkan aplikasi Educaplay sebagai media pembelajaran interaktif. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara dengan guru dan 15 siswa, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Educaplay mampu meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Siswa terlihat lebih fokus memperhatikan materi yang ditampilkan melalui infokus dan aktif mengikuti instruksi guru. Ketika kegiatan kuis interaktif berlangsung, sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dengan menjawab pertanyaan, mengangkat tangan, serta memberikan tanggapan terhadap materi yang dipelajari. Berdasarkan hasil wawancara, guru kelas IV B menyatakan bahwa penggunaan Educaplay membuat

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih berani berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Guru juga menjelaskan bahwa fitur kuis dan permainan edukatif pada Educaplay membantu siswa memahami konsep sifat dan perubahan wujud benda dengan lebih mudah.

Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka merasa senang dan tertarik belajar menggunakan Educaplay. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran menjadi tidak membosankan karena terdapat permainan dan kuis yang menantang. Selain itu, siswa mengaku lebih mudah memahami materi ketika disajikan dalam bentuk visual dan aktivitas interaktif. Dokumentasi kegiatan pembelajaran memperlihatkan keterlibatan siswa yang aktif selama penggunaan Educaplay. Siswa tampak berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta menyelesaikan aktivitas pembelajaran yang diberikan guru. Temuan ini memperkuat hasil observasi dan wawancara bahwa aplikasi Educaplay mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

PEMBAHASAN

Pembelajaran Interaktif melalui aplikasi Educaplay

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran interaktif melalui aplikasi Educaplay dapat meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPAS materi sifat dan perubahan wujud benda. Keaktifan tersebut terlihat dari meningkatnya perhatian siswa terhadap pembelajaran, keterlibatan dalam menjawab pertanyaan, serta partisipasi aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Peningkatan keaktifan siswa terjadi karena Educaplay menyediakan berbagai aktivitas interaktif yang mampu menarik perhatian siswa. Tampilan visual yang menarik, fitur kuis, dan permainan edukatif membuat siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan teori multimedia yang menyatakan bahwa penggunaan media visual dan interaktif dapat membantu siswa memproses informasi secara lebih efektif sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Selain meningkatkan keaktifan, penggunaan Educaplay juga membantu siswa memahami materi sifat dan perubahan wujud benda. Melalui aktivitas kuis dan permainan, siswa dapat menghubungkan konsep yang dipelajari dengan contoh-contoh yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar. Media pembelajaran interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Dengan demikian, Educaplay dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran digital yang efektif untuk mendukung pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa implementasi aplikasi Educaplay pada pembelajaran IPAS materi sifat dan perubahan wujud benda berhasil menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan keaktifan siswa kelas IV B SD Negeri 232 Palembang.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh pendapat Afriyadi dan Hayati (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan fleksibel sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, Adventyana et al. (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran digital merupakan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar. Dalam penelitian ini, penggunaan Educaplay terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Jannatul (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan Educaplay berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa karena aktivitas yang disajikan bersifat interaktif dan mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif. Penelitian Agdiyah dan Mustopa (2024) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa melalui aktivitas yang menarik dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri. Oleh karena itu, penggunaan Educaplay tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPAS.

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran interaktif melalui aplikasi Educaplay pada materi sifat dan perubahan wujud benda di kelas IV SD Negeri 232 Palembang terlaksana dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Penggunaan Educaplay mampu meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran, yang terlihat dari perhatian siswa terhadap materi, keterlibatan dalam menjawab pertanyaan, partisipasi dalam kegiatan kuis interaktif, serta antusiasme yang tinggi selama proses belajar berlangsung. Selain itu, fitur-fitur interaktif yang tersedia dalam Educaplay membantu siswa lebih mudah memahami konsep-konsep IPAS yang bersifat abstrak melalui penyajian materi yang menarik, visual, dan menyenangkan.

Hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sifat dan perubahan wujud benda, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa. Siswa menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran karena proses belajar tidak hanya berfokus pada penjelasan guru, tetapi juga melibatkan aktivitas yang menuntut partisipasi langsung siswa. Dengan demikian, aplikasi Educaplay dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran digital yang efektif dalam mendukung pembelajaran IPAS di sekolah dasar, terutama dalam meningkatkan keaktifan belajar dan pemahaman konsep siswa sesuai dengan tuntutan pembelajaran di era digital.

5. DAFTAR PUSTAKA

Adventyana, D., dkk. (2023). *Pengembangan media pembelajaran digital untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran pada siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 112–121.

Afriyadi, A., & Hayati, N. (2023). *Pemanfaatan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(1), 45–53.

Agdiyah, S., & Mustopa, A. (2024). *Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran,* 6(1), 21–30.

Budi, J. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI*.

Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). *Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menuju pembelajaran abad 21. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 125–129.

Hasibuan, A., Dasar, P., Islam, U., Syekh, N., Hasan, A., & Addary, A. (2025). *Analisis Integrasi Materi IPAS dalam Kurikulum Merdeka : Tinjauan Sistematis Terhadap Strategi Pembelajaran di Sekolah Dasar*. *9*, 19117–19125.

Jannatul, M. (2022). Pengaruh penggunaan aplikasi Educaplay terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 10(3), 155–164.

Mayer, R. E. (2021). Multimedia Learning (3rd ed.). Cambridge University Press.

Mukni'ah, M., Mudrikah, M., & Presbianti, Y. R. (2025). The development of game-based learning media by using educaplay to increase student motivation and participation. *Research and Development in Education (RaDEn)*, *5*(1), 273–288. https://doi.org/10.22219/raden.v5i1.38809

Siddiqui, M. T. (2024). *Innovative Pedagogical Practices : Transforming Education with Artificial Intelligence*.

Unnikrishnan, R. (2023). *Digital Integration : A Productive Pedagogy and its Efficacy of Language Learning*. 229–234.

Veronika, R., Puteri, S., Dewi, K., Filja, L., & Aulia, A. (2024). *Peran Penting Pendidikan dalam Pembentukan Sumber Daya Manusia Cerdas di Era Digitalisasi Menuju Smart Society 5 . 0*. *2*(2), 1408–1418.