

Penerapan Media Pembelajaran *Educaplay* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPAS

Misfalah, Siti Halimatus Sakdiyah, Tina Susanti

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
misfallach90@gmail.com

Abstract: *This study was motivated by the monotonous learning process caused by teachers relying heavily on lectures and textbooks. As a result, students often felt bored, lost focus, and showed low learning outcomes and motivation, as observed at SDN Kebonsari 1, Malang. To address this issue, the researcher implemented Platform educaplay, a web-based digital learning platform that allows teachers and students to create and use various interactive educational games. The study aimed to examine the impact of using Platform educaplay on improving fourth-grade students' learning outcomes in the subject of Science and Social Studies (IPAS). Data were collected through observations of teacher and student activities, as well as learning outcome tests consisting of multiple-choice and short-answer questions. The results showed an increase in learning mastery from 32% in the initial condition to 64.3% in the first cycle, and 84% in the second cycle. These findings indicate that Platform educaplay is effective in enhancing student learning outcomes and participation. It is recommended that teachers utilize interactive digital media to create an engaging, active, and meaningful learning environment.*

Key Words: *learning outcomes; digital media; platform educaplay; interactive learning; elementary education*

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran yang monoton akibat guru yang terlalu bergantung pada ceramah dan buku teks. Akibatnya, siswa sering merasa bosan, kehilangan fokus, dan menunjukkan hasil belajar serta motivasi yang rendah, seperti yang diamati di SDN Kebonsari 1, Malang. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti mengimplementasikan Platform educaplay, sebuah platform pembelajaran digital berbasis web yang memungkinkan guru dan siswa untuk membuat dan menggunakan berbagai permainan edukatif interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak penggunaan Platform educaplay terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas empat pada mata pelajaran IPA. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas guru dan siswa, serta tes hasil belajar yang terdiri dari soal pilihan ganda dan soal isian singkat. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar dari 32% pada kondisi awal menjadi 64,3% pada siklus I, dan 84% pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa Platform educaplay efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan partisipasi siswa. Disarankan agar guru memanfaatkan media digital interaktif untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik, aktif, dan bermakna.

Kata kunci: hasil belajar; media digital; platform educaplay; pembelajaran interaktif; pendidikan dasar

Pendahuluan

Pendidikan adalah hal yang sangat penting untuk kemajuan sebuah bangsa. Dengan adanya pendidikan, kita dapat memperoleh sebuah ilmu pengetahuan dan juga terbentuknya suatu karakter dan sikap yang baik untuk menjadi warga negara yang kritis, produktif, dan memiliki tanggung jawab. Pendidikan memiliki sebuah peran untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan bisa bersaing di era globalisasi. Sehingga upaya

peningkatan kualitas pendidikan terutama pada jenjang sekolah dasar menjadi hal yang harus diutamakan dalam pendidikan nasional.

Dalam sekolah dasar memiliki peran yang cukup mendasar dikarenakan pendidikan awal dalam sistem yang formal menjadi sebuah pondasi untuk perkembangan peserta didik mulai dari perkembangan kognitif, afektif hingga psikomotorik. Pada jenjang ini, peserta didik diberikan pemahaman pada konsep dasar agar dapat menjadi bekal untuk memijak ke jenjang setelahnya. Peserta didik diajarkan pemahaman awal berbagai mata pelajaran, salah satunya yaitu mata pelajaran IPAS. Mata pelajaran ini sangat penting untuk diajarkan karena merupakan gabungan dari dua disiplin ilmu, yaitu IPA dan IPS.

Mata pelajaran IPAS ini dirancang guna membantu peserta didik dalam hal memahami hal-hal yang berkaitan dengan alam dan kehidupan dalam bermasyarakat yang memiliki titik akhir supaya peserta didik mampu berfikir secara kritis, logis dan sistematis serta memiliki kesadaran yang tinggi dalam kehidupan bermasyarakat dan kesadaran pada lingkungan di sekitarnya. Namun, pada kenyataannya banyak dari peserta didik yang menganggap bahwa mata pelajaran IPAS adalah pelajaran yang sulit karena karakteristik dari mata pelajaran IPAS itu sendiri dan juga metode pembelajaran yang digunakan masih konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku teks semata, yang membuat proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan monoton.

Mata pelajaran IPAS dirancang untuk membantu peserta didik memahami fenomena alam dan sosial secara terpadu. Tujuannya adalah agar peserta didik bisa mengembangkan kebiasaan berpikir logis, kritis, dan sistematis, serta memiliki kesadaran terhadap lingkungan dan masyarakat sekitar. Namun, dalam praktiknya, IPAS sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit oleh peserta didik. Hal ini tidak terlepas dari karakteristik materinya yang abstrak serta metode pengajaran yang masih konvensional,

Permasalahan ini juga terjadi pada SDN Kebonsari 1 Kota Malang, dimana berdasarkan observasi awal menunjukkan bahwa peserta didik pada jenjang Sekolah Dasar terutama pada kelas IV memperlihatkan minat belajar yang rendah terhadap mata pelajaran IPAS. Peserta didik cenderung kurang antusias, pasif dan fokusnya mudah untuk teralihkan karena proses pembelajaran berlangsung cukup membosankan. Dampak yang terjadi berpengaruh pada hasil belajar yang diperoleh sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam metode dan media pembelajaran yang bisa menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan dan bermakna.

Perubahan yang dapat dilakukan agar mampu mengatasi permasalahan yang ada dengan cara menggunakan teknologi digital sebagai media dalam proses pembelajaran. Adanya kemajuan teknologi yang cukup pesat ini menyentuh berbagai aspek dunia pendidikan terutama adanya perubahan media pembelajaran yang digunakan pada saat mengajar di kelas mulai dari media konvensional berubah menjadi terintegrasi dengan media digital. Media digital ini juga bisa dikemas dalam bentuk sistem permainan edukatif.

Educaplay adalah salah satu platform yang dapat digunakan pendidik dalam menyajikan sebuah pembelajaran yang interaktif dan inovatif, dimana dalam platform ini memuat banyak fitur permainan edukatif yang dapat menarik perhatian peserta didik seperti kuis teka teki

silang, pencarian kata, penyusunan huruf dan kuis interaktif. Kelebihan dari platform ini adalah dapat disesuaikan dengan materi ajar yang dibutuhkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran dan juga dapat menyesuaikan tingkat kebutuhan dari peserta didik. Selain itu, platform ini bisa memotivasi peserta didik karena dalam prosesnya yang menyenangkan dan memberikan sebuah tantangan karena dikemas dalam bentuk permainan.

Hal ini juga diperkuat dengan adanya penelitian sebelumnya yang menunjukkan penggunaan media pembelajaran digital berbasis permainan mampu mendorong interaksi aktif antara peserta didik dengan materi pembelajaran sehingga berdampak juga terkait hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan. Selain itu, pembelajaran berbasis gamifikasi juga terbukti meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap materi karena disajikan secara visual dan kontekstual.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merasa perlu menguji efektivitas penggunaan media Platform educaplay dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SDN Kebonsari 1 Kota Malang dalam melakukan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui dampak yang dihasilkan dari penggunaan media Platform educaplay dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Metode

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran yang sudah dilakukan. PTK ini dilakukan dalam dua siklus dengan melibatkan guru sebagai kolaborator. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas peserta didik dan guru, serta tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda dan isian singkat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak yang dihasilkan dalam penerapan media digital berupa kuis educaplay terhadap peningkatan hasil pembelajaran. Jenis penelitian ini memiliki tahapan seperti perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Dalam tahap pertama yaitu perencanaan (Planning), tahap ini adalah tahapan awal dalam melakukan PTK. Pada tahap ini, peneliti harus merencanakan hal yang akan dilakukan seperti melakukan proses identifikasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran, menyusun indikator keberhasilan, menyiapkan media ajar, bahan ajar dan sumber daya yang lainnya. Proses kegiatan yang dilakukan dirancang seperti penerapan media digital educaplay dalam pembuatan kuis interaktif.

Tahapan selanjutnya adalah Pelaksanaan (Acting), pada tahap ke 2 ini kegiatan yang sudah dirancang pada awal mulai dilakukan seperti pada proses pembentukan situasi di dalam proses pembelajaran yang lebih interaktif. Proses pembelajaran ini menekankan pada penggunaan media educaplay yang telah disiapkan sedemikian rupa untuk mendukung pembelajaran dan melakukan pengamatan terkait respon peserta didik terkait media yang telah diterapkan.

Setelah dilakukannya tahap pelaksanaan (acting), tahapan berikutnya adalah tahapan observasi (obsersing). Tahapan observasi sendiri dilakukan bersamaan dengan tahap pelaksanaan sebelumnya. Pada tahap ini, data yang diperlukan untuk mengevaluasi apakah tindakan yang dilakukan memberikan dampak yang diinginkan dikumpulkan. Data data yang diperlukan mencakup aktivitas dan antusias para peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media digital Platform educaplay dan kuis kuis yang ada di dalam media tersebut.

Tahapan yang terakhir adalah Refleksi (Reflecting), Tahap refleksi adalah evaluasi terhadap pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan. Pada tahap ini, data yang diperoleh dari observasi dan hasil tes dianalisis untuk menilai apakah tindakan yang diterapkan berhasil atau belum. Jika hasilnya memuaskan, siklus dapat dilanjutkan dan disiapkan untuk perbaikan lebih lanjut. Namun, jika hasilnya belum mencapai tujuan yang diinginkan, refleksi dilakukan untuk mengevaluasi kendala yang terjadi, seperti kurangnya pemahaman peserta didik terhadap penggunaan media atau adanya hambatan lain dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil refleksi ini, perbaikan dan penyesuaian dapat dilakukan untuk siklus berikutnya, dengan tujuan pembelajaran menjadi lebih efektif dan hasil belajar peserta didik meningkat.

Penelitian ini dilakukan di SDN Kebonsari 1 Kota Malang dan dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV yang berjumlah 25 peserta didik, sedangkan objek penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) melalui penggunaan media pembelajaran Platform educaplay. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik, pedoman wawancara, soal tes, dan dokumentasi. Validitas data diperoleh melalui triangulasi teknik dan sumber. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data gabungan (mix method), yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi terhadap aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan media Platform educaplay, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil tes belajar peserta didik pada setiap siklus.

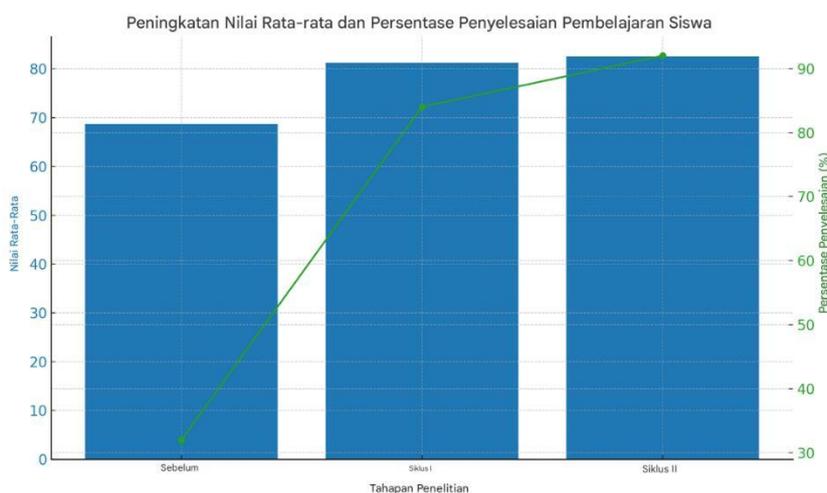
Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus yang memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar dari peserta didik kelas IV SDN Kebonsari 1 Kota Malang pada mata pelajaran IPAS melalui media pembelajaran digital Platform educaplay. Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil analisis data kuantitatif menunjukkan terjadinya peningkatan yang cukup signifikan pada nilai rata-rata hasil belajar peserta didik. Sebelum tindakan dilakukan, nilai rata-rata peserta didik hanya mencapai 68,71, dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 32% atau hanya 8 peserta didik yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Setelah dilakukan tindakan pada siklus I dengan penerapan media Platform educaplay, terjadi peningkatan nilai rata-rata menjadi 81,2, dan

jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 18 peserta didik (64,3%). Meskipun sudah terjadi peningkatan, hasil ini belum maksimal sehingga tindakan dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II, nilai rata-rata meningkat lagi menjadi 82,5 dan jumlah peserta didik yang tuntas mencapai 21 peserta didik (84%). Tabel berikut menyajikan rekapitulasi hasil belajar peserta didik dari kondisi awal hingga siklus II:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta didik

Tahapan	Rata-rata Nilai	Peserta didik Tuntas	Persentase Ketuntasan
Kondisi Awal	68,71	8 peserta didik	32%
Siklus I	81,2	18 peserta didik	64,3%
Siklus II	82,5	21 peserta didik	84%



Gambar 1. Diagram peningkatan skor rata-rata dan penyelesaian pembelajaran peserta didik.

Hasil dari penelitian awal menunjukkan bahwa sebelum penggunaan Platform educaplay, rata-rata nilai hasil belajar peserta didik hanya sebesar 68,71 dengan tingkat ketuntasan sebesar 32% (8 dari 25 peserta didik). Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 81,2 dan ketuntasan belajar naik menjadi 84% (21 peserta didik). Kemudian pada siklus II, terjadi peningkatan lagi dengan nilai rata-rata sebesar 82,5 dan ketuntasan mencapai 92%. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media Platform educaplay berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Secara kualitatif, data diperoleh melalui observasi aktivitas guru dan peserta didik yang dianalisis

menggunakan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada kondisi awal, proses pembelajaran yang dilakukan kurang menarik sehingga menjadikan peserta didik kurang aktif selama proses pembelajaran dan beberapa kurang fokus mengikuti proses pembelajaran yang ada di dalam kelas. Namun, setelah menggunakan media interaktif berupa platform Platform educaplay, peserta didik menjadi lebih aktif, terlihat antusias dan saling berebutan dalam menjawab kuis yang dimunculkan layar proyektor, serta bisa memahami materi dengan cara yang menyenangkan. Ketika proses penyampaian materi, guru juga lebih variatif dalam menyampaikan materi, tidak hanya menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan buku paket.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data gabungan (mix method), yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi terhadap aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan media Platform educaplay, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil tes belajar peserta didik pada setiap siklus. Data kualitatif dianalisis melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Observasi menunjukkan bahwa keterlibatan dan partisipasi peserta didik mengalami peningkatan setelah penggunaan media platform educaplay. Pada kondisi awal, peserta didik cenderung pasif dan tidak fokus. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I dan II, peserta didik tampak lebih antusias, aktif bertanya, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran interaktif.

Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 68,71 sebelum penggunaan media Platform educaplay menjadi 81,2 pada siklus I dan 82,5 pada siklus II. Selain itu, ketuntasan belajar juga menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Pada kondisi awal, hanya 8 peserta didik (32%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), terjadinya peningkatan menjadi 21 peserta didik (84%) pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Platform educaplay berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV dalam mata pelajaran IPAS.

Media Platform educaplay memberikan dampak yang signifikan dikarenakan dapat menjadikan suasana pada proses pembelajaran di dalam kelas menjadi menyenangkan dan interaktif karena adanya sistem permainan di dalamnya atau yang disebut game based learning. Hal ini sangat sesuai dengan pendapat Arsyad (2011) bahwa penggunaan media digital dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat serta motivasi peserta didik di

dalam kelas. Dengan meningkatnya hasil belajar serta keterlibatan peserta didik selama pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Platform educaplay efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS. Hal ini juga menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital yang tepat dapat menjawab tantangan dalam pembelajaran abad ke-21, terutama dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan bermakna di sekolah dasar.

Data kualitatif hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran. Pada kondisi awal, sebagian besar peserta didik menunjukkan sikap bosan, gangguan konsentrasi serta minimnya keterlibatan dalam belajar. Setelah menerapkan media Platform educaplay, terjadi perubahan signifikan dimana peserta didik menjadi lebih fokus, aktif dalam menjawab soal interaktif, dan terlibat dalam diskusi kelas. Kegiatan dalam proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dikarenakan peserta didik belajar sambil bermain kuis berbasis digital.

Pendekatan pembelajaran yang interaktif ini menjadikan motivasi belajar pada peserta didik mengalami peningkatan. Fakta yang terjadi di lapangan ini sesuai dengan teori pembelajaran konstruktivistik Vygotsky, dimana pentingnya menciptakan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga dengan hal ini peserta didik dapat membangun pengetahuan peserta didik melalui media dan interaksi sosial yang mendukung zona perkembangan proksimal (ZPD). Selain adanya peningkatan hasil belajar yang maksimal, penerapan media Platform educaplay juga memiliki dampak dalam proses mengembangkan kompetensi peserta didik dalam hal keterampilan misalnya kolaborasi, berpikir kritis dan adanya literasi digital.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik tidak hanya melakukan kegiatan menjawab soal saja, namun juga diharuskan menganalisis sebuah pertanyaan yang disediakan, menyusun strategi untuk menyelesaikan kuis, serta bekerja sama dalam diskusi kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa media digital seperti Platform educaplay bisa mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) yang sangat penting dalam pembelajaran abad ke-21. Adanya pergeseran pendekatan pembelajaran dari yang sebelumnya berpusat pada guru berubah menjadi berpusat kepada peserta didik. Hal ini menjadikan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran mengalami peningkatan. Dalam hal ini, peran guru tidak hanya sebagai pemberi informasi semata, tetapi juga menjadi fasilitator yang mendampingi proses belajar pada peserta didik secara aktif. Hal ini sejalan dengan pendekatan konstruktivistik dan pembelajaran berbasis teknologi (technological pedagogical

content knowledge/TPACK) yang mengutamakan penggabungan antara materi, pedagogi, dan teknologi dalam sebuah pembelajaran. Keberhasilan yang dicapai oleh guru dalam menggabungkan Platform educaplay ke dalam proses pembelajaran juga menunjukkan sebuah kebiasaan yang menyesuaikan dengan perkembangan teknologi.

Pemanfaatan Platform educaplay sebagai media pembelajaran yang mengubah dari cara mengajar yang awalnya konvensional dan mengarah ke monoton menjadi lebih interaktif dikarenakan tampilan yang menarik serta adanya fitur yang beragam sehingga peserta didik menjadi lebih termotivasi dan tertantang untuk belajar. Kegiatan pembelajaran berubah menjadi tidak monoton bahkan peserta didik yang pada awalnya pasif dalam mengikuti pembelajaran menjadi terlibat aktif ketika proses pembelajaran. Dapat disimpulkan adanya media educaplay ini tidak hanya berdampak pada hasil belajar saja, namun berdampak lebih luas seperti keterlibatan sosial, emosional dan kognitifnya. Hal ini menunjukkan bahwa media digital interaktif memiliki potensi serta peluang yang cukup besar sebagai solusi pembelajaran inovatif yang bisa mengakomodasi kebutuhan dan karakteristik peserta didik di era modern seperti saat ini. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan pengetahuan yang baru bagi para pendidik untuk dapat menyediakan media pembelajaran dengan berbasis digital dalam proses pembelajaran. Platform educaplay juga tidak membantu guru dalam penyampaian materi tetapi menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif, menyenangkan. Selain itu, penggunaan media digital ini juga mendukung pengembangan kompetensi literasi digital peserta didik yang sangat diperlukannya di era teknologi saat ini.

Dengan demikian, hasil dari penelitian ini berupaya menjawab persoalan rendahnya hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS melalui inovasi media pembelajaran. Penggunaan Platform educaplay diharapkan menjadi sebuah solusi yang tepat untuk menciptakan proses belajar di dalam kelas yang interaktif, menantang, dan sesuai dengan perkembangan zaman, serta bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Hasil temuan yang ada di lapangan ini mendukung teori yang dikemukakan oleh Arsyad (2011) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran digital dapat meningkatkan perhatian dan minat peserta didik, serta meningkatkan kemampuan dalam menerima materi pembelajaran. Dengan mengacu pada hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa media Platform educaplay efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan partisipasi peserta didik. Hal ini sangat relevan dalam menjawab permasalahan yang diangkat dalam latar belakang penelitian, yaitu pembelajaran yang monoton dan kurang menarik. Oleh karena itu, media digital interaktif

seperti Platform educaplay menjadi solusi yang tepat untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna, terutama pada jenjang sekolah dasar.

Temuan penelitian ini memberi sebuah strategi perubahan terhadap praktik pembelajaran yang ada di sekolah dasar yang lebih spesifik dalam hal pengintegrasian teknologi digital yang tidak hanya mengatasi permasalahan mendasar seperti kurangnya pencapaian hasil belajar dan motivasi belajar, tetapi juga memiliki dampak pada penguatan kompetensi kompetensi abad ke-21, terutama dalam hal literasi digital. Literasi digital pada usia dini menjadi krusial, mengingat tuntutan era globalisasi yang lebih mengutamakan pentingnya keterampilan dalam berpikir kritis dalam memecahkan sebuah permasalahan, serta kemampuan dalam bidang teknologi menjadi sebuah dasar yang cukup penting dalam proses pembentukan pembelajar sepanjang hayat.

Melalui penyajian materi yang bersifat interaktif, atraktif, dan berbasis permainan edukatif, penggunaan platform educaplay pada akhirnya dapat berkontribusi terhadap penguatan pemahaman konsep dan peningkatan hasil belajar. Selain itu, pendekatan ini juga bisa menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan minat dan sikap positif peserta didik terhadap mata pelajaran IPAS maupun terhadap proses pembelajaran secara keseluruhan. Hal ini sejalan dengan prinsip pedagogi modern yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses konstruksi pengetahuan. Dengan keberhasilan yang didapat dalam dua siklus tindakan kelas ini, sangat disarankan agar pihak sekolah mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran digital secara sistematis dan berkelanjutan tidak hanya untuk mata pelajaran IPAS, tetapi juga dapat diterapkan juga pada mata pelajaran lain yang relevan. Penerapan ini juga dapat diintegrasikan dalam program pengembangan profesional guru melalui pelatihan atau workshop berbasis praktik baik, sehingga dapat menciptakan sebuah budaya berbagi pengetahuan antar pendidik dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan secara bersama-sama. Dengan demikian, inovasi media ini tidak hanya menjadi solusi lokal atas permasalahan pembelajaran di satu kelas, tetapi juga berpotensi menjadi model yang dapat direplikasi di berbagai konteks pembelajaran lainnya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelas IV SDN Kebonsari 1 Kota Malang, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran

Educaplay terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Hal ini terlihat dari kenaikan rata-rata nilai siswa yang semula 68,71 sebelum tindakan, meningkat menjadi 81,2 pada siklus I, dan mengalami peningkatan kembali menjadi 82,5 di siklus II. Selain itu, persentase ketuntasan belajar siswa juga meningkat signifikan, dari sebelumnya 32% menjadi 84%. Tidak hanya itu, penggunaan Educaplay turut mendorong peningkatan aktivitas belajar dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Daftar Pustaka

- Agdiyah, A. F., Mustopa, S., & Kowiyah, K. (2024). Pengaruh media interaktif Platform educaplay terhadap pembelajaran matematika di kelas III SD. *Jurnal Arjuna: Publikasi Pendidikan, Bahasa, dan Matematika Sains*, 2(6), 385–390. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i6.1367>
- Alfinarum, A., Untarti, R., & Anwar, S. (2024). Game edukasi Platform educaplay, apakah dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik? *Khazanah Pendidikan*, 18(2), 123–130. <https://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/khazanah/article/view/22188>
- Anggoro, Y., & Hidayat, F. (2021). Efektivitas game Platform educaplay terhadap prestasi akademik peserta didik dalam pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan*, 6(2), 78–85. <https://doi.org/10.17277/jri.2021.06.02.008>
- Anwar, S., & Jasiah, J. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis Platform educaplay untuk meningkatkan partisipasi peserta didik pada mata kuliah pendidikan Islam. *Budi Pekerti: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 45–52. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913>
- Cahyani, N. R., & Adityas, M. T. (2022). Peningkatan kosakata peserta didik muda melalui Platform educaplay. *Konferensi Sarjana Internasional tentang Pendidikan Bahasa Inggris (IUCEE)*, 1(1), 100–105. <https://seminar.uad.ac.id/index.php/IUCEE2022/article/view/14656>
- Dianita, E., Bilkis, A. N., Berliansyah, D., Hidayah, E., & Nikmatuzzakiah, A. (2024). Pengembangan permainan Platform educaplay sebagai media pembelajaran pendidikan kewarganegaraan untuk peserta didik kelas V SD Negeri 1 Talang Padang. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(7), 275–282.
- Fatimah, F., & Nurhidayati, S. (2022). Peningkatan keterampilan berpikir kritis menggunakan Platform educaplay dalam pendidikan IPA untuk peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi IPA*, 5(2), 34–39. <https://doi.org/10.18485/jset.2022.05.02.004>
- Fitria, M., Widyastuti, M. A., & Safitri, M. (2023). Pemanfaatan Platform educaplay untuk meningkatkan partisipasi dalam pembelajaran sejarah: Studi kasus pada peserta didik SMP. *Jurnal Ilmu dan Teknologi Pendidikan*, 9(4), 106–112. <https://doi.org/10.18404/edu.2023.08>
- Khoirunnisak, D., Rohmah, N. L., Zunita, F. E., & Zulfahmi, M. N. (2024). Pemanfaatan Platform educaplay sebagai media literasi budaya di sekolah dasar. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu*

- Pendidikan, Bahasa, dan Ilmu Sosial, 3(1), 60–68.
<https://doi.org/10.61132/nakula.v3i1.1542>
- Lathifah, L., Lestari, H., Fitriani, Y., & Lestari, R. F. (2024). Meningkatkan minat peserta didik dalam belajar Bahasa Indonesia menggunakan media teknologi berbasis Platform educaplay di kelas XI SMA IT Izzuddin Palembang. *Madani: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 4(2), 89–95. <https://jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id/index.php/MAJIM/article/view/1874>
- Nurita, L., Wathoni, M., Ismah, I., & Widyasari, N. (2024). Meningkatkan motivasi belajar menggunakan game edukasi Platform educaplay pada materi recount text di kelas X SMA Muhammadiyah Ponjong. *SEMNASFIP*, 1(1), 210–215. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/24148>
- Prayuda, J., Aprianti, F., & Jannah, W. N. (2024). Meningkatkan kebiasaan kognitif peserta didik menggunakan board games berbasis Platform educaplay. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(4), 150–158. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v3i4.1982>
- Rahmayanti, J. D., Lailiyah, S., & Setiaputri, A. N. (2024). Pengaruh kuis interaktif berbasis Platform educaplay terhadap minat belajar dan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 11(2), 175–189. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v11i2a6.2024>
- Rifaldi, M., Muhiddin, N. H., & Rante, P. (2024). Penerapan model discovery learning berbantuan media Platform educaplay untuk meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas VIII.D SMPN 20 Makassar. *Jurnal Pengembangan Pemikiran dan Pembelajaran*, 6(2), 1623–1630.
- Saputra, R., & Dewi, N. L. (2022). Dampak media Platform educaplay dalam meningkatkan pembelajaran aktif peserta didik SMA pada mata pelajaran geografi. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 11(1), 47–56. <https://doi.org/10.4028/geoj.v11i1.230>
- Sari, D. P., & Rahmawati, F. (2021). Pengaruh penggunaan media Platform educaplay terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 45–52.
- Syarmadana, N., Aisyah, N., & Rahmawati, A. (2024). Penerapan media Platform educaplay dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA (Sains, Teknologi, dan Masyarakat). *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Dasar*, 9(2), 51–56. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v9i02.3201>
- Utami, R. D., Wibawa, S., & Marzuki. (2023). Pemanfaatan aplikasi Platform educaplay dalam pembelajaran pendidikan Pancasila pada materi tata tertib rumah dan sekolah. *Pendas: Jurnal Pendidikan Dasar IPA*, 8(3), 5808–5818. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.11810>
- Wijaya, U., Surabaya, K., & Syarifah, D. (2024). Peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan video animasi dan permainan Platform educaplay dalam sejarah Pancasila. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 63–71.
- Wulandari, T., Utami, D., & Yuliana, E. (2022). Integrasi permainan Platform educaplay dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. *Jurnal Pendidikan IPS*, 14(2),