

Pengaruh Media Digital Educaplay Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas III SDN Pelang Lor 1

Waratmaja Ramadhanta Amtomi Badriyurrahman^{1*}, Miratu Chaeroh², Aulia Fajar Khasanah³

^{1, 2, 3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Modern Ngawi, Jl. Ir. Soekarno Ring Road Barat No.09, Ngronggi, Grudo, Kec. Ngawi, Kabupaten Ngawi, Jawa Timur
waratmajaramadhanta@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the effect of Educaplay digital media on the science (IPAS) learning outcomes of third-grade students at SDN Pelang Lor 1 on the topic of Indonesia's diverse landscapes. The study was motivated by the low science learning outcomes, in which 36 out of 62 students (58%) had not yet achieved the minimum mastery criteria, due to the dominance of conventional teaching methods that left students passive and disengaged. A quantitative approach with a true experimental design using a pretest-posttest control group design was employed. The sample consisted of 62 students: 30 in the experimental class receiving Educaplay-assisted learning and 32 in the control class receiving conventional instruction. The research instrument consisted of 30 multiple-choice items that had undergone validity, reliability, difficulty level, and discriminating power tests. Data were analyzed using the Kolmogorov-Smirnov normality test, Levene homogeneity test, Paired Sample t-Test, and Independent Sample t-Test with IBM SPSS 24. The results showed that the average posttest score of the experimental class (79.40) was significantly higher than the control class (66.13). The Independent Sample t-Test yielded a significance value of $0.000 < 0.05$, thus H_0 was rejected and H_a was accepted. Therefore, it is concluded that the use of Educaplay digital media significantly and effectively improves the science learning outcomes of third-grade students at SDN Pelang Lor 1.

Keywords: Digital Media, Educaplay, Learning Outcomes, Science, Elementary School

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media digital Educaplay terhadap hasil belajar IPAS materi ragam bentang alam di Indonesia pada siswa kelas III SD Negeri Pelang Lor 1. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPAS siswa, di mana dari 62 siswa yang diteliti, sebanyak 36 siswa (58%) belum mencapai ketuntasan belajar. Kondisi ini disebabkan oleh dominasi metode konvensional dalam proses pembelajaran yang membuat siswa kurang aktif dan cepat merasa bosan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode true experimental design jenis pretest posttest control group design. Sampel penelitian berjumlah 62 siswa yang terdiri atas 30 siswa kelas eksperimen yang mendapat pembelajaran dengan media digital Educaplay dan 32 siswa kelas kontrol yang mendapat pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda sebanyak 30 butir soal yang telah melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda. Data dianalisis menggunakan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, uji homogenitas Levene Test, Paired Sample t-Test, dan Independent Sample t-Test berbantuan IBM SPSS 24. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 79,40 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 66,13. Hasil uji Independent Sample t-Test memperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, disimpulkan bahwa penggunaan media digital Educaplay berpengaruh secara signifikan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas III SD Negeri Pelang Lor 1.

Kata Kunci: Media Digital, Educaplay, Hasil Belajar, IPAS, Sekolah Dasar

Copyright (c) 2026 Waratmaja Ramadhanta Amtomi Badriyurrahman, Miratu Chaeroh, Aulia Fajar Khasanah

✉Corresponding author: Waratmaja Ramadhanta Amtomi Badriyurrahman

Email Address: waratmajaramadhanta@gmail.com (Jl. Ir. Soekarno Ring Road Barat No.09, Ngronggi, Grudo, Kec. Ngawi, Kabupaten Ngawi, Jawa Timur)

Received 21 June 2026, Accepted 27 June 2026, Published 03 July 2026

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat strategis dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana

belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensinya, meliputi aspek spiritual keagamaan, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Di era saat ini, perkembangan teknologi yang pesat memberikan pengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pembelajaran mengalami pergeseran dari metode konvensional menuju pendekatan yang lebih kreatif, inovatif, dan berbasis teknologi. Teknologi membuka peluang pembelajaran yang tidak lagi terbatas pada ruang kelas, sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung lebih menarik dan efektif. Salah satu keterampilan dasar yang harus dimiliki guru adalah keterampilan dalam pengelolaan kelas, termasuk kemampuan memanfaatkan teknologi untuk menyelenggarakan pembelajaran yang inovatif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih efektif.

Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih tergolong rendah. Sebagian besar guru, khususnya yang berusia lanjut, masih mengandalkan metode ceramah dan penjelasan di papan tulis yang bersifat monoton. Kurangnya variasi dalam metode dan media pembelajaran, seperti media visual, permainan edukatif, atau teknologi interaktif, menyebabkan siswa kurang aktif, cepat bosan, dan kehilangan motivasi belajar. Kondisi ini secara langsung berdampak pada rendahnya partisipasi siswa serta hasil belajar yang belum optimal, baik dalam pemahaman konsep maupun keterampilan yang seharusnya dikuasai. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas III SD Negeri Pelang Lor 1, dari 62 siswa, sebanyak 36 siswa (58%) belum mencapai ketuntasan belajar, sementara hanya 26 siswa (42%) yang telah tuntas. Kondisi tersebut mencerminkan adanya kesenjangan antara pembelajaran ideal yang seharusnya berlangsung secara aktif, inovatif, dan berbasis teknologi dengan kenyataan di lapangan yang masih didominasi metode konvensional, sehingga hasil belajar siswa belum mencapai ketuntasan secara maksimal.

Kesenjangan antara kondisi ideal dan kenyataan di lapangan tersebut menjadi dasar urgensi penelitian ini. Pembelajaran IPAS di sekolah dasar seharusnya dilaksanakan secara aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan dengan memanfaatkan media berbasis teknologi agar siswa terlibat secara optimal dalam proses belajar. Apabila permasalahan ini tidak segera diatasi, maka hasil belajar siswa akan terus berada di bawah standar ketuntasan yang ditetapkan, dan potensi siswa tidak akan berkembang secara maksimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran melalui pemanfaatan media digital yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa, meningkatkan motivasi belajar, dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar IPAS secara signifikan.

Berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas penggunaan media digital Educaplay dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Batitusta dan Hardinata (2024) menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan Educaplay terhadap kemampuan menulis esai dengan nilai rata-rata 89,14. Sementara itu, Winatha dan Mulbasari (2025) menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan Educaplay terhadap hasil belajar IPAS dengan nilai rata-rata sebesar 73,64. Selain itu, Ge'e dan Dahlan (2025) menegaskan bahwa penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran dapat

meningkatkan hasil belajar peserta didik secara lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional. Demikian pula, Buena dan Safitri (2025) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis digital berfungsi membantu peserta didik memahami konsep abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar IPAS. Berdasarkan kajian penelitian terdahulu tersebut, terdapat konsistensi temuan yang menunjukkan bahwa media digital Educaplay efektif digunakan dalam pembelajaran. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan media Educaplay pada materi ragam bentang alam di Indonesia untuk siswa kelas III sekolah dasar, yang belum banyak dikaji dalam penelitian sebelumnya.

Meskipun penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi yang berarti, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diakui. Pertama, penelitian ini hanya dilaksanakan di satu sekolah, yaitu SD Negeri Pelang Lor 1, sehingga generalisasi hasil penelitian terhadap sekolah lain perlu dilakukan dengan kehati-hatian. Kedua, subjek penelitian terbatas pada siswa kelas III dengan jumlah 62 siswa, sehingga sampel yang digunakan belum dapat mewakili populasi yang lebih luas. Ketiga, penelitian ini hanya berfokus pada satu materi pembelajaran, yaitu ragam bentang alam di Indonesia, sehingga pengaruh media Educaplay pada materi lain belum dapat disimpulkan. Keempat, faktor-faktor lain yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa, seperti kondisi keluarga, motivasi intrinsik, dan lingkungan belajar di rumah, tidak dikontrol secara ketat dalam penelitian ini.

Berdasarkan permasalahan dan urgensi tersebut, penelitian ini secara khusus difokuskan untuk mengkaji pengaruh media digital Educaplay terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SD Negeri Pelang Lor 1 pada materi ragam bentang alam di Indonesia. Melalui penerapan media ini, diharapkan siswa dapat belajar secara aktif, kreatif, dan menyenangkan sehingga hasil belajar dapat meningkat secara optimal.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di dua sekolah dasar di Kabupaten Ngawi yaitu SD Negeri Pelang Lor 1 yang terletak di Desa Pelang Lor, Kecamatan Kedunggalar, dan SD Negeri Sekarputih 2 yang terletak di Desa Sekarputih, Kecamatan Widodaren. Proses penelitian berlangsung selama empat bulan, yakni pada bulan Januari hingga April 2026 mencakup serangkaian kegiatan mulai dari pengajuan judul skripsi, penyusunan proposal, seminar proposal, pelaksanaan penelitian, pengolahan data, penyusunan laporan hasil hingga sidang skripsi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *true experimental design*. Metode ini dipilih untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Educaplay terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi ragam bentang alam di Indonesia kelas III Sekolah Dasar. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pretest Posttest Control Group Design*, di mana terdapat dua kelompok yang dipilih secara acak, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum perlakuan diberikan. Kelompok eksperimen mendapatkan pembelajaran menggunakan media

Educaplay, sedangkan kelompok kontrol mendapatkan pembelajaran dengan metode konvensional. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan posttest, dan hasilnya dibandingkan untuk mengetahui apakah penggunaan media Educaplay memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III dari kedua sekolah yang berjumlah 62 siswa. Karena jumlah populasi yang tidak terlalu besar, seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah simple random sampling, yaitu teknik di mana setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih, sehingga sampel yang diambil dapat mewakili populasi secara adil dan hasil penelitian dapat digeneralisasikan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes pilihan ganda yang terdiri dari 40 soal, digunakan untuk pretest maupun posttest dengan soal yang sama. Soal-soal tersebut disusun berdasarkan empat tujuan pembelajaran, yaitu menjelaskan pengertian bintang alam (C2), menyebutkan jenis-jenis bintang alam (C1), mengidentifikasi ciri-ciri bintang alam (C3), dan mengaitkan jenis bintang alam dengan profesi masyarakat (C3), masing-masing terdiri dari 10 soal pilihan ganda.

Sebelum digunakan, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Validitas dilakukan melalui dua tahap, yaitu validitas ahli (*expert judgment*) untuk memastikan kesesuaian instrumen dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran, serta validitas konstruk menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment* melalui IBM SPSS versi 24 dengan kriteria nilai r hitung $> r$ tabel. Uji reliabilitas menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* di mana instrumen dinyatakan reliabel apabila nilainya lebih dari 0,60. Selain itu, dilakukan pula analisis tingkat kesukaran soal dengan rentang kategori sukar (0,00–0,30), sedang (0,31–0,70), dan mudah (0,71–1,00), serta analisis daya pembeda soal untuk membedakan kemampuan siswa berkemampuan tinggi dan rendah dengan kategori mulai dari jelek (0,00–0,20), cukup (0,21–0,40), baik (0,41–0,70), hingga baik sekali (0,71–1,00).

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat parametrik yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* melalui SPSS versi 24 dengan kriteria data berdistribusi normal apabila nilai signifikansi $> 0,05$. Uji homogenitas dilakukan menggunakan metode *Levene's Test* dengan kriteria data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi $> 0,05$. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan dua jenis uji yaitu *paired sample t-test* untuk mengukur perbedaan skor pretest dan posttest dalam satu kelas serta *independent sample t-test* untuk membandingkan skor posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai t -hitung $> t$ -tabel maka terdapat perbedaan yang signifikan atau H_0 ditolak. Seluruh proses analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS versi 24.

HASIL DAN DISKUSI

Uji Instrumen

Uji Validitas Instrumen

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan instrumen penelitian yang digunakan. Pengujian validitas dilakukan menggunakan bantuan program *SPSS 24*. Dasar pengambilan Keputusan yaitu jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka soal valid. Dengan $N = 62$ responden pada taraf signifikansi 5%, nilai $r_{tabel} = 0,3044$. Hasil pengujian menunjukkan bahwa dari 40 butir soal yang diuji, sebanyak 30 soal dinyatakan valid dan 10 soal tidak valid. Soal yang valid selanjutnya digunakan sebagai instrumen penelitian.

Tabel 1. Uji Validitas

Keterangan	No Soal	Frekuensi
Valid	1, 2, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 16, 17, 18, 19, 21, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 35, 36, 37, 38, 39	30
Tidak Valid	3, 4, 5, 14, 15, 20, 22, 33, 34, 39	10
Total		40

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan menggunakan *IBM SPSS Statistics 24* untuk mengetahui konsistensi instrumen penelitian. Hasil perhitungan menunjukkan nilai reliabilitas sebesar 0,906 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Dengan demikian, instrumen penelitian dinyatakan memiliki tingkat reliabilitas yang baik dan layak digunakan sebagai alat ukur dalam pengumpulan data.

Tabel 2. Uji Reliabilitas

Cronbach Alpha	N of Item
,906	40

Uji Tingkat Kesukaran Instrumen

Uji tingkat kesukaran dilakukan terhadap 40 butir soal pilihan ganda menggunakan *IBM SPSS Statistics 24*. Hasil analisis menunjukkan terdapat 5 soal berkategori sukar, 29 soal berkategori sedang, dan 6 soal berkategori mudah. Mayoritas soal berada pada kategori sedang sehingga instrumen dinilai memiliki tingkat kesukaran yang proporsional dan layak digunakan.

Tabel 3. Uji Tingkat Kesukaran Instrumen

Rentang	Kategori	No Soal	Jumlah
0,00 – 0,30	Sukar	1, 3, 16, 33, 39	5
0,31 – 0,70	Sedang	2, 4, 5, 6, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 36, 37, 38, 40	29
0,71 – 1,00	Mudah	7, 9, 19, 25, 34, 35	6
Total			40

Uji Daya Beda Instrumen

Uji daya beda dilakukan untuk mengetahui kemampuan setiap butir soal dalam membedakan peserta didik berkemampuan tinggi dan rendah. Pengujian menggunakan *IBM SPSS Statistics 24* terhadap 40 butir soal. Hasil analisis menunjukkan 1 soal berkategori baik sekali, 22 soal baik, 9 soal cukup, 6 soal jelek, dan 2 soal jelek sekali. Soal dengan kategori baik sekali, baik, dan cukup (total 32

soal) dinyatakan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Tabel 4. Uji Daya Beda Instrumen

Rentang	Kategori	No Soal	Frekuensi
0,71 – 1,00	Baik Sekali	40	1
0,41 – 0,70	Baik	2, 7, 8, 10, 12, 13, 16, 17, 19, 21, 23, 24, 26, 27, 28, 29, 31, 32, 34, 35, 36, 37	22
0,21 – 0,40	Cukup	1, 4, 6, 9, 11, 18, 25, 33, 38	9
0,00 – 0,20	Jelek	5, 14, 15, 20, 22, 30	6
Negatif	Jelek Sekali	3, 39	2
Jumlah			40

Uji Prasyarat Analisis

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Kolmogorov–Smirnov* melalui *IBM SPSS Statistics* versi 24. Hasil pengujian menunjukkan bahwa data pretest dan posttest pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data penelitian dinyatakan berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke pengujian berikutnya.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Kode	Kolmogorov-Smirnov Statistic	df	Sig.	Shapiro-Wilk Statistic	df	Sig.
1	0,093	32	0,200*	0,969	32	0,478
2	0,149	32	0,067	0,955	32	0,193
3	0,134	30	0,176	0,972	30	0,587
4	0,156	30	0,061	0,938	30	0,078

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan menggunakan *Levene's Test* melalui *IBM SPSS Statistics* versi 24. Dasar pengambilan keputusan: jika $Sig. > 0,05$ maka data homogen. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,174 ($> 0,05$) sehingga data dari kedua kelompok dinyatakan memiliki varians yang homogen dan memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis.

Tabel 6. Uji Homogenitas			
Test of Homogeneity of Variances			
Nilai			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.683	3	120	.174

Uji Hipotesis

Uji Paired Sample t-Test

Uji Paired Sample t-Test dilakukan untuk mengetahui perbedaan nilai pretest dan posttest pada masing-masing kelas. Hasil pada kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Demikian pula pada kelas eksperimen, nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah pemberian perlakuan menggunakan media digital Educaplay.

Tabel 7. Uji Paired Sample t-Test Kelas Kontrol

Variabel	Sig. (2-tailed)	Keterangan	Keputusan
Pretest–Posttest Kelas Kontrol	0,000	Terdapat perbedaan signifikan	H_0 ditolak, H_1 diterima

Tabel 8. Uji Paired Sample t-Test Kelas Eksperimen

Variabel	Sig. (2-tailed)	Keterangan	Keputusan
Pretest–Posttest Kelas Eksperimen	0,000	Terdapat perbedaan signifikan	H ₀ ditolak, H ₁ diterima

Uji Independent Sample t-Test

Uji Independent Sample t-Test dilakukan untuk membandingkan nilai posttest kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hasil menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$) sehingga H₀ ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital Educaplay berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III.

Tabel 9. Uji Independent Sample t-Test

Variabel	F	Sig. (Levene)	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Nilai (Equal variances assumed)	2,218	0,142	-6,161	60	0,000	-13,275

Diskusi

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media digital *Educaplay* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa penggunaan media digital *Educaplay* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan nilai *posttest* pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

Pada proses pembelajaran, kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media digital *Educaplay*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Penggunaan *Educaplay* membuat siswa lebih aktif, antusias, dan tertarik mengikuti pembelajaran karena media tersebut menyajikan materi dalam bentuk permainan edukatif yang interaktif. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran melalui kuis, mencocokkan gambar, teka-teki, maupun permainan edukatif lainnya.

Berdasarkan hasil analisis data, nilai rata-rata posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) kurang dari 0,05 sehingga H₀ ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media digital *Educaplay* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III.

Media digital *Educaplay* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Siswa kelas III SD cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan gambar, warna, suara, dan permainan. Oleh karena itu, penggunaan media digital sangat membantu siswa dalam memahami materi IPAS yang diajarkan. Ketika siswa merasa senang saat belajar, maka perhatian dan motivasi belajar mereka juga meningkat sehingga berdampak pada hasil belajar yang lebih baik.

Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan *Educaplay* juga melatih siswa untuk lebih aktif dan mandiri dalam belajar. Siswa menjadi lebih berani mencoba menjawab pertanyaan dan

menyelesaikan permainan yang diberikan guru (Ningtyas, S. I. 2023). Aktivitas tersebut membuat siswa lebih mudah mengingat materi pembelajaran karena siswa belajar sambil bermain. Pembelajaran seperti ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai aktivitas interaktif dan konkret.

Menurut Shabrina et al., (2025) media pembelajaran berfungsi untuk mempermudah penyampaian materi, meningkatkan perhatian siswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. *Educaplay* sebagai media digital interaktif mampu membantu guru menyampaikan materi IPAS dengan cara yang lebih menarik sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar (Hadi et al., 2024). Media digital memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dibandingkan metode ceramah sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan media digital *Educaplay* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SDN Pelang Lor 1. Hal tersebut ditunjukkan oleh adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media digital *Educaplay*. Melalui berbagai fitur interaktif yang tersedia, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran juga menjadi lebih tinggi karena mereka tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi turut berpartisipasi dalam berbagai kegiatan yang menarik dan menantang (Mahbubi, M., 2025).

Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan media digital *Educaplay* juga berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Tampilan yang menarik serta adanya unsur permainan edukatif membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran IPAS. Kondisi ini membantu meningkatkan fokus dan perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan. Ketika motivasi belajar meningkat, siswa cenderung lebih bersemangat untuk menyelesaikan tugas dan latihan yang diberikan sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif (Lestari, E. T. 2020).

Penggunaan media digital *Educaplay* juga membantu siswa memahami konsep-konsep IPAS dengan lebih mudah. Materi yang disajikan secara interaktif memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (Rakhman et al. 2024). Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan sehingga siswa merasa nyaman selama mengikuti kegiatan belajar. Keadaan tersebut mendorong siswa untuk lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan berpartisipasi dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, media digital *Educaplay* memberikan pengaruh positif terhadap proses dan hasil belajar IPAS siswa kelas III SDN Pelang Lor 1. Penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga meningkatkan keaktifan, motivasi, pemahaman materi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, *Educaplay* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital yang efektif untuk mendukung pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Dengan demikian, dapat diketahui bahwa penggunaan media digital *Educaplay* berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III. Media ini dapat dijadikan alternatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh media digital *Educaplay* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SD Negeri Pelang Lor 1, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital *Educaplay* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai siswa setelah diterapkannya media pembelajaran *Educaplay* pada proses pembelajaran IPAS.

Pembelajaran menggunakan *Educaplay* membuat siswa lebih aktif, antusias, dan tertarik mengikuti kegiatan belajar. Media yang memadukan unsur permainan, gambar, soal interaktif, dan tantangan sederhana mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah. Selain itu, suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa lebih fokus dan tidak mudah merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.

Hasil analisis data menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah penggunaan media digital *Educaplay*. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa media digital *Educaplay* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SD Negeri Pelang Lor 1.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga artikel ini dapat diselesaikan. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada Kepala SD Negeri Pelang Lor 1, guru, dan siswa kelas III yang telah mendukung dan berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian. Selain itu, terima kasih disampaikan kepada dosen pembimbing serta semua pihak yang telah memberikan arahan dan bantuan selama proses penelitian dan penyusunan artikel ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran di sekolah dasar.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh implementasi media permainan edukasi *Educaplay* berbasis gadget terhadap hasil belajar menulis esai. *JHIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2685–2690. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3788>
- Devi, S. R. (2024). *Pengaruh penggunaan media Educaplay terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) Tanjung Inten Purbolinggo Lampung Timur* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

- Devi, S. R. (2024). *Pengaruh penggunaan media Educaplay terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) Tanjung Inten Purbolinggo Lampung Timur* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Dudung, A. (2018). *Penilaian psikomotor*. Karima.
- Fadilah, A., Nurzakayah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). *Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran*. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (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>
- Ge'e, R. S., & Dahlan, Z. (2025). *Pengaruh media interaktif Educaplay terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V sekolah dasar*. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 339–349. <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i2.4184>
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hasibuan, I. (2015). *Hasil belajar siswa pada materi bentuk aljabar di kelas VII SMP Negeri 1 Banda Aceh tahun pelajaran 2013/2014*. *Jurnal Peluang*, 4(1). https://jurnal.usk.ac.id/peluang/article/view/5853?utm_source
- Hidayatullah, A. S. (2020). *Pengaruh model pembelajaran TANDUR dan media pembelajaran Adobe Flash terhadap hasil belajar siswa*. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(3), 461–469. <https://doi.org/10.26740/jpte.v9n03.p461-469>
- Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Pemerintah Republik Indonesia. https://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003?utm_source
- Irwansyah, I. (2021). *Local culture and digital technology: A technography study on the behavior of teachers and students*. *International Journal of Technologies in Learning*, 29(1), 1–15. <https://doi.org/10.18848/2327-0144/CGP/v29i01/1-15>
- Maghfirah, F., Satriana, M., Sagita, A. D. N., Haryani, W., Jafar, F. S., Yindayati, Y., & Norhafifah, N. (2022). *Media digital menstimulasi keterampilan numerasi anak usia dini di lembaga PAUD*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6027–6034. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3370>
- Novela, D., Suriani, A., & Nisa, S. (2024). *Implementasi pembelajaran inovatif melalui media digital di sekolah dasar*. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100–105. <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>
- Noviansyah, A. (2020). *Objek assessment, pengetahuan, sikap, dan keterampilan*. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(2), 136–149. <http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/alhikmah/article/view/3832>

- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Qur'an Hadits Syari'ah dan Tarbiyah, 3(1), 171–210. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Ondang, R. J., & Kalangi, S. R. (2023). *Pemanfaatan media digital dalam pelayanan gerejawi*. TELEIOS: Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen, 3(1), 62–76. <https://doi.org/10.53674/teleios.v3i1.79>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). *Media pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Prihatini, E. (2017). Pengaruh metode pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar IPA. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(2), 171–179. <https://doi.org/10.30998/formatif.v7i2.1831>
- Rahman, M. H. (2020). Analisis ranah psikomotor kompetensi dasar teknik pengukuran tanah kurikulum SMK teknik konstruksi dan properti. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(1), 53–61. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v17i1.23022>
- Rahmat, S. T., & Kharisna, F. (2025). *Pengembangan media pembelajaran berbantuan Educaplay pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 04 Pulau Punjung*. Jurnal Tunas Pendidikan, 8(1), 80–91.
- rikunto, S. (2018). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rithaudin, A., & Sari, I. P. T. P. (2019). Analisis pembelajaran aspek kognitif materi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA/SMK di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15(1), 33–40. <https://doi.org/10.21831/jpji.v15i1.25490>
- Saftari, & Fajriah. (2019). Penilaian ranah afektif dalam bentuk penilaian skala sikap untuk menilai hasil belajar. *Edutainment: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kependidikan*, 7(1), 71–81.
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M., & Azis, I. (2023). *Media pembelajaran*. Eureka Media Aksara.
- Subagio, A., & Solikhah, N. (2024). *Pendekatan Eduplay pada fasilitas pembelajaran sekolah dasar di Bojong Baru, Kabupaten Bogor*. Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa), 6(1), 373–386. <https://doi.org/10.24912/stupa.v6i1.27484>
- Syata, W. M., Sabillah, B. M., Subur, H., & Lewa, M. J. (2024). *Optimalisasi media digital dalam pembelajaran ekonomi*. Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan, 9(2), 22–27. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v9i02.3175>
- Tiwow, G. M., Manullang, D. R., HS, S. R., Siahaan, A. L., & Komalasari, F. P. (2025). *Media pembelajaran digital*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sugiyono. (2023). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.**
- Ulfah, U., Arifudin, O., & Kartika, I. (2021). Pengaruh aspek kognitif, afektif, dan psikomotor terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen dan Pendidikan*, 2(1), 1–9. <https://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/88>

- Utama, D. G. (2021). Pembelajaran dinamika pada ansambel gitar ditinjau dari aspek afektif, kognitif, dan psikomotor. *Journal of Music Education and Performing Arts (JMEPA)*, 1(1), 16–22. <https://doi.org/10.23887/jmepa.v1i1.31768>
- Wahab, A., Junaedi, S. P., Efendi, D., Prastyo, H., Sari, D. P., Syukriani, A., Febriyanni, R., Rawa, N. R., Saija, L. M., & Wicaksono, A. (2021). *Media pembelajaran matematika*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. <https://books.google.com/books?id=tp9CEAAAQBAJ>
- Widana, I. W., & Muliani, N. P. L. (2020). *Uji persyaratan analisis*. Lumajang: Klik Media. <https://repo.mahadewa.ac.id/id/eprint/1413/1/BUKU%20UJI%20PERSYARATAN%20ANALISIS.pdf>
- Zaki, M., & Saiman, S. (2021). *Kajian tentang perumusan hipotesis statistik dalam pengujian hipotesis penelitian*. *JIIP – Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(2), 115–118. <https://doi.org/10.54371/jiip.v4i2.216>
- Zakiah, Z., & Khairi, F. (2019). Pengaruh kemampuan kognitif terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas V SDN Gugus 01 Kecamatan Selaparang. *El Midad: Jurnal PGMI*, 11(1), 85–100. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i1.1906>