



The effect of using the Educaplay game on the social studies learning outcomes

Febby Nur Harizah¹, Rahmiati²

¹ Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta Barat, Indonesia

² Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Bekasi, Indonesia

febbynhh05@gmail.com¹, rahmiatizen@gmail.com²

ABSTRACT

Learning activities with limited and monotonous interaction can render learning ineffective and yield suboptimal results. One way to improve learning activities is to develop engaging learning media. This research aims to determine the effect of using visual games through Educaplay on the learning outcomes of fifth-grade students in the Natural and Social Sciences subject at SDN Cawang 07 Pagi. The research method employed is quantitative with a quasi-experimental design using a post-test control group design. Data were collected using an IPAS learning outcomes test instrument and analyzed through validity, reliability, normality, and homogeneity tests, as well as t-tests and effect size analysis. This study demonstrates that the application of Educaplay games has a significant positive impact on the learning outcomes of fifth-grade students in the IPAS subject. Therefore, Educaplay can be used as a supplementary tool, rather than the sole learning medium, especially for materials requiring deep conceptual understanding, such as social science.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 7 Apr 2025

Revised: 12 Aug 2025

Accepted: 19 Aug 2025

Available online: 2 Oct 2025

Publish: 29 Dec 2025

Keywords:

Educaplay; educational games; interactive learning; learning outcomes; natural and social sciences

Open access

Curricula: Journal of Curriculum Development is a peer-reviewed open-access journal.

ABSTRAK

Kegiatan pembelajaran dengan kegiatan interaksi yang terbatas dan monoton dapat membuat pembelajaran tidak efektif dan memiliki hasil yang kurang optimal, sehingga salah satu cara untuk membuat kegiatan pembelajaran lebih baik adalah dengan mengembangkan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan games visual Educaplay terhadap hasil belajar murid kelas V pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SDN Cawang 07 Pagi. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain quasi experimental menggunakan post-test control group design. Data dikumpulkan melalui instrumen tes hasil belajar IPAS dan dianalisis mulai dari uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas uji t sampai dengan uji effect size. Berdasarkan analisis data, untuk kelas eksperimen mendapatkan nilai yang lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Yang dapat dibuktikan oleh nilai effect size (Cohen's d) yang tinggi. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media Educaplay memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar murid kelas V pada mata pelajaran IPAS. Oleh karena itu, Educaplay dapat digunakan sebagai pelengkap, bukan sebagai satu-satunya media pembelajaran, terutama pada materi yang membutuhkan pemahaman konseptual mendalam seperti IPAS.

Kata Kunci: Educaplay; games edukasi; hasil belajar; IPAS; pembelajaran interaktif

How to cite (APA 7)

Harizah, F. N., & Rahmiati, R. (2025). The effect of using the Educaplay game on the social studies learning outcomes. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 4(2), 1397-1408.

Peer review

This article has been peer-reviewed through the journal's standard double-blind peer review, where both the reviewers and authors are anonymised during review.

Copyright

2025, Febby Nur Harizah, Rahmiati. This an open-access is article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author, and source are credited.

*Corresponding author: febbynhh05@gmail.com

INTRODUCTION

Proses pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar (SD) memiliki peran yang sangat penting sebagai fondasi awal bagi perkembangan akademik dan karakter murid. Pembelajaran IPAS tidak hanya memberikan pengetahuan tentang dunia alam dan kehidupan sosial, tetapi juga mengajarkan murid untuk berpikir kritis dan analitis. Namun, dalam kenyataannya, banyak murid di SD menghadapi kesulitan dalam memahami materi pembelajaran IPAS (Romero-Rodríguez *et al.*, 2024). Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di SDN Cawang 07 Pagi Jakarta, ditemukan bahwa banyak murid yang tidak mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan oleh sekolah. Misalnya, pada kelas V-A dan V-B, hanya sebagian kecil murid yang berhasil mencapai nilai di atas KKTP yang telah ditetapkan yaitu sebesar 78. Berbagai faktor menjadi penyebab rendahnya hasil belajar IPAS di kelas ini. Pertama, metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih berpusat pada guru (*teacher-centered*) dan sering kali monoton. Pembelajaran yang hanya mengandalkan ceramah atau penyampaian materi secara lisan tidak efektif untuk membangkitkan minat dan perhatian murid. Kedua, penggunaan media pembelajaran yang terbatas dan kurang variatif juga menjadi salah satu penyebabnya. Murid harus memiliki minat pada saat belajar di kelas, minat murid didapatkan dari kegiatan belajar yang menarik, dengan demikian peran guru dalam menentukan media pembelajaran yang menarik dapat berpengaruh pada minat belajar murid (Tiwow *et al.*, 2022).

Seiring dengan berkembangnya teknologi pendidikan, penggunaan media pembelajaran interaktif semakin menjadi perhatian. Salah satu media yang dapat diimplementasikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah *games* edukatif (Arum *et al.*, 2024; Haque *et al.*, 2024). *Games* edukatif mampu mengubah proses pembelajaran yang sebelumnya bersifat kaku dan monoton menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Salah satu platform *games* edukatif yang banyak digunakan adalah Educaplay. Platform ini menawarkan berbagai jenis permainan interaktif yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran yang diajarkan. Melalui penggunaan Educaplay, murid tidak hanya terlibat dalam kegiatan belajar secara pasif, tetapi mereka juga dapat berpartisipasi aktif melalui permainan yang merangsang motivasi dan minat mereka dalam belajar (Aisyah *et al.*, 2024).

Educaplay merupakan platform pembelajaran berbasis visual yang menyediakan berbagai jenis permainan interaktif seperti kuis, teka-teki, dan latihan soal yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi pembelajaran. Penggunaan Educaplay diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar murid, karena *games* ini didesain untuk menarik perhatian murid dan memberikan umpan balik secara langsung terhadap jawaban yang mereka berikan. Selain itu, elemen gamifikasi dalam Educaplay dapat membantu murid untuk mengulang materi secara menyenangkan, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang sebelumnya dianggap sulit (Ariani *et al.*, 2024).

Beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan *games* edukatif dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar murid. Sebagai contoh, penelitian yang menunjukkan bahwa penerapan *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan Educaplay berhasil meningkatkan motivasi belajar murid, dengan rata-rata motivasi belajar mencapai 85% (Arum *et al.*, 2024). Selain itu terjadi pula peningkatan kemampuan belajar murid dengan menggunakan Educaplay (Bentriska & Suprijono, 2022).

Educaplay dapat memberikan dampak yang signifikan pada pembelajaran. Namun, meskipun banyak penelitian yang menunjukkan keberhasilan penggunaan *games* edukatif dalam berbagai mata pelajaran, penggunaan Educaplay dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan penelitian tersebut dengan mengkaji pengaruh penggunaan *games* visual Educaplay terhadap hasil belajar IPAS murid kelas V di SDN Cawang 07 Pagi.

Berkaitan dengan permasalahan yang sudah diuraikan di atas, peneliti ingin melihat seberapa besar pengaruh Educaplay sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, maka penelitian ini akan membahas mengenai pengaruh Educaplay pada kegiatan pembelajaran di sekolah.

LITERATURE REVIEW

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat SD mengintegrasikan konsep-konsep dari kedua disiplin ilmu, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Tujuan dari mata pelajaran IPAS adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif kepada murid mengenai dunia alam dan kehidupan sosial di sekitarnya (Andreani & Gunansyah, 2023). Dalam hal ini, murid diajak untuk mengamati, menganalisis, dan mencermati berbagai fenomena baik yang bersifat alamiah maupun sosial dalam kehidupan sehari-hari (Yusmar & Fadilah, 2023).

Selain itu mata pelajaran IPAS di SD dirancang untuk memberikan pemahaman dasar mengenai ilmu pengetahuan alam dan sosial melalui pendekatan yang lebih terintegrasi, dengan tujuan agar murid tidak hanya memperoleh pengetahuan terpisah tentang kedua mata pelajaran tersebut, tetapi juga mampu melihat keterkaitan antara keduanya (Meylovia & Julianto, 2023). Maka dari itu mata pelajaran IPAS di SD mengintegrasikan konsep-konsep IPA dan IPS, dengan tujuan untuk memberikan pemahaman yang holistik kepada murid tentang fenomena alam dan kehidupan sosial

Tujuan Pembelajaran IPAS, sendiri di SD adalah untuk membantu murid memahami fenomena alam dan sosial yang ada di sekitar mereka, serta mampu menghubungkan antara pengetahuan yang didapat dengan kehidupan sehari-hari (Anggita *et al.*, 2023). Dan hasil belajar IPAS Hasil belajar IPAS di SD dapat dilihat dari seberapa jauh murid dapat menghubungkan pengetahuan yang mereka pelajari dengan realitas yang ada di sekitar mereka (Dwiwulandari *et al.*, 2024). Ini berarti hasil belajar IPAS tidak hanya terbatas pada hafalan, tetapi pada pemahaman mendalam. Hasil belajar IPAS di SD melibatkan kemampuan murid untuk bekerja sama dalam konteks pembelajaran kelompok dan pemecahan masalah yang berkaitan dengan topik-topik alam dan sosial. Selain itu, hasil belajar ini juga mencakup peningkatan keterampilan observasi, eksperimen, serta kemampuan berpikir kritis dan analitis (Ummah & Mustika, 2024). Teori lain mengatakan hasil belajar dalam pelajaran IPAS meliputi pembentukan sikap positif terhadap lingkungan dan masyarakat, di samping penguasaan materi terkait ilmu pengetahuan alam dan sosial (Zannah & Zulfadewina, 2022).

Secara keseluruhan, hasil belajar IPAS di SD tidak hanya mencakup penguasaan pengetahuan tentang fenomena alam dan sosial, tetapi juga keterampilan dan sikap yang

berkembang pada diri murid setelah proses pembelajaran. Hasil belajar ini terlihat dari kemampuan murid dalam memahami, mengaplikasikan, dan berpikir kritis mengenai isu-isu alam dan sosial yang ada di sekitar mereka.

Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh murid setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar menunjukkan seberapa besar perubahan yang terjadi dalam diri murid, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, yang terjadi sebagai akibat dari pengalaman belajar yang dilakukan. Hasil belajar adalah perubahan dalam perilaku yang dapat diamati dan diukur sebagai akibat dari pengalaman belajar yang diberikan (Siregar, 2019). Hasil belajar juga proses yang melibatkan perubahan dalam cara individu memperoleh, mengolah, dan menyimpan informasi (Kartanegara & Saugi, 2024). Belajar adalah suatu proses yang terjadi ketika informasi baru diorganisir dan diterapkan dalam konteks baru. Pada dasarnya, belajar melibatkan pengolahan aktif terhadap informasi yang diterima melalui pengalaman dan pengulangan, yang pada akhirnya mengarah pada perubahan dalam perilaku atau pemahaman individu (Layali & Sohiah, 2020).

Selanjutnya, belajar tidak hanya terbatas pada pencapaian hasil yang dapat diukur secara akademis, tetapi juga melibatkan pengembangan keterampilan kritis dan kreatif melalui metode pembelajaran yang berorientasi pada proyek (Wati & Nafiah, 2020). Selain itu, belajar tidak hanya melibatkan penerimaan informasi, tetapi juga pengalaman langsung yang memperkaya keterampilan murid untuk mengeksplorasi lebih dalam materi yang dipelajari (Pijeira-Díaz *et al.*, 2024). Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses yang kompleks yang tidak hanya mencakup penerimaan informasi, tetapi juga pemrosesan dan aplikasi pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari (Suryati *et al.*, 2023).

Pendidikan memiliki tujuan, yakni menghasilkan murid atau murid dengan mutu dan kualitas yang baik. Mutu pendidikan yang baik dapat dicapai dengan meningkatnya hasil belajar. Tolak ukur hasil belajar yang baik adalah murid yang memiliki peningkatan hasil pembelajaran di sekolah (Yandi *et al.*, 2023). Dengan demikian hasil belajar memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Games Interaktif Educaplay

Educaplay adalah platform *games* edukasi berbasis *website* yang memungkinkan penggunaannya untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran, seperti kuis, teka-teki, permainan, dan aktivitas interaktif lainnya. Educaplay dikembangkan untuk memfasilitasi guru dan pelajar dalam mengembangkan dan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan pengalaman belajar dengan cara yang menyenangkan dan menarik (Agdiyah & Mustopa, 2024). Platform ini dirancang untuk membuat proses pembelajaran lebih interaktif, memotivasi murid, memberikan pengalaman belajar lebih dinamis yang dapat meningkatkan hasil belajar (Anwar & Jasiah, 2025). Selain itu Educaplay adalah platform yang sangat berguna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam konteks pembelajaran interaktif. Dengan menyediakan berbagai jenis aktivitas, seperti kuis, teka-teki, dan permainan edukatif, Educaplay memungkinkan pengajar untuk membuat materi

pembelajaran yang lebih menarik dan memotivasi murid untuk terlibat aktif, memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan (Arum *et al.*, 2024). Pendapat lain menyatakan *games* edukatif Educaplay adalah sebuah platform digital yang digunakan untuk membuat dan mengelola berbagai jenis materi pembelajaran, Educaplay memungkinkan pendidik untuk merancang latihan dan permainan pendidikan secara digital yang dapat meningkatkan pengalaman belajar bagi murid (Batitusta & Hardinata, 2024).

Salah satu permainan yang dapat digunakan di Educaplay adalah *Froggy Jumps*, yang dapat mengajak murid untuk berpikir cepat dan melatih ketepatan dalam memilih jawaban. Permainan ini mengharuskan murid untuk membantu karakter *Frog* melompat dari satu tempat ke tempat lainnya sesuai dengan instruksi yang diberikan, seperti menjawab soal atau memilih pilihan yang benar. *Froggy Jumps* (lihat **Gambar 1**) dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemahaman konsep, terutama dalam mata pelajaran seperti IPAS.



Gambar 1. Permainan *Froggy Jumps*
Sumber: Penelitian 2025

Setiap *games* pasti memiliki kekurangan dan kelebihan begitu juga dengan Educaplay, berikut ini kekurangan dan kelebihan media Educaplay Kelebihan Educaplay yaitu, interaktivitas yang tinggi, fleksibilitas dalam penggunaan, akses mudah dan praktis, fitur analisis dan pelacakan, mendukung berbagai media pembelajaran, peningkatan motivasi dengan elemen *gamifikasi*, gratis namun ada juga pilihan premium dan kompatibilitas dengan *Learning Management System* (LMS). Ada pun kekurangan dari Educaplay ini yaitu, ketergantungan pada koneksi internet, fitur *games* terbatas dalam versi gratis, kurang mendalam untuk materi kompleks, tergantung pada *desain* penggunaan, kurangnya fitur untuk pengelolaan, tidak ada dukungan penuh untuk pembelajaran sosial, keterbatasan dalam kustomisasi desain, fokus pada pembelajaran dasar.

Adapun langkah-langkah dalam permainan Educaplay sebagai berikut:

1. Kunjungi *website* Educaplay di <https://www.educaplay.com/>.
2. Buat Akun atau Masuk, jika belum punya akun, daftar terlebih dahulu dengan mengklik "Sign Up." Sedangkan Jika sudah punya akun, klik "Log In" untuk masuk.
3. Pilih Jenis *games*, setelah masuk, pilih jenis permainan yang ingin dimainkan. Educaplay menawarkan berbagai format, seperti teka-teki, kuis, atau *games* interaktif lainnya.

4. Cari *games* yang ingin dimainkan, dengan menggunakan fitur pencarian untuk menemukan *games* yang telah tersedia.
5. Mulai Bermain, klik pada *games* pilihan dan ikuti instruksi untuk mulai bermain. *Games-games* ini biasanya memiliki petunjuk yang jelas agar kamu bisa langsung mengerti cara bermainnya.
6. Jawab Pertanyaan atau Selesaikan Tantangan, selesaikan tantangan yang diberikan, misalnya menjawab kuis atau mengisi teka-teki dengan benar.
7. Tanya Jika Bingung, jika ada bagian yang tidak jelas, biasanya ada petunjuk di dalam *games* yang bisa membantu.
8. Selesai dan Evaluasi, setelah selesai bermain, *games* biasanya akan memberikan hasil atau evaluasi berdasarkan jawaban atau poin yang didapatkan.
9. Bermain Lagi atau Bagikan, pada bagian ini kita bisa memilih untuk bermain lagi atau membagikan hasil permainanmu

METHODS

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Cawang 07 Pagi, yang terletak di Jl. Jaani Nasir RT 005 RW 011, Cawang, Kec. Kramat Jati, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen. Penelitian kuantitatif eksperimen dilakukan untuk menentukan dalam kondisi yang terkendali bagaimana suatu perlakuan mempengaruhi yang lainnya. Desain penelitian menggunakan *post-test control grup design* yang merupakan salah satu dari desain penelitian *quasi experimental design*.

Quasi experimental design merupakan uji coba terkontrol acak (Maciejewski, 2020). Langkah-langkah penelitian dengan *quasi experimental design* dapat dilakukan sebagai berikut: 1) Identifikasi pertanyaan penelitian dan topik; 2) Pemilihan desain kuasi eksperimen yang sesuai; 3) Pemilihan subjek atau kelompok; 4) Pengukuran awal (*pretest*); 5) Pelaksanaan intervensi atau perlakuan; 6) Pengukuran akhir (*posttest*); dan 6) Analisis data.

Kelompok penelitian terbagi menjadi dua. Kelompok pertama diberi perlakuan (X) disebut kelas eksperimen dan yang lain tidak diberi perlakuan disebut kelas kontrol. Kemudian dua kelompok tersebut diberi *posttest* (O), Populasi target pada penelitian ini adalah kelas V di SDN Cawang 07 Pagi dengan jumlah sebanyak 60 murid, selanjutnya adalah teknik pengambilan sampel.

RESULTS AND DISCUSSION

Permulaan penelitian dilakukan dengan melakukan analisis data pada bagian pendahuluan dan penentuan metode yang akan dilakukan dan pemilihan subjek penelitian pada bagian metode. Langkah selanjutnya dilakukan validasi soal yang dibuat dan di ujikan di sekolah yang berbeda dengan tempat penelitian yang digunakan oleh peneliti. Uji validitas dilakukan di SDN Jatisampurna VIII Bekasi, Jumlah murid yang digunakan sebagai responden sebanyak 30 murid. Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Uji validitas soal dilakukan menggunakan rumus validitas korelasi *point biserial*. Setelah dilakukan uji coba terhadap 50 soal pilihan ganda, maka didapatkan soal yang valid sebanyak 30 soal dan yang tidak valid sebanyak 20 soal. Hasil bahwa 30 soal yang diuji memiliki nilai validitas yang memenuhi kriteria lebih besar dari nilai R-tabel 0,25 karena validitas 0,361 > nilai R-tabel 0,25, maka berarti seluruh soal yang digunakan dalam penelitian ini valid.

Setelah melakukan uji validitas peneliti melakukan uji reliabilitas Uji reliabilitas dilakukan setelah uji validitas untuk memastikan bahwa instrumen soal yang digunakan menghasilkan hasil yang konsisten dan dapat diandalkan. Uji reliabilitas ini menggunakan rumus Formula 20 (KR-20). Berdasarkan perhitungan, diperoleh nilai reliabilitas sebesar dari R-hitung 0,802, karena nilai R-hitung 0,802 > nilai R-tabel 0,361 berarti instrumen soal reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian.

Setelah melakukan uji validitas dan reliabilitas, selanjutnya peneliti melakukan penelitian di SDN Cawang 07 Pagi, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN Cawang 07 Pagi ditemukan bahwa Educaplay memberikan pengaruh yang signifikan besar terhadap hasil belajar IPAS di kelas, yang dapat dibuktikan berdasarkan data pada **Tabel 1** berikut.

Tabel 1. Data Hasil Uji Normalitas (*Liliefors*) SPSS

No	Kelas	Statistics	Df	Sig
1	Eksperimen	914	30	193
2	Kontrol	668	30	060

Sumber: Penelitian 2025

Berdasarkan data dari **Tabel 1**, diperoleh hasil uji normalitas pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan (*post-test*) *eksperimen*. Setelah melakukan perhitungan diperoleh Sig. sebesar 0,060. Berdasarkan nilai signifikansi Sig. > $\alpha = 0,05$ dengan demikian H_0 diterima karena Sig. > α yaitu 0,060 > 0,05. Dapat disimpulkan bahwa data *post-test* eksperimen berasal dari populasi berdistribusi normal. Selanjutnya pada kelas kontrol setelah diberikan perlakuan (*post-test*). Setelah melakukan perhitungan diperoleh Sig. sebesar 0,193. Berdasarkan nilai signifikansi Sig. > $\alpha = 0,05$ dengan demikian H_0 diterima karena Sig. > α yaitu 0,193 > 0,05. Dapat disimpulkan bahwa data *post-test* kontrol berasal dari populasi berdistribusi normal.

Setelah diketahui tingkat normalitas data, langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki kesamaan. Dalam penelitian ini, analisis dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 27 untuk mempermudah proses pengolahan data. Interpretasi hasil uji homogenitas dilakukan berdasarkan nilai signifikansi, di mana jika nilai tersebut lebih besar dari 0,05 maka data dianggap memiliki varians yang homogen.

Tabel 2. Data Hasil Uji Homogenitas (*Fisher*) SPSS

No	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
1	Eksperimen	30	79,90	1,670	670
2	Kontrol	30	90,13	1,244	678

Sumber: Penelitian 2025

Berdasarkan data pada **Tabel 2**, hasil Uji homogenitas variabel penelitian diketahui $F_{(hitung)}$ *post-test* kelas Eksperimen 0,58 dengan nilai signifikansi yang diperoleh Sig 0,539. Hasil Uji Homogenitas berdasarkan nilai signifikansi jika $Sig. > \alpha = 0,05$ dengan demikian H_0 diterima, karena $Sig. > \alpha$ yaitu $0,539 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini memiliki varians yang homogen.

Sedangkan pada data *post-test* diketahui $F_{(hitung)}$ kelas kontrol 0,50 dengan nilai signifikansi yang diperoleh Sig. 0,527 Hasil Uji Homogenitas berdasarkan nilai signifikansi jika $Sig. > \alpha = 0,05$ dengan demikian H_0 diterima, karena $Sig. > \alpha$ yaitu $0,527 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini memiliki varian yang homogen. Kalimat penjelasan gambar, kalimat penjelasan gambar, kalimat penjelasan gambar, kalimat penjelasan gambar dan seterusnya.

Setelah uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitasnya terpenuhi, analisis perhitungan statistik dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Analisis yang digunakan adalah Uji t dengan bantuan SPSS secara rinci sebagai berikut, Uji Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *statistic parametric* yaitu *paired sample T-test*. Uji ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antar dua kelompok sampel yang berpasangan (berhubungan). Uji-t kelas eksperimen dan kelas kontrol bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan skor. Kesimpulan penelitian dinyatakan signifikan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% dan nilai $p < 0,05$.

Tabel 3. Data Hasil Uji T SPSS

No	Statistic	Nilai
1	F	0,381
2	Sig.	0.539
3	T	-10.051
4	Df	58
5	Sig.(2-tailed)	0.000
6	Mean Difference	-9.233
7	Std. Error dif	0.919
8	Confidence interval 95%	Lower -11,072 Upper -7,394

Sumber: Penelitian 2025

Berdasarkan **Tabel 3** hasil uji SPSS di atas, karena nilai signifikansi $0.000 < 0.05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPAS murid kelas eksperimen dan kontrol. Untuk melihat nilai $t_{(tabel)}$ maka didasarkan pada *Degrees of Freedom* (df), yang besarnya adalah $N-F$, yaitu $60-2 = 58$ pada taraf signifikan 5% : $2 = 0,025$ diperoleh $t_{(tabel)} = 2.00172$. Berdasarkan analisis uji t, maka dapat diperoleh hasil bahwa $t_{(hitung)} > t_{(tabel)}$ pada taraf signifikansi 5% ($10.051 > 2.00172$) dan mempunyai nilai $P < 0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan pada hasil belajar IPAS pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Selanjutnya setelah melakukan uji-t peneliti, melakukan uji *effcet size*, pengujian ini dilakukan untuk menghitung besarnya efektivitas penggunaan Educaplay terhadap hasil belajar murid kelas V pada mata pelajaran IPAS, dilakukan perhitungan *effect size* menggunakan Cohen's d dan Hedges' correction

Tabel 4. Hasil Uji *Effect Size*

Kelas	Rata-Rata <i>Gain</i>	Standar Deviasi	<i>Effect Size</i> (Cohen's <i>d</i>)	Keterangan
Eksperimen	90,13	1,670	0,8	Besar
Kontrol	79,90	1,244		

Sumber: Penelitian 2025

Berdasarkan hasil tabel di atas di dapatkan nilai *Cohen's d* sebesar $0,8 > 0,8$ hal ini termasuk dalam kategori besar. Hal ini dapat disimpulkan bahwa Educaplay memberikan pengaruh yang besar terhadap hasil belajar mata Pelajaran IPAS murid kelas V.

Discussion

Berdasarkan data yang telah diambil dan dilakukan analisis data oleh peneliti sehingga peneliti mendapatkan hasil yang didapat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Educaplay terhadap hasil belajar murid kelas V pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SDN Cawang 07 Pagi Jakarta. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua kelas, yaitu Kelas V-A sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media Educaplay, dan Kelas V-B sebagai kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan, menggunakan pembelajaran konvensional. Setelah proses pembelajaran menggunakan Educaplay dan yang tidak menggunakan Educaplay. Berdasarkan analisis data, untuk kelas eksperimen, nilai rata-rata hasil belajar murid adalah 90,13, dengan standar deviasi 1.244, sedangkan pada kelas kontrol, nilai rata-rata hasil belajar murid adalah 79.90, dengan standar deviasi 1.670. Dapat dilihat bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil pengujian di atas sebesar $0,8 > 0,8$ hal ini termasuk dalam kategori besar. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media Educaplay memberikan pengaruh yang besar terhadap hasil kemampuan menyelesaikan soal Matematika murid kelas V. Besaran efek yang positif menandakan bahwa rata-rata hasil belajar pada kelompok eksperimen secara signifikan lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, sehingga penggunaan media Educaplay dalam konteks ini memberikan penerapan media Educaplay memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar murid kelas V pada mata pelajaran IPAS, hasil belajar kelompok eksperimen lebih tinggi. Perbedaan hasil belajar murid antara murid yang mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media Educaplay dan murid yang mengikuti proses pembelajaran dengan metode konvensional terlihat signifikan, ke arah peningkatan pada kelompok eksperimen. Hal ini dapat disebabkan oleh perbedaan pada tahapan-tahapan pembelajaran dan proses penyampaian materi. Dalam kelas eksperimen, penggunaan media Educaplay memungkinkan murid untuk berpartisipasi aktif melalui permainan interaktif yang melibatkan tantangan dan pengungkapan pendapat. Pendekatan ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mengurangi kecemasan, dan mendorong murid untuk lebih berani berbicara di depan kelas, sesuai dengan teori konstruktivisme yang menekankan pembelajaran aktif melalui interaksi sosial yang dikutip oleh (Magdalena *et al.*, 2021). Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dengan gamifikasi memungkinkan murid untuk lebih aktif berpartisipasi pada pembelajaran (Fitriani, 2024; Rosyiddin *et al.*, 2023). Lebih lanjut, dengan gamifikasi, motivasi murid dalam mengikuti pembelajaran juga meningkat (Zafar *et al.*, 2022).

Sebaliknya, pada metode konvensional di kelas kontrol, guru tidak memberikan perlakuan khusus kepada murid. Dalam proses pembelajaran yang berpusat pada guru, tahap pelaksanaannya lebih didominasi oleh guru dibandingkan murid. Penyampaian materi cenderung satu arah, yaitu dari guru ke murid, sehingga tidak melibatkan murid untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Penyampaian materi dilakukan seperti biasa melalui metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan instrumen (Tackie, 2022). Pembelajaran konvensional seperti ini dapat membuat murid merasa bosan, lebih cenderung menunggu informasi dari guru, dan hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa banyak kesempatan untuk berinteraksi atau mengungkapkan pendapat. Maka dari itu pembelajaran interaktif, seperti Educaplay, dapat meningkatkan minat belajar murid dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan (Kurniawan & Yatri, 2022). Dalam konteks penelitian ini, Educaplay memberikan pengalaman belajar yang interaktif, efek yang besar untuk meningkatkan hasil belajar secara positif. Media Educaplay dapat menjadi alternatif media yang digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar murid (Hanifah, 2024). Dari penjelasan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan dari penggunaan media Educaplay pada murid kelas V mata pelajaran IPAS.

CONCLUSION

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar murid setelah menggunakan Educaplay sebagai sebuah media pembelajaran. Educaplay dapat digunakan sebagai alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif. Selain itu penelitian ini memberikan gambaran bahwa media interaktif seperti Educaplay menjamin peningkatan hasil belajar, dikarenakan memiliki elemen gamifikasi yang tinggi. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi kombinasi pendekatan pembelajaran, serta melakukan uji coba pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda. Selain itu, pengamatan jangka panjang juga penting untuk mengetahui apakah dampak penggunaan media edukatif seperti Educaplay dapat meningkat seiring waktu dan pembiasaan.

AUTHOR'S NOTE

Peneliti menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan mengenai publikasi artikel ini. Dan peneliti juga menegaskan bahwa artikel bebas dari plagiarisme.

REFERENCES

- Agdiyah, A. F., & Mustopa, S. (2024). Pengaruh media interaktif Educaplay pada pembelajaran Matematika di Kelas III SD. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*, 2(6), 385-390.
- Aisyah, N., & Rahmawati, A. (2024). Penerapan media Educaplay dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 9(02), 51-56.

- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi guru tentang IPAS pada kurikulum merdeka. *JPGSD: Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(9), 1841-1854.
- Anggita, A. D., Ervina Eka Subekti, Prayito, M., & Prasetiawati, C. (2023). Analisis minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran IPAS di kelas 4 SDN Panggung Lor. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 78-84.
- Anwar, S. & Jasiah. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis game Educaplay untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 355-373.
- Ariani, N., Sari, M., Ghani, H. N., Aziz, A., & Raya, I. P. (2024). Pengembangan media pembelajaran game edukasi berbasis Wordwall dan Educaplay dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IX di MTs Hidayatul Muhajirin Yahya. *Jurnal Motivasi Pendidikan dan Bahasa*, 2(4), 1-14.
- Arum, N. S., Dimiyati, F. A., Madiun, K., & Timur, J. (2024). Peningkatan hasil belajar mata pelajaran IPAS kelas 5 berbantuan kuis Educaplay di SDN Kelas 5 berbantuan kuis Educaplay di SDN. *JMA: Jurnal Media Akademik*, 2(12), 1-10.
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh implementasi media permainan edukasi Educaplay berbasis gadget terhadap hasil belajar menulis esai. *JiIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2685-2690.
- Bentriska, H. K., & Suprijono, A. (2022). Pengaruh media pembelajaran Educandy terhadap hasil belajar kognitif sejarah siswa SMAN 3 Sidoarjo. *Avatara: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 12(4), 1-6.
- Dwiwulandari, A., Hakim, M., & Hasnawati (2024). Analisis kemampuan literasi sains siswa kelas V pada pembelajaran IPAS SDN 1 Jagaraga Indah. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika*, 5(4), 799-807.
- Fitriani, F. (2024). Duolingo in English education: Evidence-based perspectives on learning outcomes. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 3(2), 333-346.
- Hanifah, N. (2024). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media Educaplay pada mata pelajaran IPS. *Indonesian Journal of Teaching and Learning*, 3(2), 100-107.
- Haque, M. I. Z. U., Fachrezi, M. A., & Hadiapurwa, A. (2024). Gamifikasi pembelajaran dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 7(1), 58-70.
- Kartanegara, N. K., & Saugi, W. (2024). Kemampuan literasi sains siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Madrasah Ibtidaiyah. *Borneo Journal of Science and Mathematics Education*, 4(2), 96-112.
- Kurniawan, N. D., & Yatri, I. (2022). Kuis interaktif menggunakan aplikasi Classpoint pada materi indahna keragaman di negeriku untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 86-95.
- Layali, H. N., & Sohiah, S. (2020). Teori hasil belajar pada siswa SDIT Cendikia. *As-Sabiqun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 55-60.
- Maciejewski, M. L. (2020). Quasi-experimental design. *Biostatistics & Epidemiology*, 4(1), 38-47.

- Magdalena, I., Yoranda, D. O., Savira, D., & Billah, S. (2021). Pentingnya memahami karakteristik siswa sekolah dasar di SDN Sudimara 5 Ciledug. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50-59.
- Meylovia, D., & Julianto, A. (2023). Inovasi pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1), 84-91.
- Pijeira-Díaz, H. J., Braumann, S., van de Pol, J., van Gog, T., & de Bruin, A. B. (2024). Towards adaptive support for self-regulated learning of causal relations: Evaluating four Dutch word vector models. *British Journal of Educational Technology*, 55(4), 1354-1375.
- Romero-Rodríguez, J. M., Martínez-Menéndez, A., Alonso-García, S., & Victoria-Maldonado, J. J. (2024). The reality of the gamification methodology in Primary Education: A systematic review. *International Journal of Educational Research*, 128, 1-26.
- Rosyiddin, A. A. Z., Fiqih, A., Hadiapurwa, A., Nugraha, H., & Komara, D. A. (2023). The effect of interactive PowerPoint media design on student learning interests. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 8(1), 12-24.
- Siregar, S. F. (2019). Meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran ilmu pengetahuan alam di kelas VII-2 melalui pendekatan pembelajaran cara belajar siswa aktif di SMP Negeri 29 Medan. *Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi dan Biologi*, 2(2), 217-221.
- Suryati, D., Salamah, U., & Mustafiyanti, M. (2023). Efektivitas penggunaan Kurikulum merdeka belajar sebagai pengganti kurikulum 2013 dalam dunia pendidikan. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 2(4), 142-152.
- Tackie, H. N. (2022). Connected: Establishing social presence and intimacy in teacher-student relationships during emergency remote learning. *AERA Open*, 8(1), 1-14.
- Tiwow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022). Pengaruh media pembelajaran animasi PowToon terhadap hasil belajar ditinjau dari minat belajar peserta didik. *Journal Focus Action of Research Mathematic*, 4(2), 107-122.
- Ummah, K. K., & Mustika, D. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran pada muatan IPAS di kelas IV sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1573-1582.
- Wati, T. N., & Nafiah. (2020). Peningkatan hasil belajar melalui pendekatan tpack pada siswa kelas V UPT SD Negeri Jambepawon 02 Blitar. *National Conference for Ummah (NCU)*, 1(1), 1-16.
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik (literature review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13-24.
- Yusmar, F., & Fadilah, R. E. (2023). Analisis rendahnya literasi sains peserta didik Indonesia: Hasil PISA dan faktor penyebab. *Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 13(1), 11-19.
- Zafar, A., Patah, B. M., & Fatya, S. N. (2021). Use of gamification to increasing motivation in learning. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 1(1), 33-42.
- Zannah, S. R., & Zulfadewina, Z. (2022). Faktor penyebab menurunnya hasil belajar IPA siswa kelas IV pada masa pembelajaran tatap muka terbatas. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 981-991.