

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPAS KELAS 5 BERBATUAN KUIS EDUCAPLAY DI SDN NGLAMBANGAN 01

Oleh:

Nafa Sekar Arum¹

Hartini²

Fitria Aris Dimiyati³

Universitas PGRI Madiun

Alamat: Jl. Setia Budi No.85, Kanigoro, Kec. Kartoharjo, Kota Madiun, Jawa Timur
(63118).

Korespondensi Penulis: nafasekararum04@gmail.com

Abstract. *This study aims to analyze the effectiveness of the Educaplay Quiz in improving student learning outcomes in fifth grade science subjects at SDN Nglambangan 01. Before conducting the study, the learning outcomes of science subjects were relatively low. Boring learning and only lectures that make students less active in learning make learning outcomes unsatisfactory. This classroom action research involved 2 cycles. In cycle 1, learning outcomes reached 45% after using educaplay, in cycle 2 it increased to 85%, where previously only 9 students completed and increased to 17 students after using the educaplay quiz in learning. The results showed increasing and concrete changes in student learning outcomes after the implementation of Educaplay. Students were more enthusiastic in learning and showed better conceptual understanding. Challenges such as limited access to devices and students' digital literacy were overcome through training and technical support. Based on these findings, Educaplay is recommended as an interactive learning tool that has an impact on improving science learning outcomes and student engagement.*

Keywords: *Educaplay Quiz, Learning Outcomes, IPAS.*

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPAS KELAS 5 BERBATUAN KUIS EDUCAPLAY DI SDN NGLAMBANGAN 01

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas Kuis Educaplay dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas lima di SDN Nglambangan 01. Sebelum melakukan penelitian hasil belajar mata pelajaran ipas tergolong rendah. pembelajara membosankan dan hanya ceramah yang membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran membuat hasil belajar tidak memuaskan. Penelitian tindakan kelas ini melibatkan 2 siklus. Pada siklus 1 hasil belajar mencapai 45% setelah menggunakan educaplay pada siklus 2 meningkat mencapai 85%, dimana sebelum hanya 9 siswa yang tuntas dan naik menjadi 17 siswa setelah menggunakan kuis educaplay dalam pembelajaran. Hasilnya menunjukkan perubahan yang meningkat dan kongkret pada hasil belajar siswa setelah penerapan Educaplay. Siswa lebih antusias dalam belajar dan menunjukkan pemahaman konseptual yang lebih baik. Tantangan seperti keterbatasan akses ke perangkat dan literasi digital siswa diatasi melalui pelatihan dan dukungan teknis. Berdasarkan temuan ini, Educaplay direkomendasikan sebagai alat pembelajaran interaktif yang berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar IPA dan keterlibatan siswa.

Kata Kunci: Kuis Educaplay, Hasil Belajar, IPAS.

LATAR BELAKANG

Peningkatan mutu pendidikan menjadi fokus utama dalam pengembangan kurikulum di era modern. Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar, ditemukan kendala signifikan berupa rendahnya keterlibatan siswa dan hasil belajar yang tidak memenuhi standar kompetensi minimal (KKM) (Putri et al., 2024). Berdasarkan data penelitian sebelumnya, siswa banyak mengalami hambatan memahami konsep abstrak dalam IPAS tanpa dukungan media pembelajaran yang relevan dan interaktif (Syarifah et al., 2024). Hal ini berdampak pada rendahnya tingkat keberhasilan akademik siswa, terutama pada materi yang memerlukan integrasi pengetahuan dan keterampilan analitis (Dian Arifiani et al., 2024). Dalam era digital, penggunaan media interaktif seperti Educaplay menjadi solusi potensial untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Educaplay, sebuah platform pembelajaran berbasis kuis interaktif, menawarkan fitur-fitur menarik seperti permainan edukasi, teka-teki silang, dan latihan penguatan konsep (Tristananda, 2024). Media ini terbukti mampu

meningkatkan minat belajar siswa, keterlibatan aktif, dan pemahaman materi melalui penyajian yang menarik secara visual dan interaktif (Irene et al., 2024).

Rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran IPAS juga dialami dikelas V SDN Nglambangan 01. Penyebab rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran IPAS dikarenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif yang relevan dan menarik. Siswa sering kali kesulitan memahami konsep-konsep abstrak dalam IPAS, yang berdampak pada ketercapaian kompetensi dasar

Mata pelajaran IPAS membutuhkan pendekatan yang dapat mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang. Implementasi Educaplay dalam pembelajaran IPAS di kelas 5 memungkinkan guru untuk mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam. Selain itu, media ini dapat digunakan untuk mendorong pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*) dan penyelidikan ilmiah, yang logis dengan kompetensi abad ke-21 (Kamila & Sukartono, 2023). Metode pembelajaran tradisional sering kali gagal memfasilitasi keterlibatan siswa secara optimal, terutama dalam materi IPAS yang bersifat kompleks. Observasi di beberapa sekolah dasar menunjukkan bahwa sebagian besar siswa hanya mampu mencapai skor rata-rata jauh di bawah KKM, dengan keterlibatan belajar yang rendah akibat metode pengajaran yang monoton dan minimnya variasi media pembelajaran (Fahendri & Fuji, 2023). Dengan demikian, perlu dilakukan intervensi melalui penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi (Zainal Mutaqin et al., 2023).

Penelitian menunjukkan bahwa media Educaplay mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam memahami konsep IPAS melalui penyajian materi yang lebih terstruktur dan interaktif. Guru dapat menggunakan fitur kuis untuk memberikan umpan balik langsung, yang memungkinkan siswa memperbaiki kesalahan secara mandiri. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivis yang menekankan pentingnya pengalaman belajar aktif dalam pembentukan pengetahuan (Sulfemi, 2018). Pendidikan abad ke-21 menuntut integrasi literasi digital dalam proses pembelajaran. Dengan Educaplay, siswa tidak hanya belajar IPAS tetapi juga meningkatkan literasi digital mereka, keterampilan pemecahan masalah, dan kemampuan kolaborasi. Media ini juga memungkinkan guru untuk mengelola kelas dengan lebih efektif melalui aktivitas yang dirancang untuk mendukung pembelajaran diferensial.

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPAS KELAS 5 BERBATUAN KUIS EDUCAPLAY DI SDN NGLAMBANGAN 01

Penerapan media interaktif dalam pembelajaran, khususnya di sekolah dasar, masih terbatas pada beberapa daerah tertentu. Penelitian ini menjadi signifikan karena mengeksplorasi bagaimana Educaplay dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum IPAS untuk memberikan dampak nyata pada hasil belajar siswa. Studi ini juga memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan model pembelajaran inovatif berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan zaman (Adiputra & Heryadi, 2021). Dengan berbagai keunggulan yang ditawarkan, Educaplay memiliki potensi besar untuk menjadi alat pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan bagi guru dalam mengadopsi teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih inklusif, interaktif, dan bermakna bagi siswa (Fadilah, 2024).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 di SDN Nglambangan 01 dalam mata pelajaran IPAS melalui implementasi media pembelajaran interaktif berbasis kuis Educaplay. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi kendala dan faktor pendukung dalam implementasi media tersebut, sekaligus mengevaluasi efektivitasnya terhadap ketercapaian kompetensi dasar siswa.

KAJIAN TEORITIS

Sebelum menggunakan Kuis Educaplay, hasil belajar IPAS siswa menunjukkan tingkat pemahaman yang beragam. Berdasarkan penelitian sebelumnya, pendekatan konvensional cenderung mengandalkan ceramah dan latihan soal, yang sering kali membuat siswa kurang termotivasi dan sulit memahami konsep abstrak dalam IPAS. Data menunjukkan bahwa hasil pretest sebelum penerapan media inovatif seperti kuis digital umumnya berada pada kategori rendah hingga sedang, dengan nilai rata-rata yang mencerminkan keterbatasan aktivitas interaktif dalam pembelajaran (Setiawan, 2024).

Penerapan Kuis Educaplay menunjukkan pengaruh baik yang relevan terhadap hasil belajar siswa. Educaplay, yang menggabungkan elemen gamifikasi seperti puzzle, kuis, dan latihan interaktif, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk lebih aktif (Lailatur Rosida, 2024).

Keaktifan siswa meningkat secara signifikan ketika menggunakan Kuis Educaplay. Aktivitas seperti menjawab pertanyaan dengan waktu terbatas dan berkompetisi dengan teman-temannya menciptakan suasana pembelajaran yang lebih

dinamis. Menurut (Syarifah et al., 2024), media ini mendorong interaksi langsung antara siswa dan materi pembelajaran, sehingga meningkatkan partisipasi dalam diskusi kelas. Antusiasme siswa juga dipengaruhi oleh elemen gamifikasi dalam Educaplay. Mereka merasakan pengalaman belajar yang berbeda, dengan fitur-fitur seperti leaderboard yang memotivasi untuk mencapai skor tertinggi. Studi yang dilakukan pada siswa SD menyatakan bahwa penggunaan kuis interaktif dapat mengurangi kejenuhan dan meningkatkan minat belajar siswa pada materi yang sebelumnya dianggap sulit (Muthmainnah et al., 2023).

Sebelum penerapan Kuis Educaplay, siswa menunjukkan pemahaman yang terbatas pada konsep-konsep IPAS yang abstrak. Banyak siswa kesulitan menghubungkan teori dengan aplikasi praktis, yang menyebabkan rendahnya hasil belajar (Safitri & Mediatati, 2021).

Kuis Educaplay mendapatkan beragam tanggapan positif dari siswa karena desainnya yang interaktif dan menyenangkan. Banyak siswa merasa metode ini memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Menurut studi yang dilakukan oleh Murniati dan Irwandi (2020), 85% siswa merasa bahwa Educaplay membantu mereka memahami konsep IPAS dengan lebih mudah karena tampilan visual yang menarik. Selain itu, fitur seperti penghitungan skor secara otomatis memotivasi siswa untuk memberikan jawaban terbaik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas 5 di SDN Nglambangan 01 dengan berbantuan kuis Educaplay. Penelitian PTK dipilih karena metode ini memungkinkan peneliti untuk melakukan perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran secara langsung di dalam kelas. Penelitian ini akan dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti akan menyiapkan rencana pembelajaran, menyusun instrumen penelitian, dan menyiapkan media pembelajaran berupa kuis Educaplay akan digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap pelaksanaan meliputi kegiatan pembelajaran di kelas dengan menerapkan penggunaan kuis Educaplay. Tahap observasi dilakukan untuk mengawasi aktivitas dan hasil belajar siswa selama

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPAS KELAS 5 BERBATUAN KUIS EDUCAPLAY DI SDN NGLAMBANGAN 01

proses pembelajaran. Tahap refleksi digunakan untuk menganalisis dan mengevaluasi hasil dari tindakan yang telah dilaksanakan, serta merencanakan tindakan perbaikan untuk siklus berikutnya.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 5 SD Negeri Nglambangan 01 yang berjumlah 20 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa, observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran, dan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data-data membantu penelitian. Data yang terkumpul akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah jika terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini dianggap berhasil apabila indikator keberhasilan tersebut pada siklus II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini subjeknya ada 20 siswa yaitu sebelas perempuan dan sembilan laki-laki Kelas V SDN Nglambangan 01. Terdapat 4 tahap penelitian ini yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang terpusat pada pembelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil pada siklus 1, data menunjukkan bahwa pencapaian belajar siswa kelas V SDN Nglambangan 01 terdapat 9 atau (45%) siswa mencapai ketuntasan sementara 11 siswa atau (55%) tidak tuntas atau belum memenuhi KKM. Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa pencapaian belajar siswa masih kurang kompeten. Hal ini disebabkan oleh minat yang rendah untuk belajar, yang menyebabkan siswa kesulitan memahami pelajaran dan menghasilkan pencapaian belajar yang rendah. Hasil ini juga menunjukkan bahwa hasil belajar siswa harus ditingkatkan untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang diharapkan dalam mata IPAS.

Dalam pelaksanaan siklus 2 menunjukkan peningkatan yang signifikan dari siklus 1 yaitu 17 siswa atau 85% siswa mencapai ketuntasan memenuhi KKM. Penerapan Kuis Educaplay menunjukkan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Educaplay, yang menggabungkan elemen gamifikasi seperti puzzle, kuis, dan latihan interaktif, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk lebih aktif (Lailatur Rosida, 2024).

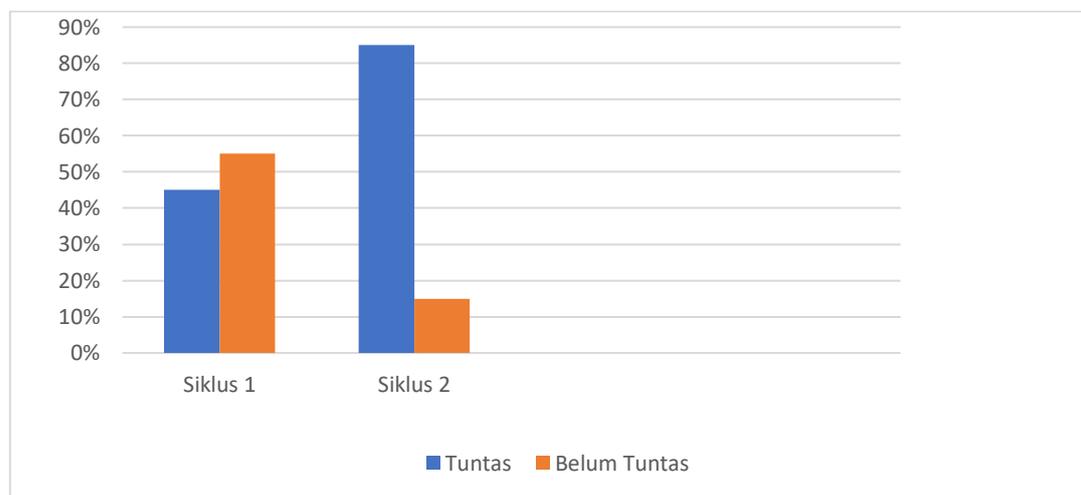
Tabel 1. Rekapitulasi Presentase Hasil Belajar Peserta Didik

No	Ketuntasan	Siklus 1		Siklus 2	
		Peserta didik	Presentase	Peserta didik	Presentase
1.	Tuntas	9	45%	17	85%
2.	Belum Tuntas	11	55%	3	15%

Penggunaan media educaplay secara efektif dapat menaikkan minat belajar siswa, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran dan mewujudkan ruang belajar yang lebih menyenangkan, yang semuanya berkontribusi pada pemahaman yang lebih komprehensif tentang materi pelajaran. Hasil pembelajaran IPAS akan mendapat manfaat dari temuan penelitian ini.

Berikut ini adalah gambaran yang lebih rinci mengenai bagaimana peningkatan pemahaman ini terjadi dan bagaimana media tersebut berkontribusi dalam proses pembelajaran.

Grafik 1. Hasil Belajar Siklus 1 dan Siklus 2



Dengan pemanfaatan media kuis menggunakan educaplay hasil belajar kelas V SDN Nglambangan 01 dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan peserta didik. Dapat disimpulkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya mata IPAS dapat melalui kuis educaplay pada peserta didik khususnya yang menarik untuk meningkatkan keaktifan dan kreatifitas siswa, sehingga mereka terlibat dan antusias yang membuat hasil belajarnya meningkat dan mencapai KKM.

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPAS KELAS 5 BERBATUAN KUIS EDUCAPLAY DI SDN NGLAMBANGAN 01

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penggunaan Kuis Educaplay dalam pembelajaran IPAS memberikan pengaruh baik terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Sebelum penerapan Educaplay, hasil belajar siswa cenderung rendah dan aktivitas pembelajaran kurang menarik. Setelah implementasi, terjadi peningkatan signifikan baik dari segi nilai akademik maupun keaktifan siswa dalam proses belajar. Educaplay juga meningkatkan antusiasme siswa dengan format interaktif yang gamifikasi, memudahkan pemahaman konsep IPAS secara menyeluruh. Kendala yang dihadapi, seperti keterbatasan perangkat dan literasi digital, dapat diatasi melalui penyediaan fasilitas dan pelatihan teknis. Secara keseluruhan, Educaplay terbukti menjadi media pembelajaran yang inovatif dan relevan dalam mendukung pendidikan modern.

Saran

1. Optimalisasi Teknologi: Sekolah perlu memastikan ketersediaan perangkat dan koneksi internet untuk mendukung penggunaan Educaplay secara maksimal.
2. Pelatihan Guru: Program pelatihan intensif terkait penggunaan platform digital seperti Educaplay harus diberikan kepada guru agar dapat mendesain konten yang menarik dan relevan.
3. Pendampingan Siswa: Pendampingan lebih intensif perlu diberikan kepada siswa yang kurang terbiasa dengan teknologi agar mereka tidak merasa terbebani.
4. Kolaborasi Orang Tua dan Guru: Orang tua perlu dilibatkan untuk mendukung siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran digital secara efektif.
5. Evaluasi Berkelanjutan: Evaluasi terhadap efektivitas Kuis Educaplay perlu dilakukan secara berkala untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR REFERENSI

Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>

- Dian Arifiani et al. (2024). PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA GYJUMPLAY TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK. 8–19.
- Fadilah, A. D. (2024). MEWUJUDKAN PENDIDIKAN INKLUSIF DAN BERKELANJUTAN DENGAN LITERASI DIGITAL : PERAN TEKNOLOGI DI ERA SDGS. 1(5), 106–121.
- Fahendri, I., & Fuji. (2023). Pengaruh Penerapan Metode Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Seni Tari Siswa Kelas XI di SMA Negeri 12 Padang. *AVANT-GARDE: Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni Pertunjukan*, 1(1), 66–75. <https://doi.org/10.24036/ag.v1i1.7>
- Irene, M., Printina, B. I., & Regina. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi “Kemampuanku Terbatas” Berbantu Media Audio Visual Fase D Kelas VII Dalam Pembelajaran Agama Katolik di SMP Regina Pacis Belitung. 2.
- Kamila, U. S., & Sukartono. (2023). Penerapan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran IPAS Materi Ayo Berkenalan Dengan Bumi Kita Pada Siswa Kelas 5 SD Negeri 2 Kalirejo. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1872–1882. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7610>
- Lailatur Rosida, S. W. (2024). PENGGUNAAN LEADERBOARD MELALUI EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII. 4(5). <https://doi.org/10.17977/um063.v4.i5.2024.9>
- Putri, F. R., Pratiwi, D. E., & Wati, E. S. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Educaplay Kelas VI SDN Jajar Tunggal III Surabaya. 1(4).
- Setiawan, D. L. (2024). Penerapan Aplikasi Wordwall Berbasis Website Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Di SMP Negeri 2 Japara. 10(2), 158–166. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v10i2.1518>
- Sulfemi, W. B. (2018). Penggunaan Metode Demonstrasi Dan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Pendas Mahakam*, 3(2), 151–158. <https://doi.org/10.31227/osf.io/qrhsf>

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPAS
KELAS 5 BERBATUAN KUIS EDUCAPLAY DI SDN
NGLAMBANGAN 01**

- Syarifah, D., Damayanti, R., Dwiyanto, M., Wijaya, U., & Surabaya, K. (2024). Pemanfaatan Video Animasi dan Games Educaplay untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Sejarah Pancasila. 1(1), 63–71.
- Tristananda, P. W. (2024). The Effect of Educaplay-assisted Online Assessment on Student Learning Motivation in Sanskrit Lectures in the Undergraduate Hindu Religious Education Study Program. 7, 261–273.
- Zainal Mutaqin, M., Arbarini, M., & Negeri Semarang, U. (2023). Pengembangan Media Ajar Power Point Berbasis Hyperlink Dengan Model Pbl Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Siswa Kelas Iii Sd. Journal of Elementary Education Edisi, 7(1), 2614–1752.