



# Penggunaan Game Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Tradisi Masyarakat Indonesia

Shinta Ayu Wardani<sup>1\*</sup>, Erwin Putera Permana<sup>2</sup>, Misbahul Anam<sup>3</sup>

<sup>12</sup>Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Nusantara PGRI Kediri

<sup>3</sup>SD Negeri 2 Joho Nganjuk

**Abstrak:** Studi ini dilatarbelakangi oleh suatu isu, yakni rendahnya hasil belajar siswa kelas III SDN 2 Joho pada materi tradisi Masyarakat Indonesia, dimana hanya 40,54% siswa yang menggapai KKM pada siklus I, dengan rata-rata nilai kelas yang rendah yaitu 43,78. Studi ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran game Educaplay. Studi ini menerapkan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilangsungkan melalui dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek pada studi ini ialah siswa kelas III SDN 2 Joho. Data dihimpun melalui penerapan observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi, lalu dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Temuan studi ini menjabarkan adanya peningkatan hasil belajar siswa sesudah penggunaan media Educaplay, dimana persentase siswa yang memperoleh KKM meningkat secara signifikan ke 86,48% pada siklus II, dengan peningkatan rata-rata nilai kelas menjadi 84,59.

**Kata kunci:** Educaplay, Hasil Belajar, Tradisi Masyarakat Indonesia

DOI:

<https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i3.1586>

\*Correspondence: Shinta Ayu Wardani

Email: [shintaayu379@gmail.com](mailto:shintaayu379@gmail.com)

Received: 22-03-2025

Accepted: 22-04-2025

Published: 22-05-2025



**Copyright:** © 2025 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

**Abstract:** This study is motivated by an issue, namely the low learning outcomes of third-grade students of SDN 2 Joho on the material of Indonesian Community traditions, where only 40.54% of students achieved the KKM in cycle I, with a low average class score of 43.78. This study aims to improve student learning outcomes through the use of Educaplay game learning media. This study applies the type of Classroom Action Research (CAR) which is carried out through two cycles. Each cycle includes the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects in this study were third-grade students of SDN 2 Joho. Data were collected through the application of observation, tests, interviews, and documentation, then analyzed quantitatively and qualitatively. The findings of this study describe an increase in student learning outcomes after the use of Educaplay media, where the percentage of students who obtained KKM increased significantly to 86.48% in cycle II, with an increase in the average class score to 84.59.

**Keywords:** Educaplay, Learning Outcomes, Indonesian Community Traditions

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan hak mendasar setiap warga negara dan berperan penting dalam pengembangan individu, baik secara akademis maupun karakter (Lestari et al., 2020). Selain itu, pendidikan juga membentuk keterampilan sosial dan nilai-nilai yang diperlukan untuk hidup bermasyarakat. Akses terhadap pendidikan berkualitas menjadi kunci bagi setiap individu untuk mengembangkan potensi dirinya dan berkontribusi pada kemajuan bangsa. Dalam konteks pembelajaran, guru memiliki peran strategis sebagai pendidik profesional yang tidak hanya bertugas menyusun rencana pembelajaran, tetapi

juga mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar tahapan belajarnya menarik dan efektif (Dianita et al, 2024).

Pertumbuhan pada teknologi digital sudah menimbulkan perubahan signifikan pada sistem pendidikan. Pembelajaran monoton yang hanya bergantung pada buku dan hafalan mulai ditinggalkan, digantikan oleh metode pembelajaran yang melibatkan indera siswa secara holistik. Hal ini memungkinkan peningkatan hasil belajar karena pembelajaran dapat mempertimbangkan perbedaan kemampuan belajar siswa. Inovasi pendidikan harus dipandang menjadi Langkah dalam menumbuhkan keterlibatan siswa pada tahapan pembelajaran, sekaligus menjawab tantangan perubahan zaman (Viranny & Wardhono, 2024).

Peserta didik di era pembelajaran abad ke-21 diharapkan menguasai keterampilan 4C, yaitu berpikir kreatif, berpikir kritis dan memecahkan masalah, berkomunikasi, serta berkolaborasi. Proses belajar mengajar hendaknya berpusat pada siswa, bersifat kontekstual, kolaboratif, dan terhubung dengan masyarakat (Noorhapizah et al, 2020). Kurikulum merupakan elemen penting yang tak terpisahkan dalam pendidikan karena perannya sangat signifikan dalam memajukan proses belajar mengajar. Kurikulum mencerminkan filosofi dan nilai-nilai suatu bangsa dalam konteks pendidikan. Sebagaimana dikemukakan oleh Angga et al (2022), kurikulum yang diimplementasikan akan menentukan arah dan tujuan pendidikan suatu negara.

Penerapan media pembelajaran yang relevan bisa memudahkan guru untuk melangsungkan tahapan belajar mengajar di kelas. Media pembelajaran memiliki beragam jenis, termasuk media cetak, pameran, audio, visual, video, multimedia, media online, dan perangkat komputer (Rifaldin et al, 2024). Mata pelajaran IPAS di jenjang SD memerlukan pendekatan yang menarik dan kontekstual agar siswa dapat memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep yang dikaji pada kegiatan sehari-hari. Implementasi Game Based Learning Educaplay diproyeksikan bisa meningkatkan keaktifan, keterampilan kritis, dan kolaborasi siswa pada pembelajaran IPAS selain memberikan pengetahuan akademik (Tafonao).

Media pembelajaran berbasis teknologi sangat sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran abad ke-21. Untuk memilih media yang tepat bagi materi tertentu, perlu dilakukan penelitian mengenai masalah atau tren yang sedang relevan bagi peserta didik. Hal ini bertujuan untuk memicu rasa ingin tahu mereka terhadap materi yang akan diajarkan oleh guru (Rahayu et al, 2022). Educaplay adalah salah satu platform teknologi yang menawarkan berbagai fitur menarik untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan (Tafonao). Educaplay menyediakan fitur-fitur seperti permainan edukasi, teka-teki silang, dan latihan penguatan konsep (Arum et al, 2024). Tetapi, temuan wawancara bersama guru dan siswa kelas III SDN 2 Joho menunjukkan bahwa guru jarang menggunakan model pembelajaran inovatif dan masih menerapkan metode lama seperti menghafal dan ceramah. Siswa juga merasa bosan dan kurang paham dengan materi pembelajaran IPAS. Dari 37 siswa, hanya 15 yang mencapai KKM 75, dengan persentase ketuntasan klasikal 40,54%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS materi tradisi Masyarakat Indonesia belum berhasil dan perlu perbaikan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut dan meningkatkan hasil belajar siswa, penelitian ini mengambil judul “Penggunaan Game Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Tradisi Masyarakat Indonesia.”

## Metodologi

Metode studi yang diterapkan pada studi ini yakni Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang tersusun atas dua siklus tindakan. Merujuk pada model spiral yang dikembangkan Kemmis dan Mc Taggart, tiap siklus tersusun atas empat langkah: persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan penutupan. Partisipan pada studi ini ialah 37 siswa kelas III SDN 2 Joho yang tersusun atas 21 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Studi ini dilangsungkan di Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk, tepatnya di SDN 2 Joho.

Strategi pengajaran, keterlibatan siswa, dan bukti fotografis kegiatan pembelajaran merupakan bagian dari kumpulan data yang dikumpulkan untuk penelitian tentang adat istiadat masyarakat Indonesia ini. Metode seperti dokumentasi, wawancara, tes, dan observasi digunakan untuk mengumpulkan data. Tujuan dari melakukan observasi adalah untuk melihat bagaimana guru dan siswa belajar. Ujian diberikan dalam mengevaluasi sejauh mana siswa sudah memahami materi yang baru diperkenalkan. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi awal tentang permasalahan pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk merekam dan mengumpulkan data visual serta hasil belajar siswa.

Metode kuantitatif dan kualitatif digunakan untuk analisis data. Tingkat penyelesaian pembelajaran klasikal dan nilai rata-rata kelas ditentukan dengan menganalisis data kuantitatif, yakni temuan tes. Data kualitatif, yakni temuan observasi dan wawancara, dianalisis melalui langkah deskriptif untuk melihat perubahan pada aktivitas guru dan siswa, serta efektivitas penggunaan media Educaplay dalam meningkatkan hasil belajar.

Studi ini dilangsungkan 18 Februari 2025 - 19 Februari 2025, terdiri dari dua siklus. Siklus I dilangsungkan di 18 Februari 2025, dan Siklus II dilangsungkan di 19 Februari 2025.

## Hasil dan Pembahasan

Di Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk, siswa kelas tiga SD Negeri 2 Joho mengikuti PTK ini. Tujuan penelitian ini yakni untuk mengetahui apakah implementasi Educaplay sebagai alat bantu mengajar dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang tradisi masyarakat Indonesia. Siklus I dan Siklus II merupakan dua bagian dari proses penelitian. Setiap siklus memiliki empat fase: persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan pembekalan. Pemahaman siswa tentang tradisi dan prestasi akademik mereka meningkat secara signifikan selama kedua siklus.

Di Siklus I, guru menerapkan pendekatan pembelajaran konvensional dengan menampilkan video YouTube tentang berbagai tradisi masyarakat Indonesia. Peserta didik diminta mengamati video, berdiskusi dalam kelompok, dan mengerjakan lembar kerja. Berdasarkan hasil evaluasi, hanya 15 dari 37 peserta didik (40,54%) yang mencapai nilai di atas KKM (75). Rerata kelas pada Siklus I adalah 43,78. Temuan tersebut

menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional masih kurang efektif untuk menumbuhkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Banyak siswa yang bosan dan minim berpartisipasi pada tahapan pembelajaran.

Berdasarkan refleksi Siklus I, dilangsungkan perbaikan pembelajaran pada Siklus II dengan memanfaatkan media interaktif Educaplay. Dalam Siklus II, guru memisahkan peserta didik menjadi kelompok-kelompok kecil, menyediakan LKPD, dan memandu peserta didik dalam mengerjakan evaluasi melalui game interaktif di Educaplay. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan: 32 dari 37 peserta didik (86,48%) berhasil mencapai nilai di atas KKM. Rata-rata kelas meningkat menjadi 84,59. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa Educaplay dapat memotivasi peserta didik dan mengembangkan pembelajaran kian menarik dan interaktif.

Selain peningkatan dari sisi hasil belajar, aktivitas dan partisipasi peserta didik juga meningkat signifikan. Pada Siklus II, banyak peserta didik yang kian aktif pada diskusi, antusias dalam mengerjakan soal evaluasi melalui Game Educaply, dan lebih mudah memahami konsep tradisi masyarakat Indonesia. Media Educaplay memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan karena peserta didik tidak hanya mendengarkan ceramah atau menonton video, tetapi juga terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran berbasis permainan edukatif.

Penggunaan media Educaplay juga memberikan dampak positif bagi guru dalam hal strategi pembelajaran dan pengelolaan kelas. Guru lebih mampu mengoptimalkan waktu dan ruang pembelajaran dengan baik, serta lebih mudah mengevaluasi pemahaman peserta didik melalui fitur interaktif yang tersedia di Educaplay. Refleksi bersama kolaborator menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis teknologi seperti Educaplay sangat relevan terhadap Kurikulum Merdeka, yang menitikberatkan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa.

**Tabel 1.** Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklue II

Keterangan	Siklus I	Siklus II
Tidak Tuntas	59,46%	13,52%
Tuntas	40,54%	86,48%

Secara keseluruhan, temuan studi ini menjabarkan bahwa implementasi media pembelajaran Game Educaplay efektif untuk menumbuhkan hasil belajar dan minat siswa kelas III pada materi tradisi masyarakat Indonesia. Perubahan metode pembelajaran dari konvensional ke pembelajaran berbasis game interaktif membawa perubahan signifikan dalam kualitas pembelajaran. Maka, peneliti bisa menyampaikan saran supaya guru lebih sering menggunakan media inovatif seperti Educaplay untuk menunjang pembelajaran yang lebih berarti dan menarik untuk peserta didik.

## Simpulan

Merujuk pada temuan studi dan implementasi tindakan kelas yang dilangsungkan di kelas III SDN 2 Joho, penggunaan media pembelajaran Game Educaplay dinyatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tradisi masyarakat Indonesia. Peningkatan tersebut terlihat dari persentase ketuntasan belajar yang naik, 40,54% di siklus I ke dalam 86,48% di siklus II. Selain itu, rata-rata nilai kelas juga meningkat signifikan dari 43,78 ke 84,59. Penerapan Educaplay bisa meningkatkan hasil belajar, serta memperbaiki antusiasme dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

### Daftar Pustaka

- Angga, A. S. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889.
- Arum, N. S., & Dimiyati, F. A. 2023. "Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Kelas 5 Berbatuan Kuis Educaplay Di SDN Nglambangan 01." *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(12).
- Astika, S., dkk. 2023. "Pengaruh Implementasi E-learning Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar PPKn." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1) 154-160.
- Batitusta, F. O. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 2685-2690.
- Depari, R. S., dkk. 2024. "Paradigma Pendidik Terhadap Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar Di Raudhatul Athfal Swasta Harapan Bandar Pulo." *Educational Journal: General and Specific Research* 4(1) 23 - 28.
- Fernanda N., et al. 2024. "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Educaplaydi Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya." *Journal of Science and Education Research* 58 - 63.
- Ge'e, R. S., dan Zaini Dahlan. 2025. "Pengaruh Media Interaktif Educaplay terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar." *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2) 339 - 349.
- Hamidah, & Marsiah. 2020. "Pembelajaran Maharah al-Istima' dengan memanfaatkan media YouTube: Problematika dan solusi. Al-Ta'rib." *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab*, 8(2) 147–160.
- Ibrahim, M., dkk. 2024. "Evaluasi Keterlibatan Siswa dalam Lingkungan Pembelajaran Daring: Tinjauan Sistematis Literatur." *Ulul Albab: Majalah Universitas Muhammadiyah Mataram*, 28(2) 112-125.
- Lestari, S., Anggara, R., & Putri, D. 2023. "Dampak Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 16(1) 67-75.
- Mardiana, M., & Emmiyati, E. 2024. "Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran: Evaluasi Dan Pembaruan." *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 10(2), 121-127.
- Moeljaningsih, W., dkk. 2024. "Penerapan Game Based Learning Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 511 - 519.

- Nisa, H. (2024). "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Media Educaplaypada Mata Pelajaran IPS." *Indonesian Journal of Teaching and Learning* 100 - 107.
- Noorhapizah, N. A. (2020). Learning Material Development Containing Critical Thinking and Creative Thinking Skills Based on Local Wisdom. 43-57.
- Rahayu, R. I. (2022). Inovasi pembelajaran abad 21 dan penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu* 6(2), 2099 - 2104.
- Sungkono, S., dkk. 2024. "Pembelajaran Yang Efektif, Efisien, Dan Menyenangkan Dengan Media Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar Di Wilayah Koordinator Pendidikan Bulu Sukoharjo." *Jurnal ABDI: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*,9(2) 195-199.
- Susanti, R., dkk. 2024. "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Educaplaydi Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya." *Journal of Science and Education Research* 58 - 63.
- Syarmadana., dkk. 2024. "Penerapan Media Educaplay Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS." *JURNAL Pendidikan Dasar dan Keguruan* Volume 9, No. 2 51 - 56.
- Tafonao, T. n.d. "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2) 103-114.
- Yasmiyanah, K. d. (2024). Meningkatkan Keterampilan Sosial Menggunakan Model Inspireddan Media Educaplaysdn Melayu 5. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 233 - 247.