

**MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK  
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL  
(IPAS) DENGAN MEMANFAATKAN APLIKASI EDUCA PLAY**

**Nur Salma<sup>1</sup>, Nur Hikma Novyanti<sup>2</sup>, Andi Ardillah<sup>3</sup>**

Universitas Muhammadiyah Makassar<sup>1,2,3</sup>  
Jl. Sultan Alauddin No.259, Gn. Sari, Kec. Rappocini, Kota Makassar  
*Nursalma111196@gmail.com<sup>1</sup>*

**Abstract:** The research aims to improve students' skills in learning Natural and Social Science subjects by using interactive online media, namely Educaplay, during the learning process. This PTK includes planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of the research were 27 students from class III A of SDN Pao-Pao. The results of the research show that by using educational games, namely Educaplay, in the subject Science and Science III A, Metamorphosis of Living Beings, students better understand the material being taught and the games during learning. The advantages of Educaplay media are that it empowers students to think critically, make learning more interesting, express what they learn freely, challenge themselves, learn independently, and develop students' skills.

**Keyword:** Game, Educaplay, IPAS

**Abstrak:** Penelitian berupaya untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan menggunakan media interaktif berbasis online yaitu Educaplay selama proses pembelajaran. PTK ini termasuk perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 27 peserta didik kelas III A di SDN Pao-Pao. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan game edukasi yaitu Educaplay pada mata pelajaran IPAS kelas III A materi Metamorfosis Makhhluk Hidup, peserta didik lebih memahami materi yang di ajarkan dan permainan selama pembelajaran. Kelebihan dari media Educaplay ini adalah melatih peserta didik untuk berpikir kritis, belajar lebih menarik, mengekspresikan apa yang dipelajari secara bebas, menantang diri sendiri, belajar mandiri dan mengembangkan keterampilan peserta didik.

**Kata kunci:** *Game, Educaplay, IPAS*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan upaya bangkit untuk pemerataan dan meningkatkan potensi pelajar guna mencapai mutu pendidikan yang diinginkan. Mutu pendidikan ialah kebutuhan dan syarat untuk mencapai tujuan pendidikan. Agar tercapainya tujuan tersebut, upaya peningkatan mutu pendidikan harus bersifat siklus, terencana dan dilakukan secara berkesinambungan oleh semua pihak yang terlibat dalam pemanfaatan pendidikan. Kinerja sekolah dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar harus ditingkatkan (Eko Wahyudi et al., 2022).

Pendidikan di Era sekarang, seorang guru tidak hanya befokus pada satu sumber belajar seperti buku. Tetapi harus mengikuti sesuai perkembangan jaman pada saat ini. Pentingnya untuk seorang guru belajar untuk meningkatkan kemampuannya dengan mencari berbagai informasi terkait referensi penggunaan teknologi yang biasa digunakan untuk mengajar pada saat sekarang ini. Teknologi memainkan perang penting dalam

pendidikan. E-learning, aplikasi belajar dan penggunaan perangkat seperti laptop maupun tablet sudah menjadi bagian dari pembelajaran sehari-hari. Teknologi juga membantu dalam mencari informasi yang lebih banyak dan memungkinkan pembelajaran jarak jauh yang lebih fleksibel.

Berdasarkan beberapa observasi yang dilakukan sebelum melakukan penelitian ini, masih ditemukan bahwa rendahnya minat belajar peserta didik di SDN Pao-Pao Kelas III A. sebagian peserta didik hanya bermain dan berbicara dengan teman sebangkunya tanpa memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media online masih jarang digunakan dan hanya menggunakan media offline seperti gambar yang di tempel pada karton dan benda-benda konkrit lainnya. Penggunaan media online tidak digunakan setiap hari sehingga pembelajaran bersifat monoton. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang fokus dan merasa bosan pada saat belajar sehingga perlunya pembaruan dalam proses pembelajaran.

Tujuan dari observasi ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan media interaktif berbasis online yaitu penggunaan aplikasi Educaplay selama proses pembelajaran. Penggunaan media Educaplay ini mampu untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam belajar karena mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi.

Platform pendidikan seperti educaplay adalah salah satu alat pembelajaran yang paling efektif karena dalam Educaplay menawarkan berbagai fitur interaktif dan menarik. Fitur ini membantu memfasilitasi pemahaman peserta didik dalam belajar sambil bermain. Menurut (Surachmi et al., 2021), Educaplay memiliki potensi untuk memperbaiki berbagai aspek pembelajaran peserta didik, termasuk pemahaman, kemampuan, refleksi, perselisihan, dan interaksi guru-siswa. Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti ingin mengembangkan yaitu game edukasi berbasis online yang bisa digunakan belajar sambil bermain sehingga peserta didik lebih tertarik untuk belajar khususnya pada mata pelajaran IPAS dengan materi metamorfosis makhluk hidup sehingga mempermudah proses belajar dengan konsep belajar sambil bermain dikarenakan bermain sambil belajar akan lebih efektif dari pada belajar dengan metode yang konvensional sehingga belajar bersifat monoton. Maka peneliti meneliti dengan judul "Pemanfaatan Aplikasi Educaplay untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam Mata Pelajaran IPAS pada kelas III A SDN Pao-Pao"

## **METODE**

Jenis dan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini, penulis mengembangkan game edukasi yaitu game Educaplay sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi metamorfosis makhluk hidup Kelas III A SDN Pao-Pao dengan menggunakan model pembelajaran PjBl (Project Based Learning). kegiatan ini dilaksanakan menggunakan dua siklus yaitu Siklus I dan Siklus II.

Studi ini mempunyai dua siklus, disetiap siklusnya dengan observasi, refleksi, pelaksanaan, dan tahapan perencanaan dan pelaksanaan masing-masing. Tiga cara digunakan untuk mengumpulkan data: observasi, tes, dan dokumentasi. Data yang berhasil dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan sebuah metode yang dinamakan analisis deskriptif baik secara segi kualitatif maupun segi kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif disajikan dalam bentuk narasi (Arikunto, 2006), sementara statistik deskriptif digunakan untuk melakukan analisis data kuantitatif. Statistik deskriptif adalah metode statistik yang menyajikan informasi berdasarkan data yang ada dan menarik kesimpulan yang dapat diterapkan pada populasi kelompok yang lebih besar (Nurgiyantoro, 2010).

Instrumen penilaian dalam penelitian ini mencakup Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau Modul Ajar, kisi-kisi soal, dan naskah soal. Pengukuran keberhasilan dilakukan melalui tes dengan indikator keberhasilan yang ditentukan. Penelitian dianggap berhasil jika nilai yang diperoleh siswa mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yang ditetapkan sebesar 75. Rumus ketuntasan belajar digunakan untuk mengukur tingkat pencapaian belajar.

$$\text{persentasi ketuntasan jumlah} \\ = \frac{\text{siswa yang tuntas belajar}}{\text{jumlah semua siswa}} \times 100$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III A dengan mengimplementasikan media interaktif Educaplay. Peneliti mengambil data dari siklus yang telah dilaksanakan yaitu siklus I dan siklus II. Pada siklus I peneliti menerapkan pembelajaran strategi pembelajaran tanpa menggunakan media berbasis online seperti Educaplay sedangkan pada siklus II peneliti menggunakan media online yaitu Educaplay untuk mengetahui persentasi hasil belajar peserta didik.

### a) Silus 1

Pada siklus ini peneliti mengamati kondisi peserta didik dengan menerapkan strategi pembelajaran tanpa menerapkan media Educaplay sebagai tolak ukur keberhasilan pembelajaran peserta didik. Tetapi hanya menggunakan Pre-test biasa dengan memberikan lembaran kertas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dalam bentuk pilihan ganda dan esay. Hasil tes dari siklus I ini dapat dilihat dalam tabel:

<b>N o.</b>	<b>Kri teri</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Hasil Persentasi (%)</b>
<b>1</b>	Siswa dengan nilai tuntas	<b>7</b>	<b>26</b>
<b>2</b>	<b>Siswa dengan nilai belum</b>	<b>2</b>	<b>74</b>

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa keberhasilan peserta didik tidak mencapai standar KKM yang di tetapkan. Artinya peserta didik yang memiliki nilai tidak tuntas, nilai persentasinya sangat tinggi yaitu 74% di dibandingkan dengan peserta didik yang mencapai nilai tuntas yaitu 26%. hal ini dikarenakan strategi pengajaran yang dilakukan pada siklus I bersifat monoton atau hanya fokus pada metode ceramah saja tanpa melibatkan peserta didik untuk terlibat aktif untuk belajar. Menurut (Adila et al., 2024) untuk meningkatkan minat belajar peserta didik guru perlu merefleksi diri, tujuannya adalah agar ilmu yang disampaikan mampu ditransfer peserta didik, tentu dengan penerapan berbagai ide-ide praktik atau metode lainnya yang mampu menarik minat peserta didik salah satu diantaranya yang paling relevan adalah melalui media sosial agar lebih kreatif serta inovatif.

### b) Siklus II

Pada siklus ini peneliti mengamati hasil belajar peserta didik dengan menerapkan strategi pembelajaran dengan menggunakan media Educaplay dengan model pembelajaran Project Based Learning (PJBL) sebagai tolak ukur keberhasilan pembelajaran peserta didik. Educaplay ini di rancang untuk mengetahui keaktifan peserta didik dalam belajar dengan cara belajar sambil bermain. Serta melatih peserta didik untuk berpikir kritis dalam bekerja sama dengan tim atau kelompok maupun individu sehingga menghasilkan pembelajaran yang maksimal. Persentasi keberhasilan peserta didik dapat dilihat pada tabel:

<b>No</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Hasil Persentasi (%)</b>
<b>1</b>	Siswa dengan nilai tuntas	<b>24</b>	<b>89 %</b>
<b>2</b>	<b>Siswa dengan nilai belum tuntas</b>	<b>3</b>	<b>11 %</b>

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa keberhasilan peserta didik lebih terlihat di dibandingkan dengan ketidakberhasilan peserta didik. Tabel di atas menunjukkan nilai tuntas peserta didik mencapai nilai KKM yang telah di tetapkan, dimana peserta didik dengan nilai tuntas sebesar 89% sedangkan nilai peserta didik yang tidak tuntas hanya 11%. hal ini di

karenakan strategi pembelajaran yang digunakan mampu membuat peserta didik untuk terlibat aktif untuk belajar dengan menerapkan metode pengajaran dengan media Educaplay dan model pembelajaran Project Based Learning (PJBL). sehingga peserta didik mampu berpikir kritis dan bekerja sama dengan teman kelompoknya dan berdiskusi untuk memahami materi yang dipelajari. (Fernanda et al., 2024)

Persentasi hasil belajar dapat dilihat pada diagram dibawah ini:



Diagram diatas menunjukkan bahwa ketuntasan nilai belajar peserta didik lebih meningkat ketika menggunakan aplikasi Educaplay di bandingkan tidak menggunakan aplikasi Educaplay. Hal ini dapat dilihat dari nilai persentasi pada diagram di atas. Dengan menggunakan media Educaplay nilai ketuntasan belajar peserta didik sebesar 89% sedangkan nilai yang tidak tuntas hanya 11%. sedangkan sebelum menggunakan media Educaplay nilai ketuntasan peserta didik hanya 26% sedangkan nilai yang tidak tuntas sebesar 74% atau di kategorikan “sangat kurang”.

## **KESIMPULAN**

Pemanfaatan aplikasi educaplay pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial membawa dampak positif terhadap keterlibatan peserta didik, pemahaman materi, kolaborasi yang efektif antara peserta didik dan pendidik, pengembangan keterampilan berfikir kritis dan pembelajaran yang menyenangkan. Educaplay juga sangat membantu peserta didik untuk meningkatkan pemahamannya terhadap pelajaran IPAS khususnya pada metamorfosis makhluk hidup dibandingkan tidak menggunakan media Educaplay.

## **A. DAFTAR PUSTAKA**

- Adila, Y., Nisa, S., & Suriani, A. (2024). *Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Ppkn Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran/ E-ISSN: 3026-6629, 1(4), 761-767.*
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian tindakan kelas. Bumi aksara, 136(2), 2-3.*
- Fernanda, N., Roosyanti, A., & Susanti, R. (2024). *Peningkatan hasil belajar pendidikan Pancasila melalui media Educaplay di kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya. Journal of Science and Education Research, 3(2), 58-63.*
- Nurgiyantoro, B. (2010). *Penilaian pembelajaran sastra berbasis kompetensi. Yogyakarta: BPF.*

Sison, K. J. S. (2021, December). *EDUCAPLAY AS TEACHING MEDIA IN VIRTUAL CLASSES*. In *Bogor English Student And Teacher (BEST) Conference* (Vol. 3, pp. 1-6).

Wahyudi, Lestari Eko, et al. *Mengukur kualitas pendidikan di Indonesia*. *Ma'arif Journal of Education, Madrasah Innovation and Aswaja Studies* 1.1 (2022): 18-22.