

PENERAPAN GAME EDUKASI EDUCAPLAY PADA MATERI IPAS BENTUK-BENTUK ENERGI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR

Naja Novia Yustiana¹, Oksa Amelia², Nur Hasanah³, Putri Amrina Rosyadah⁴, Nabila Abron⁵, Mutia Hanifah⁶, Sanjaya⁷

Jurusan Pendidikan Dasar¹, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar² Universitas Sriwijaya
Email: najanovia2332@gmail.com

Corresponding author:

Sanjaya
Universitas Sriwijaya
Email: jaya.sanjaya63@yahoo.com

Abstrak: Tujuan penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi IPA Bentuk-bentuk benda dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada kelas III SDN 238 Palembang. Metode penelitian yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari prasiklus dan 2 siklus dengan tahapan model spiral menurut Kemmis dan Mc. Taggart, yaitu: 1) Perencanaan Tindakan (Planning); 2) Pelaksanaan Tindakan (Acting); 3) Observasi (Observing); dan 4) Refleksi (Reflecting). Subjek penelitian peserta didik kelas III SDN 238 Palembang dengan jumlah 28 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan Observasi dan Lembar Instrumen hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata persentase pada prasiklus sebesar 59,6% menunjukkan belum mencapainya ketuntasan hasil belajar. Pada siklus I pada penggunaan media Educaplay adanya kenaikan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata persentase sebesar 77,8% sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan lagi sebesar 86,1%. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas III SDN 238 Palembang penerapan Game Edukasi Educaplay pada materi IPA Bentuk- bentuk benda menggunakan model Problem Based Learning (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci : Energi, Game Edukasi, Hasil Belajar

Abstract: The aim of this research was to improve student learning outcomes in the science material Shapes of objects using the Problem Based Learning (PBL) learning model in class III at SDN 238 Palembang. The research method used in Classroom Action Research (PTK) consists of a pre- cycle and 2 cycles with spiral model stages according to Kemmis and Mc. Taggart, namely: 1) Action Planning (Planning); 2) Implementation of Actions (Acting); 3) Observation (Observing); and 4) Reflection. The research subjects were class III students at SDN 238 Palembang with a total of 28 students. The data collection techniques used were observation and learning outcomes instrument sheets. The research results showed that the average percentage in the pre-cycle was 59.6%, indicating that certain learning outcomes had not been achieved. In cycle I, the use of Educaplay media saw an increase in student learning outcomes with an average percentage of 77.8%, while in cycle II there was another increase of 86.1%. Based on the results of research conducted in class III at SDN 238 Palembang, the application of the Educaplay educational game to science material. Shapes of objects using the Problem Based Learning (PBL) model can improve student learning outcomes.

Keywords: Energy, Educational Games, Learning Results

PENDAHULUAN

Pendidikan menurut kamus besar bahasa Indonesia merupakan proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pendidikan memiliki peran untuk membentuk karakter sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dalam Undang - Undang Nomor 20 Tahun 2003 berbunyi tujuan pendidikan nasional mengembangkan kemampuan dan membentuk karakteristik dan peradaban bangsa dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bermartabat serta mengembangkan potensi peserta didik (Dirgantoro. A, 2016). Maka penting bagi guru untuk

memiliki kompetensi yang memadai dalam proses belajar agar mencapai hasil belajar yang maksimal.

Menurut Toto Sugiarto (2020) hasil belajar merupakan perolehan yang didapat peserta didik berdasarkan usaha yang dilakukan selama proses pembelajaran dalam bentuk penugasan, pengetahuan, dan keterampilan. Haryadi dan Khansa (2021) mengatakan bahwa penting bagi seorang guru menciptakan inovasi dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan motivasi belajar yang juga berdampak dengan hasil belajar peserta didik. Seorang guru dapat melakukan inovasi pembelajaran dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif.

Menurut Pratiwi dan Meilani (2018) media pembelajaran adalah salah satu faktor yang dapat memotivasi peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran serta mendorong peserta didik untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal, secara fisik media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga terciptanya interaksi sosial sehingga muncul keingintahuan peserta didik untuk meningkatkan prestasi belajar. Senada dengan Hasan M., dkk (2021) yang mengatakan bahwa keberhasilan proses pembelajaran dan ransangan minat yang terjadi saat proses pembelajaran merupakan faktor dari media pembelajaran. Menggunakan media pembelajaran memudahkan guru dalam pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas. Media pembelajaran dibuat semenarik mungkin untuk mendorong peserta didik dalam mempelajari materi yang diajarkan. Jenis media pembelajaran yakni, media pameran, cetak, audiovisual, visual, multimedia, audio, serta media online.

Salah satu media online yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar adalah game edukasi *educaplay*. Menurut Utami.R.D., dkk (2023) game edukasi Educaplay adalah platform pembelajaran online yang menawarkan berbagai permainan dan aktivitas interaktif untuk membantu peserta didik belajar lebih bahagia dan efektif. Platform ini menyediakan banyak permainan dan aktivitas interaktif yang dapat digunakan untuk berbagai topik, termasuk pendidikan Pancasila. Beberapa contoh permainan dan aktivitas interaktif yang tersedia di Educaplay antara lain: Kuis Media, *Block Puzzle*, Media dan Politik AS, Media Digital, Strategi Media, Penggabungan Kosakata Media, Teknologi, dan sebagainya. Selain itu, Educaplay menyediakan fitur untuk membuat permainan dan aktivitas interaktif sendiri, sehingga guru dan peserta didik dapat menciptakan permainan dan aktivitas sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan mereka. Dengan menggunakan media berbasis permainan interaktif seperti *Educaplay*, peserta didik dapat meningkatkan pemahaman, keterlibatan, kemandirian, keterampilan kolaborasi, keterampilan komunikasi, keterampilan membaca, dan keterampilan berpikir kritis dalam proses pembelajaran. Penggunaan Educaplay juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Melalui pendekatan interaktif, peserta didik dapat belajar mandiri dan mengembangkan pemikiran kritis serta penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Keberhasilan pada belajar diperlukan kontribusi penting dari guru dalam memperbaiki kualitas pembelajaran serta hasil belajar pada mata pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Ilmu Pengetahuan alam dan Sosial (IPAS) adalah studi terpadu yang membimbing

peserta didik untuk mengembangkan kapasitas berpikir kritis dan rasional. Belajar dengan konsep Ilmu Pengetahuan alam dan Sosial (IPAS) yakni berusaha untuk memberikan pengalaman dan meningkatkan kemampuan (Mazidah & Sartika, 2023). Dalam kurikulum merdeka pembelajaran IPA dan IPS digabung jadi IPAS atau Ilmu Pengetahuan alam dan Sosial. Tujuan Ilmu Pengetahuan alam dan Sosial (IPAS) pada kurikulum merdeka adalah mengembangkan minat, rasa ingin tahu, peran aktif, dan dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan (Agustina et al., 2022). Pada kenyataannya, peserta didik menganggap Ilmu Pengetahuan alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran menyenangkan dan mudah dipahami di jenjang SD karena materi Ilmu Pengetahuan alam dan Sosial (IPAS) sesuai dengan pengalaman yang berkaitan dengan kehidupan sehari - hari, adanya minat belajar yang tinggi terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan alam dan Sosial (IPAS) maka pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan dan peserta didik meraih prestasi belajar sesuai dengan yang diinginkan.

Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan penulis menemukan bahwa proses pembelajaran pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan alam dan Sosial (IPAS) materi Bentuk-bentuk Energi hanya terpaku pada guru, sumber belajar hanya pada buku di kelas dan belum menggunakan media yang efektif. Sehingga partisipasi peserta didik rendah yang mengakibatkan belum tercapainya hasil belajar yang maksimal. Maka penulis melakukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 3 SDN 238 Palembang pada materi Ilmu Pengetahuan alam dan Sosial (IPAS) Bentuk-bentuk Energi dengan menggunakan media game edukasi educaplay.

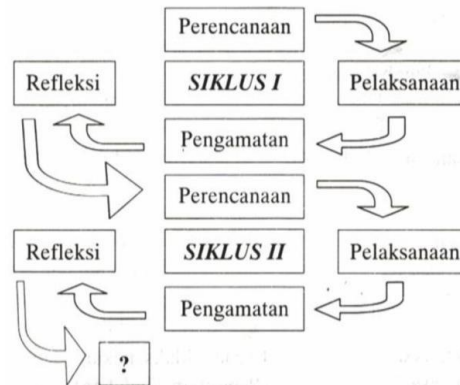
METODE

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas III SD Negeri 238 Palembang. Alasan dipilihnya kelas III sebagai subjek penelitian karena ditemukannya masalah dalam proses pembelajaran yaitu kurangnya motivasi belajar peserta didik. Hal ini didasarkan karena jadwal pelajaran Ilmu Pengetahuan alam dan Sosial (IPAS) di kelas III SD Negeri 238 Palembang dilakukan pada jam setelah istirahat (10.00 – 12.00) sehingga fokus peserta didik mulai berkurang dan media pembelajaran yang kurang variasi membuat peserta didik kurang bersemangat, sedangkan Penelitian ini dilakukan di kelas III SD Negeri 238 Palembang. Waktu yang digunakan dalam penelitian ini adalah pada semester ganjil tahun pelajaran 2024-2025 di bulan Juli dimana dilaksanakan dalam dua siklus pembelajaran.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu cara untuk meningkatkan kualitas tindakan melalui kolaborasi antara peneliti dan praktisi dengan melakukan intervensi dan memantau hasilnya. Penelitian Tindakan adalah suatu cara untuk meningkatkan penalaran praktik sosial melalui refleksi dan kolaborasi (Tanjung.D.S., dkk, 2024).

Penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan secara kolaboratif, yaitu penelitian dengan melakukan kolaborasi kerjasama antara guru dan peneliti. Prosedur penelitian dilakukan dalam beberapa tahap sesuai dengan tahapan pada model spiral menurut Kemmis dan Mc. Taggart, yaitu: 1) Perencanaan Tindakan (Planning); 2) Pelaksanaan Tindakan (Acting); 3) Observasi

(Observing); dan 4) Refleksi (Reflecting). Berikut merupakan gambar tahapan pada model spiral menurut Kemmis dan Mc. Taggart (Arikunto, dalam Hendayani, A. H. 2017, hlm. 29).



Gambar 1. Siklus PTK

Analisis data kualitatif digunakan untuk mengetahui persentase rata-rata (mean) dari hasil observasi pada saat tindakan. Rumus yang digunakan untuk menghitung rata-rata sebagai berikut:

$$\text{Persentase nilai rata-rata (NR)} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil observasi sebelumnya peserta didik kelas III SD Negeri 238 Palembang menunjukkan skor 60 yang artinya masuk kategori rendah. Berdasarkan hal tersebut, pada penelitian ini jika hasil belajar peserta didik kelas III SD Negeri 238 Palembang mencapai skor minimal 75 maka penelitian ini dikatakan berhasil, karena nilai mencapai ketuntasan belajar.

Teknik pengumpulan data pada penelitian tindakan kelas (PTK) ini menggunakan observasi dan lembar instrumen penilaian hasil belajar (*Pre-test* dan *Post-test*). Pengumpulan data melalui pengamatan langsung di kelas untuk menemukan media pembelajaran yang tepat. Dengan kata lain, observasi dilakukan secara sistematis dengan instrumen pengamatan. Pengamatan dilakukan oleh peneliti di kelas III SD Negeri 238 Palembang. Pengumpulan data diperoleh dari lembar evaluasi hasil belajar peserta didik mengenai proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keberhasilan penelitian ini dapat dijelaskan berdasarkan ketercapaian setiap indikator dalam penelitian, terutama pada aspek ketuntasan hasil belajar pada materi Ilmu Pengetahuan alam dan Sosial (IPAS) Bentuk-bentuk Energi. Berikut hasil ketuntasan belajar peserta didik (Prasiklus) pada materi bentuk-bentuk energi pada pembelajaran IPAS :

Tabel 1. Prasiklus

No	Kategori	Nilai
1	Nilai Tertinggi	70
2	Nilai Terendah	50
3	Nilai Rata-rata keseluruhan	59,6

Berdasarkan tabel diatas, terlihat aspek ketuntasan pada prasiklus mendapatkan skor persentase sebesar 59,6% dengan 5 peserta didik yang hanya mencapai kriteria ketuntasan dan sebanyak 23 peserta didik belum mencapai ketuntasan yang diharapkan dalam proses pembelajaran. Pada kegiatan prasiklus menunjukkan skor rata-rata sebesar 58,6% karena terdapat beberapa aspek pada aktivitas yang masih belum muncul secara optimal. Pada proses pembelajaran berlangsung, masih kurangnya partisipasi peserta didik dimana peserta didik terlihat ragu-ragu serta tidak percaya diri dalam menjawab pertanyaan evaluasi pembelajaran. Peneliti melaksanakan proses pembelajaran sesuai tahapan rancangan pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran berupa game edukasi yaitu *educaplay* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil dari pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Siklus 1

No	Kategori	Nilai
1	Nilai Tertinggi	90
2	Nilai Terendah	70
3	Nilai Rata-rata keseluruhan	77,8

Berdasarkan tabel di atas, menunjukan bahwa pada siklus 1 dapat disimpulkan bahwa persentase sebesar 77,8% dengan 16 peserta didik mencapai kriteria ketuntasan dan sebanyak 12 peserta didik belum mencapai ketuntasan yang diharapkan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan siklus 1 hasil belajar yang diperoleh peserta didik masih cukup banyak yang belum mencapai ketuntasan persentase ketuntasan belajar, untuk itu peneliti melanjutkan penelitian tindakan kelas pada siklus 2. Kegiatan belajar pada siklus 2 dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3. Siklus 2

No	Kategori	Nilai
1	Nilai Tertinggi	100
2	Nilai Terendah	70
3	Nilai Rata-rata keseluruhan	86,1

Berdasarkan tabel siklus 2 dapat dilihat bahwa hasil persentase skor rata-rata sebesar 86% dengan 25 peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan minimal 75 dan hanya 3 peserta didik yang masih belum mencapai nilai ketuntasan sesuai dengan kriteria indikator keberhasilan hasil belajar pada materi Ilmu Pengetahuan alam dan Sosial (IPAS) Bentuk-bentuk Energi.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian tindakan kelas (PTK) dilaksanakan di kelas III SD Negeri 238 Palembang pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan alam dan Sosial (IPAS) materi Bentuk-bentuk Energi dimana peneliti telah melaksanakan kegiatan prasiklus menunjukkan hasil persentase sebesar 59,6% hal ini disebabkan masih kurangnya partisipasi peserta didik dimana peserta didik terlihat ragu-ragu serta tidak percaya diri dalam menjawab pertanyaan evaluasi pembelajaran. Selanjutnya peneliti melaksanakan siklus pertama kegiatan pada pembelajaran di dalam kelas pada materi bentuk-bentuk energi mendapatkan persentase rata-rata skor sebesar 77,8% terdapat 16 peserta didik yang hanya mencapai kriteria ketuntasan. Hal ini dikarenakan pada siklus pertama pada saat proses pembelajaran masih terlihat kurangnya partisipasi pada peserta didik pada penggunaan

media *Educaplay* sehingga sebanyak 12 peserta didik belum mencapai kriteria ketuntasan. Peneliti kemudian melaksanakan siklus kedua, pada siklus kedua dalam penggunaan media *Educaplay* pada saat pembelajaran menunjukkan adanya kenaikan pada hasil belajar peserta didik dengan persentase skor rata-rata 86,1%. Berdasarkan hasil pengamatan langsung observasi pada siklus kedua, aktivitas peserta didik menjadi lebih beragam. Platform *Educaplay* menjadi solusi alternatif media yang cocok untuk digunakan guru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis pedagogical content knowledge terhadap buku guru IPAS pada muatan IPA sekolah dasar kurikulum merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180-9187.
- Dirgantoro, A. (2016). Peran pendidikan dalam membentuk karakter bangsa menghadapi era Masyarakat Ekonomi Asean (MEA). *Jurnal Rontal Keilmuan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 2(1).
- Haryadi, R., & Al Kansaa, H. N. (2021). Pengaruh media pembelajaran e-learning terhadap hasil belajar siswa. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 68-73.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Hendayani, A. H. (2017). Penggunaan Multimedia Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan Siswa Kelas II Sekolah Dasar. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia
- Mazidah, N. R., & Sartika, S. B. (2023). Pengaruh Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SDN Grabagan. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 9-16.
- Penelitian Tindakan Kelas. (2024). (n.p.): PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 173-181.
- Sugiarto, T. (2020). *E-Learning Berbasis Schoology Tingkatkan Hasil Belajar Fisika* (Vol. 550259). cv. Mine.
- Utami, R. D., & Wibawa, S. (2023). PEMANFAATAN APLIKASI EDUCAPLAY PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI ATURAN DI RUMAH DAN SEKOLAH. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5808-5818.