

PEMANFAATAN MEDIA INTERAKTIF EDUCAPLAY DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SD

Shabrina Fadila Syifa¹, Seni Apriliya², Dwi Alia³

^{1,2,3}PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya
[seni_apriliya@upi.edu*](mailto:seni_apriliya@upi.edu)

ABSTRACT

The rapid development of digital technology has encouraged the integration of interactive learning media to improve the quality of learning in elementary education. However, Indonesian language instruction, particularly poetry (pantun) learning, is still dominated by conventional media that provide limited student engagement, resulting in suboptimal learning outcomes. This study aimed to examine the effectiveness of Educaplay as an interactive learning medium in improving fifth-grade students' learning outcomes on pantun material compared to PowerPoint. The research employed a quantitative approach using a quasi-experimental design with random sampling. The sample consisted of two fifth-grade classes at SDN 152 Cigagak, involving a total of 50 students assigned to an experimental group and a control group. Learning outcome data were collected through a validated achievement test and analyzed using N-Gain analysis and the Mann-Whitney U test. The results indicated a significant difference in learning outcomes between the experimental and control groups ($p = 0.007$). The experimental group achieved a higher post-test mean score than the control group, with a moderate N-Gain improvement, while the control group showed a low N-Gain category. These findings confirm that Educaplay, as a game-based and interactive learning medium, is effective in enhancing students' learning outcomes in pantun learning. The results also imply the need for future studies to focus on strengthening higher-order thinking skills, particularly the C4 (analyzing) indicator.

Keywords: *educaplay, learning outcomes, pantun, elementary school students*

ABSTRAK

Integrasi media pembelajaran interaktif menjadi kebutuhan dalam pembelajaran abad ke-21 untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa sekolah dasar. Namun, pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi pantun, masih banyak memanfaatkan media konvensional yang kurang mendorong keterlibatan aktif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas media *Educaplay* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi pantun dibandingkan dengan media *PowerPoint*. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experimental* dan teknik *random sampling*. Subjek penelitian melibatkan dua kelas V di SDN 152 Cigagak dengan jumlah total 50 siswa yang terbagi ke dalam kelas

eksperimen dan kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar yang telah divalidasi dan dianalisis menggunakan uji N-Gain serta uji Mann-Whitney U. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok ($p = 0,007$). Rata-rata nilai pascates kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan peningkatan N-Gain kategori sedang, sedangkan kelas kontrol berada pada kategori rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa media *Educaplay* efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pantun. Implikasi penelitian ini mengarah pada perlunya pengembangan penelitian lanjutan yang menekankan penguatan kemampuan berpikir tingkat tinggi, khususnya pada indikator C4 (menganalisis).

Kata Kunci: *educaplay*, hasil belajar, pantun, siswa sekolah dasar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital semakin pesat telah memberikan pengaruh signifikan terhadap praktik pembelajaran di sekolah. Integrasi teknologi dalam proses pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Pembelajaran berbasis teknologi digital memungkinkan guru menyajikan materi secara lebih variatif melalui konten digital, seperti permainan edukatif, kuis interaktif, dan bahan ajar multimedia (Ambarwati et al., 2022).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan menuntut guru untuk memiliki kemampuan dalam memilih serta memanfaatkan media pembelajaran yang tepat. Penelitian

Aprillya et al. (2025) menunjukkan bahwa penguatan kompetensi guru sekolah dasar dalam penggunaan media digital berperan penting dalam mendukung pembelajaran literasi. Pemanfaatan media digital yang tepat tidak hanya membantu penyampaian materi, tetapi juga mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan adalah *Educaplay*. *Educaplay* merupakan platform berbasis daring yang menyediakan berbagai aktivitas pembelajaran interaktif, seperti video kuis, teka-teki silang, mencocokkan pasangan, dan aktivitas seret dan lepas. Media ini relatif mudah diakses dan digunakan, sehingga berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Nurzaman, Alia, dan Setiadi (2022) menyatakan

bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan partisipasi siswa apabila dirancang secara sistematis sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar dan motivasi siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia (Pradana & Susanto, 2023; Fadhilah, 2024). Asyari (2024) menyatakan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan *Educaplay* dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada materi kalimat saran. Penelitian lain oleh Rahayu (2024) menunjukkan bahwa pemanfaatan *Educaplay* dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa kelas IV dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, Putri (2024) menemukan bahwa integrasi model *Project Based Learning* berbantuan *Educaplay* mampu meningkatkan hasil belajar menulis teks narasi siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dan skor N-Gain pada kategori sedang hingga tinggi. Temuan serupa juga disampaikan

oleh Devita (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif berbantuan *Educaplay* menghasilkan perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Meskipun demikian, penerapan media *Educaplay* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih lebih banyak difokuskan pada keterampilan berbahasa tertentu, seperti menulis dan memahami teks. Kajian yang secara khusus meneliti penggunaan *Educaplay* pada materi pantun di kelas V sekolah dasar masih terbatas. Padahal, pantun merupakan salah satu materi sastra yang menuntut pemahaman struktur, rima, serta kreativitas siswa.

Pantun sebagai karya sastra tradisional memiliki struktur yang khas, terdiri atas sampiran dan isi, dengan pola rima tertentu. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V, siswa diharapkan mampu memahami struktur pantun serta mempraktikkan keterampilan membuat pantun sesuai kaidah. Namun, hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa pembelajaran pantun masih cenderung dilakukan secara konvensional, dengan metode ceramah dan penugasan menulis,

sehingga partisipasi siswa relatif rendah (Rahmawati, 2021). Wawancara dengan guru kelas V menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam membedakan sampiran dan isi, menentukan rima yang tepat, serta menyesuaikan jumlah suku kata dalam pantun. Berbagai media pembelajaran telah dikembangkan untuk mendukung pembelajaran pantun, seperti *PowerPoint* bernarasi (Suryani, 2020), aplikasi Poketun berbasis Android (Wardani, 2024), dan permainan edukatif Ludo Pantun (Ningsih, 2022). Meskipun media tersebut memberikan variasi dalam pembelajaran, tingkat interaktivitas dan fleksibilitas penggunaannya masih terbatas.

Educaplay memiliki potensi untuk digunakan dalam pembelajaran pantun melalui berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis identifikasi sampiran dan isi, teka-teki silang kosakata pantun, serta aktivitas menyusun baris pantun. Selain itu, siswa dapat dilibatkan dalam pembuatan aktivitas pembelajaran sederhana menggunakan *Educaplay*, sehingga mendorong keterlibatan dan pemahaman konsep secara lebih mendalam. Penelitian Fitriani (2024)

menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* berbasis proyek dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan penelitian yang mengkaji efektivitas penggunaan media *Educaplay* dalam pembelajaran pantun di sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media *Educaplay* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi pantun.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen, yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. Pada desain ini, subjek penelitian dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok tersebut digunakan untuk membandingkan hasil belajar guna mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan. Pemilihan desain quasi eksperimen didasarkan pada kondisi lapangan

yang tidak memungkinkan dilakukannya pengelompokan subjek secara acak. Meskipun demikian, desain *Nonequivalent Control Group* tetap memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mengkaji perbedaan hasil belajar antara kelompok yang memperoleh perlakuan dan kelompok yang tidak memperoleh perlakuan, sehingga efektivitas perlakuan dapat dianalisis secara objektif.

Dalam pelaksanaannya, kedua kelompok diberikan tes awal (*pre-test*) sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya, kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *Educaplay*, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok diberikan tes akhir (*post-test*) untuk mengukur perubahan hasil belajar siswa. Perbandingan hasil pre-test dan post-test pada masing-masing kelompok serta perbedaan hasil post-test antar kelompok digunakan sebagai dasar dalam menentukan efektivitas perlakuan.

Pola desain *Nonequivalent Control Group* yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada desain

yang dikemukakan oleh Islamiyah et al. (2023), sebagaimana disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 1 Pola Desain Nonequivalent Control Group

KELAS	PRE-TEST	TREATMENT	POST-TEST
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN 152 Cigagak Kota Bandung yang berjumlah 50 orang. Subjek tersebut dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang terdiri atas 25 siswa dan kelompok kontrol sebanyak 25 siswa. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-eksperimental*, khususnya *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini dipilih karena pembagian kelompok penelitian tidak dilakukan secara acak, namun tetap memungkinkan adanya perbandingan hasil belajar antara kelompok yang memperoleh perlakuan dan kelompok yang tidak memperoleh perlakuan. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen tes hasil belajar yang terdiri atas 20 butir soal. Instrumen tersebut disusun untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pantun, yang meliputi pengertian, ciri-ciri, struktur,

jenis-jenis, serta makna pantun. Sebelum penelitian, instrumen tes telah melalui uji validitas dan reliabilitas, sehingga dinyatakan layak sebagai alat ukur kemampuan siswa.

Analisis data dilakukan melalui statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan profil hasil belajar siswa sebelum dan setelah perlakuan pada masing-masing kelompok. Selanjutnya, analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian guna mengetahui pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar siswa. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *Mann-Whitney U* untuk mengidentifikasi perbedaan hasil pasca tes antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Pemilihan uji *Mann-Whitney U* didasarkan pada hasil uji prasyarat yang menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal serta kedua kelompok bersifat independen (Nurwiani & Tristanti, 2025). Hasil pengujian tersebut selanjutnya diinterpretasikan untuk menentukan tingkat efektivitas penggunaan media *Educaplay* dalam pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media konvensional.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil analisis data menunjukkan terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelas yang memperoleh pembelajaran menggunakan media *Educaplay* dan kelas yang menggunakan media *PowerPoint*. Kedua kelompok menunjukkan perubahan nilai antara tes awal dan tes akhir, namun tingkat peningkatan yang dicapai kelompok tidak sama. Perbedaan ini mencerminkan variasi efektivitas media pembelajaran yang diterapkan masing-masing kelas.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, diperoleh informasi mengenai perbedaan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, distribusi kategori hasil belajar pada kedua kelompok menunjukkan perbedaan, yang mengindikasikan adanya variasi capaian belajar siswa setelah perlakuan diberikan. Hasil analisis deskriptif tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Rata-rata Hasil Belajar Siswa

	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
Pra Tes Eksperimen	20	85	55.20	19.175
Pasca Tes Eksperimen	40	100	75.00	15.877
Pra Tes Kontrol	15	80	54.80	18.901
Pasca Tes Kontrol	25	90	66.80	19.732

Hasil analisis data pra tes pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa terhadap materi pantun masih berada pada tingkat yang beragam. Skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 85, sedangkan skor terendah sebesar 20, sehingga diperoleh rentang nilai sebesar 60. Nilai rata-rata pra tes sebesar 55,20 mengindikasikan bahwa kemampuan awal siswa secara umum berada pada kategori sedang. Nilai standar deviasi sebesar 19,175 menunjukkan bahwa sebaran skor antar siswa relatif tinggi, yang menandakan belum meratanya penguasaan materi pantun di antara siswa. Dengan total skor keseluruhan sebesar 1.375 dari 25 siswa, bahwa pemahaman awal siswa terhadap materi pantun perlu ditingkatkan sebelum diberikan perlakuan pembelajaran media *Educaplay*.

Setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *Educaplay*, hasil analisis pasca tes pada kelas eksperimen menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Skor maksimum pada pasca tes mencapai 100, sedangkan skor minimum sebesar 40, dengan rentang nilai tetap sebesar 60. Nilai rata-rata pasca tes meningkat menjadi 75,40,

yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai pemahaman yang lebih baik terhadap materi pantun. Nilai median dan modus yang sama-sama berada pada angka 80 mengindikasikan bahwa skor yang paling sering muncul berada pada kategori tinggi. Standar deviasi sebesar 15,872 menunjukkan bahwa variasi nilai antar siswa masih ada, namun penyebaran skor cenderung lebih terkendali dibandingkan pada pra tes. Secara keseluruhan, peningkatan skor dari pra tes ke pasca tes mengindikasikan bahwa penggunaan media *Educaplay* berkontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman siswa terkait pengertian, struktur, ciri-ciri, jenis, dan makna pantun.

Kelas kontrol yang memeroleh pembelajaran menggunakan media *PowerPoint*, hasil pasca tes juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan pra tes. Skor tertinggi yang diperoleh siswa adalah 90, sedangkan skor terendah sebesar 25, sehingga diperoleh rentang nilai sebesar 65. Nilai rata-rata pasca tes sebesar 65,60 menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pantun, meskipun

peningkatan tersebut belum setinggi yang dicapai oleh kelas eksperimen. Nilai median dan modus yang sama-sama berada pada angka 70 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kategori kemampuan menengah. Standar deviasi sebesar 18,947 mengindikasikan bahwa variasi skor antar siswa masih cukup tinggi, sehingga tingkat penguasaan materi belum merata. Peningkatan nilai rata-rata dari pra tes ke pasca tes menunjukkan bahwa penggunaan media *PowerPoint* tetap memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, namun efektivitasnya relatif lebih rendah dibandingkan dengan penggunaan media *Educaplay*.

Berdasarkan hasil analisis N-Gain, kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata N-Gain Score sebesar 0,6066, dengan nilai minimum sebesar -0,20 dan nilai maksimum sebesar 1,00. Nilai rata-rata N-Gain dalam bentuk persentase sebesar 60,66% yang termasuk dalam kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *Educaplay* mampu memberikan peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan bagi siswa. Sementara itu, hasil analisis N-Gain pada kelas kontrol menunjukkan nilai

rata-rata N-Gain Score sebesar 0,2948, dengan nilai minimum -0,25 dan nilai maksimum 0,69. Nilai rata-rata N-Gain dalam bentuk persentase sebesar 29,48% yang berada pada kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol cenderung lebih rendah dan bervariasi antar siswa dibandingkan dengan kelas eksperimen.

Tabel 3. Hasil Analisis Uji Normalitas Kelas Eksperimen

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Pantun	.938	25	.143
Pra Tes Eksperimen (<i>Educaplay</i>)	.956	25	.340
Pasca Tes Eksperimen (<i>Educaplay</i>)			

Hasil pengujian normalitas data hasil belajar pantun pada kelas eksperimen dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh bahwa data pra tes memiliki nilai signifikansi sebesar 0,143. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga data pra tes dapat dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji normalitas pada data pasca tes menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,340 yang juga berada di atas batas 0,05. Dengan demikian, baik data pra tes maupun pasca tes pada kelas

eksperimen telah memenuhi asumsi normalitas.

Tabel 4. Hasil Analisis Uji Normalitas Kelas Kontrol

Kelas		Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Pantun	Pra Tes Kontrol (Power Point)	.938	25	.134
	Pasca Tes Kontrol (Power Point)	.945	25	.017

Pengujian normalitas data hasil belajar pantun pada kelas kontrol dilakukan dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk. Hasil analisis menunjukkan bahwa data pra tes memiliki nilai signifikansi sebesar 0,134, yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga data pra tes dinyatakan berdistribusi normal. Namun, hasil uji normalitas pada data pasca tes menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,017, yang lebih kecil dari 0,05. Temuan ini menunjukkan bahwa data pasca tes pada kelas kontrol tidak memenuhi asumsi normalitas.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa asumsi normalitas pada data hasil belajar kelas kontrol tidak terpenuhi secara keseluruhan. Oleh karena itu, untuk menguji perbedaan hasil belajar antar

kelompok, diperlukan penggunaan uji statistik nonparametrik sebagai alternatif dari uji parametrik. Selanjutnya, uji homogenitas varians dilakukan menggunakan *Levene's Test*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi berdasarkan mean sebesar 0,595, yang berada di atas batas signifikansi 0,05. Selain itu, nilai signifikansi berdasarkan median serta median dengan penyesuaian derajat kebebasan masing-masing sebesar 0,693. Hasil tersebut menunjukkan bahwa varians data antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berada dalam kondisi homogen. Meskipun hasil uji homogenitas menunjukkan varians kedua kelompok bersifat homogen, hasil uji normalitas memperlihatkan bahwa salah satu kelompok tidak memenuhi asumsi normalitas.

Dengan demikian, analisis hipotesis penelitian ini menggunakan uji statistik nonparametrik, yaitu Mann-Whitney U Tes, sebagai alternatif dari *independent samples t-test*. Pengujian ini digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji Mann-Whitney U disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 5. Hasil Uji Mann Whitney U
Hasil Belajar Pantun
Ranks**

Kelas N Mean RankSum of Ranks			
Nilai	1	25	31.02
	2	25	19.98
	Total	50	775.50
			499.50

**Tabel 6. Hasil Uji Statistik Hasil
Belajar Pantun
Test Statistics^a**

	Nilai
Mann-Whitney U	174.500
Wilcoxon W	499.500
Z	-2.693
Asymp. Sig. (2-tailed)	.007

Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji Mann-Whitney U, diperoleh informasi bahwa nilai mean rank pada kelas eksperimen sebesar 31,02, sedangkan kelas kontrol memiliki mean rank sebesar 19,98. Perbedaan nilai mean rank tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen cenderung lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol setelah masing-masing kelompok mendapatkan perlakuan yang berbeda.

Hasil uji statistik pada bagian *Test Statistics* menunjukkan nilai Mann-Whitney U sebesar 174,500, nilai Z sebesar -2,693, serta nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,007. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat

perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan adanya perbedaan hasil belajar pantun antara kedua kelompok dapat diterima. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media *Educaplay* memberikan pengaruh yang lebih efektif terhadap hasil belajar pantun dibandingkan dengan penggunaan media *PowerPoint*. Media *Educaplay* terbukti mampu membantu siswa dalam memahami konsep pantun secara lebih optimal, mencakup pengertian, struktur, ciri-ciri, jenis-jenis, serta makna pantun.

Hasil analisis kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa sebelum perlakuan diberikan, penguasaan siswa terhadap materi pantun masih berada pada kategori rendah hingga sedang. Nilai *pretest* yang relatif rendah disertai dengan variasi kemampuan yang cukup besar menunjukkan bahwa pemahaman konseptual, kemampuan penerapan, dan kemampuan analisis pantun belum berkembang secara optimal. Keterbatasan tersebut terutama terlihat pada indikator kognitif tingkat

menengah hingga tinggi, yaitu kemampuan menerapkan (C3), menganalisis (C4), kemampuan mengingat dan memahami (C1) belum sepenuhnya merata.

Setelah pembelajaran menggunakan media *Educaplay*, hasil belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan. Peningkatan nilai rata-rata pasca tes disertai dengan penurunan standar deviasi menunjukkan bahwa selain terjadi peningkatan capaian belajar, hasil belajar siswa juga menjadi lebih merata. Peningkatan yang paling menonjol terlihat pada indikator kognitif tingkat rendah (C1) dan menengah (C3), seperti kemampuan mengidentifikasi struktur pantun, menentukan pola rima, serta melengkapi baris pantun yang tepat. Hal ini menunjukkan bahwa karakteristik media *Educaplay* yang bersifat interaktif dan berbasis permainan mampu memperkuat pemahaman konseptual serta kemampuan penerapan siswa. Sementara itu, peningkatan pada indikator kognitif tingkat tinggi (C4), yaitu kemampuan menganalisis nilai dan makna pantun, juga terjadi meskipun belum optimal, sehingga masih memerlukan penguatan melalui

kegiatan pembelajaran yang bersifat reflektif dan diskusi mendalam. Pada kelas kontrol yang menggunakan media *PowerPoint*, hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan setelah pembelajaran. Namun, peningkatan yang terjadi relatif lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen. Peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol cenderung lebih dominan pada indikator kognitif tingkat rendah (C1), sementara kemampuan penerapan (C3) dan analisis (C4) masih menunjukkan keterbatasan. Temuan ini mengindikasikan bahwa media *PowerPoint* efektif dalam membantu penyampaian konsep dasar, tetapi kurang optimal dalam mendorong keterlibatan aktif siswa dan pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Efektivitas penggunaan media *Educaplay* semakin diperkuat oleh hasil analisis N-Gain, yang menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen berada pada kategori sedang, sedangkan kelas kontrol berada pada kategori rendah. Selain itu, hasil uji Mann-Whitney U yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelompok ($p < 0,05$) dengan nilai mean rank kelas eksperimen yang

lebih tinggi menegaskan bahwa media *Educaplay* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pantun dibandingkan dengan media *PowerPoint*.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media pembelajaran interaktif *Educaplay* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Kelas eksperimen yang menggunakan *Educaplay* mengalami peningkatan pemahaman yang lebih konsisten dan signifikan dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan *PowerPoint*. Analisis statistik mengonfirmasi adanya perbedaan bermakna antara kedua kelompok, dengan keunggulan yang jelas pada pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media pembelajaran interaktif *Educaplay* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Kelas eksperimen yang menggunakan *Educaplay* mengalami peningkatan pemahaman yang lebih konsisten dan signifikan dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan *PowerPoint*. Analisis statistik mengonfirmasi adanya perbedaan yang bermakna antara kedua

kelompok, dengan keunggulan yang jelas pada pembelajaran berbasis interaksi dan *gamification*. Temuan ini menegaskan pentingnya inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi pantun, untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara optimal. Secara spesifik, peningkatan hasil belajar siswa dengan penggunaan *Educaplay* lebih terlihat pada indikator C1 (kemampuan mengidentifikasi struktur pantun yang meliputi sampiran dan isi) dan C3 (kemampuan menentukan pola rima serta melengkapi dan menyusun baris pantun), sedangkan indikator C4 (kemampuan menganalisis nilai-nilai yang terkandung dalam pantun) masih menunjukkan capaian yang relatif rendah. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih menekankan penguatan keterampilan berpikir tingkat tinggi untuk meningkatkan capaian indikator C4 (kemampuan menganalisis nilai-nilai yang terkandung dalam pantun).

DAFTAR PUSTAKA

Ambarwati, D., Sari, R. P., & Nugroho, A. (2022). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran di

- sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 145-153.
- Apriliya, S., Saputra, E. R., Alia, D., Permana, A. T. L., Hanum, I. L., & Latifa, T. R. (2025). Penguanan kompetensi penggunaan media digital untuk guru SILN sebagai penguatan pembelajaran literasi di sekolah dasar. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 6(4), 1233-1247.
- Asyari, M. (2024). *Penerapan media interaktif game Educaplay dalam pembelajaran kalimat saran Bahasa Indonesia kelas III SD*. Skripsi.
- Azzahra, S., Apriliya, S., & Mulyadiprana, A. (2022). *Literasi digital safety guru sekolah dasar Kecamatan Rajapolah*. ATTA'DIB *Journal of Elementary Education*, 6(1)
- Devita, R. (2025). Pengaruh media pembelajaran interaktif berbantuan website Educaplay terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(1), 22-30.
- Fadhilah, N. (2024). Pengaruh penggunaan Educaplay terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 66-74.
- Fitriani, A. (2024). Implementasi Educaplay berbasis proyek untuk meningkatkan keterlibatan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 8(2), 101-110.
- Islamiyah, N., Hidayat, S., & Kurniawan, D. (2023). Desain penelitian kuasi eksperimen nonequivalent control group dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Metodologi Penelitian Pendidikan*, 4(2), 89-97.
- Ningsih, S. (2022). Pengembangan media permainan Ludo Pantun untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 12(1), 55-63.
- Nurwiani, E., & Tristanti, R. (2025). Penggunaan uji Mann-Whitney U pada data nonparametrik penelitian pendidikan. *Jurnal Statistika Pendidikan*, 7(1), 15-23.
- Nurzaman, I., Alia, D., & Setiadi, P. M. (2022). Pengembangan Model Interactive Storytelling Berbasis Kolaboratif Pada Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. Prosiding Seminar Nasional. 410–416.
<https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnas>
- Pradana, R. A., & Susanto, A. (2023). Pengaruh media Educaplay terhadap minat dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 11(2), 120–129.
- Putri, L. A. (2024). Pengaruh model project based learning berbantuan media digital Educaplay terhadap hasil belajar menulis teks narasi siswa kelas IV. *Jurnal Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 10(1), 34-42.
- Rahmawati, I. (2021). Permasalahan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 98-105.

Rahayu, S. (2024). *Penerapan media pembelajaran berbantuan Educaplay untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Pisangcandi 1 Malang.* Skripsi.

Suryani, T. (2020). Penggunaan PowerPoint bernarasi untuk meningkatkan pemahaman unsur pantun siswa sekolah dasar. *Jurnal Media Pembelajaran*, 5(2), 44-52.

Wardani, P. (2024). Pengembangan aplikasi Poketun berbasis Android untuk pembelajaran pantun di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 9(2), 77-86.