

Peningkatan Hasil dan Minat Belajar Peserta didik pada Materi Enam Benua di Kelas VI SD dengan Penerapan Platform Pembelajaran Interaktif Educaplay

Selfiyanti ¹, Yuliasuti ², Nur Khadijah Razak ³

Corespondensi Author

PPG Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

Email:

selfiyantiidris@gmail.com

Keywords:

Hasil Belajar;

Minat Belajar;

Pembelajaran Interaktif;

Media Educaplay;

Pembelajaran IPAS;

Abstrak. Permasalahan ini menjadi perhatian karena pemahaman materi enam benua merupakan bagian penting dari kurikulum Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang mempersiapkan peserta didik untuk memiliki pengetahuan dasar tentang geografi global. Rendahnya hasil belajar dan minat belajar dapat berdampak pada kemampuan peserta didik untuk memahami konsep-konsep lanjutan dalam bidang ini. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Hasil belajar dan minat belajar peserta didik kelas VI pada materi enam benua melalui penerapan platform pembelajaran interaktif Educaplay. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek penelitian peserta didik kelas VI yang berjumlah 28 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Rata-rata nilai meningkat dari 62 pada prasiklus menjadi 82 pada siklus II, dengan ketuntasan klasikal mencapai 89%. Tingkat keterlibatan aktif peserta didik juga meningkat hingga mencapai 90%. Hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan platform Educaplay efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik pada materi enam benua.

Abstract. The problem becomes significant as understanding the material on the six continents is an essential part of the Social and Natural Sciences (IPAS) curriculum, which prepares students with foundational knowledge of global geography. Low learning outcomes and lack of interest in learning can impact students' ability to grasp more advanced concepts in this field. This study aims to improve the learning outcomes and interest of sixth-grade students in the topic of the six continents through the implementation of the interactive learning platform Educaplay. This classroom action research was conducted in two cycles, involving 28 sixth-grade students as the research subjects. Data collection techniques included observation, learning outcome tests, and documentation. The results of the study showed a significant improvement from Cycle I to Cycle II. The average score increased from 62 in the pre-cycle stage to 82 in Cycle II, with classical completeness reaching 89%. Students' active participation also improved, reaching 90%. These findings

demonstrate that the implementation of the Educaplay platform is effective in enhancing students' understanding and interest in learning about the six continents.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License



Pendahuluan

Pendidikan dasar memegang peranan penting sebagai fondasi dalam pengembangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Pada tahap ini, peserta didik tidak hanya dibekali dengan pengetahuan dasar tetapi juga dilatih untuk mengembangkan berbagai aspek keterampilan dan sikap yang mendukung pembelajaran sepanjang hayat. Salah satu mata pelajaran yang dirancang untuk memenuhi tujuan tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Ramdhani et al, 2023). Mata pelajaran ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memahami hubungan antara lingkungan alam dan sosial, sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis (Alfatonah et al, 2023).

Peningkatan hasil belajar dan minat belajar peserta didik merupakan dua aspek penting yang menjadi indikator keberhasilan suatu proses pembelajaran (Alifni et al, 2022). Hasil belajar mengacu pada pencapaian kompetensi peserta didik yang diukur melalui penilaian, seperti tes atau tugas, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Buaja et al, 2024). Peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa peserta didik mampu memahami dan menguasai materi dengan lebih baik setelah mengikuti proses pembelajaran (Ibrahim et al, 2024).

Sementara itu, minat belajar mencerminkan motivasi, ketertarikan, dan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran (Listyaningsih, 2022). Minat belajar yang tinggi biasanya ditandai dengan partisipasi aktif, keterlibatan penuh dalam aktivitas kelas, serta kesungguhan untuk

mempelajari materi yang diajarkan (Tsania et al, 2024). Penelitian, peningkatan minat belajar sering menjadi fokus karena minat yang tinggi dapat mendorong peningkatan hasil belajar secara tidak langsung (Cholilatul, 2022).

Sebuah penelitian, kedua aspek ini sering diukur secara beriringan untuk mengevaluasi efektivitas metode atau media pembelajaran yang digunakan, seperti pada penerapan teknologi interaktif, strategi inovatif, atau pendekatan berbasis siswa. Peningkatan yang signifikan pada hasil belajar dan minat belajar menunjukkan bahwa intervensi yang dilakukan berhasil mendukung proses pembelajaran secara optimal (Daryanti et al, 2020).

Tingkat sekolah dasar, pembelajaran IPAS memiliki tujuan utama untuk membekali peserta didik dengan pemahaman mendasar mengenai fenomena alam dan sosial yang ada di sekitar mereka (Agustina et al, 2022). Salah satu topik penting yang diajarkan dalam IPAS adalah materi enam benua, yang melibatkan berbagai konsep geografis seperti letak geografis, karakteristik fisik, dan pembagian wilayah dunia (Budiwati, et al, 2023). Pemahaman terhadap materi ini diharapkan dapat membantu peserta didik mengenal keanekaragaman wilayah dunia, sekaligus menanamkan wawasan global yang relevan dengan kehidupan modern (Lestari, 2021).

Materi enam benua sering kali menjadi tantangan bagi peserta didik untuk dipahami dengan baik. Konsep-konsep geografis yang abstrak dan luas membuat materi ini sulit dicerna oleh peserta didik, terutama jika metode pembelajaran yang digunakan tidak

mendukung pemahaman mereka (Saroh, 2019). Kesulitan ini semakin diperburuk jika pembelajaran kurang menggunakan media yang interaktif dan menarik, sehingga minat belajar peserta didik terhadap materi tersebut menjadi rendah. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang inovatif untuk mengatasi tantangan ini dan memastikan peserta didik mendapatkan pemahaman yang optimal tentang materi enam benua. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat sekolah dasar berperan penting dalam membekali peserta didik dengan pemahaman mengenai karakteristik wilayah dunia (Astuti et al, 2024)..

Berdasarkan hasil observasi awal, materi enam benua sering kali menjadi tantangan bagi peserta didik untuk dipahami dengan baik. Kami menemukan bahwa pemahaman peserta didik kelas VI terhadap materi ini masih sangat rendah, dengan nilai rata-rata hanya mencapai 62, jauh di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75. Fenomena ini mengindikasikan bahwa pendekatan dan metode pembelajaran yang diterapkan belum mampu membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak dan luas.

Berdasarkan kajian awal, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi enam benua. Pertama, metode pengajaran yang masih bersifat konvensional cenderung tidak melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Kedua, minimnya penggunaan media interaktif dalam pembelajaran membuat peserta didik kesulitan memvisualisasikan konsep abstrak seperti letak geografis, karakteristik benua, dan pembagian wilayah dunia. Ketiga, rendahnya minat dan partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran mengakibatkan keterlibatan aktif mereka sangat terbatas. Menurut Sudjana dan (Rivai 2019), penggunaan media pembelajaran yang

interaktif dapat memberikan dorongan motivasi bagi peserta didik serta memudahkan mereka dalam memahami konsep-konsep yang sulit (Sunarsih, 2019).

Pembelajaran interaktif sangat diperlukan dalam pendidikan dasar, terutama pada materi yang bersifat kompleks seperti enam benua dalam mata pelajaran IPAS di kelas VI (Kemendikbud, 2020). Berdasarkan data dari sekitar 45% siswa SD di Indonesia mengalami kesulitan dalam memahami materi berbasis geografis. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif juga menjadi faktor rendahnya pemahaman siswa (Susanto et al, 2021). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan platform interaktif Educaplay untuk mengatasi permasalahan ini dan meningkatkan minat serta pemahaman siswa pada materi tersebut

Berdasarkan permasalahan tersebut, kami tertarik untuk meneliti bagaimana penerapan platform pembelajaran interaktif Educaplay dapat membantu mengatasi kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam memahami materi enam benua. Educaplay merupakan salah satu platform digital yang menyediakan berbagai macam aktivitas pembelajaran interaktif, seperti permainan edukatif, kuis, dan eksplorasi peta. Platform ini diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan efektif sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak serta termotivasi untuk lebih aktif dalam belajar.

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai. Pertama, kami ingin mengetahui apakah penerapan platform Educaplay mampu meningkatkan pemahaman peserta didik kelas VI terhadap materi enam benua. Kedua, kami juga ingin mengukur sejauh mana penggunaan Educaplay dapat meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran IPAS. Selain itu, penelitian ini juga berusaha mengidentifikasi kendala-kendala yang mungkin muncul selama

implementasi Educaplay, serta mencari solusi yang tepat untuk mengatasinya.

Adapun rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Bagaimana penerapan platform pembelajaran interaktif Educaplay dapat meningkatkan pemahaman peserta didik kelas VI terhadap materi enam benua?. 2) Bagaimana penerapan platform Educaplay dapat meningkatkan minat dan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran IPAS di kelas VI?

Lingkup penelitian ini mencakup

penerapan platform Educaplay dalam pembelajaran IPAS di kelas VI SD, dengan fokus pada peningkatan pemahaman dan minat belajar peserta didik terhadap materi enam benua. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus akan dievaluasi secara menyeluruh untuk menilai efektivitas pendekatan yang digunakan. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap upaya peningkatan kualitas pembelajaran IPAS melalui penggunaan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari dua siklus. Masing-masing siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus meliputi empat tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Desain penelitian ini dirancang untuk menguji dan memperbaiki proses pembelajaran secara bertahap, dengan fokus pada peningkatan hasil belajar dan minat belajar peserta didik pada materi enam benua melalui penerapan platform pembelajaran interaktif Educaplay.

Tahap perencanaan, peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berbasis penggunaan Educaplay, menyiapkan materi dan media pembelajaran, serta merancang instrumen penelitian seperti lembar observasi, soal tes, dan angket minat belajar. Tahap pelaksanaan melibatkan implementasi strategi pembelajaran interaktif menggunakan Educaplay dalam proses pembelajaran di kelas. Selama pembelajaran berlangsung, dilakukan observasi untuk mencatat aktivitas peserta didik, tingkat

keterlibatan, serta kesulitan yang dihadapi menggunakan lembar observasi. Setelah itu, hasil pembelajaran dan data observasi dianalisis pada tahap refleksi untuk mengevaluasi keefektifan tindakan yang dilakukan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Setiap siklus bertujuan untuk mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan, yaitu ketuntasan belajar dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Indikator ketuntasan ini diukur berdasarkan pencapaian nilai peserta didik pada tes hasil belajar, dengan target minimal 80% peserta didik mendapatkan nilai ≥ 75 . Selain itu, peningkatan minat belajar peserta didik juga menjadi indikator keberhasilan yang diukur melalui analisis angket.

Penelitian ini dilaksanakan di SDI Pangkabinanga dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas VI yang berjumlah 28 orang. Materi enam benua dipilih karena relevansinya dalam kurikulum Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk kelas VI, yang menuntut pemahaman peserta didik terhadap distribusi geografis dan karakteristik setiap benua. Dengan menggunakan platform Educaplay, pembelajaran dirancang lebih menarik dan interaktif melalui kombinasi

visual dan audio, yang sesuai dengan teori Mayer tentang efektivitas multimedia dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.

Instrumen penelitian mencakup lembar observasi, tes hasil belajar serta angket minat belajar. Setiap siklus bertujuan untuk menguji dan memperbaiki proses pembelajaran secara bertahap, dengan fokus pada penerapan platform pembelajaran interaktif Educaplay guna meningkatkan pemahaman dan minat benua.

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu Sekolah Dasar yaitu SDI Pangkabinanga, dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas VI yang berjumlah 28 orang. Kelas VI dipilih karena materi enam benua termasuk dalam kurikulum Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang harus dipahami peserta didik pada jenjang ini.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa alat utama. Pertama, lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas peserta didik serta tingkat keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Kedua, soal tes

pemahaman konsep diberikan untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Ketiga, angket minat dan partisipasi digunakan untuk mengidentifikasi perubahan dalam minat belajar dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran.

Data penelitian dikumpulkan melalui berbagai teknik. Observasi dilakukan untuk mencatat aktivitas peserta didik selama pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang dirancang khusus untuk mengukur tingkat keterlibatan mereka. Selain itu, tes hasil belajar diberikan untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman konsep peserta didik setelah pembelajaran menggunakan Edu-caplay. Berdasarkan teori Mayer, penggunaan multimedia dalam pembelajaran, yang mengombinasikan elemen visual dan audio, membantu peserta didik memproses informasi lebih efektif, sehingga cenderung meningkatkan pemahaman. Selanjutnya, dokumentasi dilakukan dengan mengambil foto kegiatan pembelajaran sebagai data pendukung yang menggambarkan suasana interaktif di kelas.

Hasil Dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas platform Educaplay dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik kelas VI terhadap materi enam benua. Penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan pengumpulan data melalui Aktivitas siklus I dan Siklus II, observasi, dan angket minat belajar. Hasil penelitian ini mengungkapkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan partisipasi peserta didik.

Prasiklus, nilai rata-rata peserta didik pada pre-test adalah 62, yang menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Setelah penerapan

platform Educaplay pada siklus I, terjadi peningkatan nilai rata-rata menjadi 72, meskipun ketuntasan klasikal hanya mencapai 64,29%. Ini menunjukkan adanya perbaikan, tetapi belum sepenuhnya mencapai target ketuntasan.

Siklus I, meskipun terjadi peningkatan dibandingkan prasiklus, hasil yang diperoleh belum sepenuhnya memuaskan. Masih terdapat beberapa peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran perlu disempurnakan, terutama dalam hal penyampaian materi dan penggunaan media pembelajaran untuk menarik lebih

banyak keterlibatan peserta didik. Berdasarkan observasi, sebagian peserta didik masih kurang aktif, sehingga diperlukan modifikasi dalam strategi pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman mereka.

Siklus II, setelah dilakukan perbaikan, nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 82, dan ketuntasan klasikal mencapai 89,29%. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan Educaplay secara signifikan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi enam benua. Berdasarkan teori multimedia interaktif

seperti Educaplay memfasilitasi pemahaman konsep melalui visualisasi dan keterlibatan aktif siswa (Mayer, 2009). Hasil ini juga sejalan dengan penelitian yang menemukan bahwa media interaktif dapat meningkatkan partisipasi aktif hingga 15% di kelas (Ibrahim et al, 2024). Penggunaan media interaktif, seperti Educaplay, dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang bersifat abstrak melalui visualisasi dan pengalaman belajar yang lebih aktif. Tabel berikut menunjukkan hasil pre-test dan post-test peserta didik dari prasiklus hingga siklus II:

Tabel 1. Perbandingan Siklus I dan Siklus II

Siklus	Jumlah Peserta didik	Rata-rata	Ketuntasan Klasikal (%)
Prasiklus	28	62	42,86%
Siklus I	28	72	64,29%
Siklus II	28	82	89,29%

Berdasarkan data pada tabel, terjadi peningkatan rata-rata nilai dan persentase ketuntasan klasikal peserta didik dari prasiklus ke Siklus I dan Siklus II. Pada tahap prasiklus, rata-rata nilai peserta didik adalah 62 dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 42,86%. Setelah dilakukan intervensi pada Siklus I, rata-rata nilai meningkat menjadi 72 dengan ketuntasan klasikal mencapai 64,29%. Peningkatan signifikan terlihat pada Siklus II, di mana rata-rata nilai mencapai 82 dan ketuntasan klasikal meningkat hingga 89,29%. Data ini menunjukkan adanya peningkatan bertahap yang mencerminkan efektivitas strategi pembelajaran yang diterapkan.

Siklus II, hasil belajar peserta didik meningkat secara signifikan, baik dari segi rata-rata nilai maupun ketuntasan klasikal. Rata-rata nilai mencapai 82, dan hampir semua peserta didik telah mencapai KKM, dengan ketuntasan klasikal mencapai 89,29%. Hal ini menunjukkan bahwa perbaikan strategi pembelajaran pada Siklus II, seperti optimalisasi penggunaan media pembelajaran interaktif dan pendekatan yang lebih terfokus pada

kebutuhan peserta didik, berhasil meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan mereka. Pada tahap ini, pembelajaran dapat dikatakan efektif, karena hampir seluruh peserta didik telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Peningkatan ini juga didukung oleh yang menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan multimedia interaktif seperti Educaplay dapat memfasilitasi pemahaman peserta didik dengan menggabungkan visual dan audio yang membantu memproses informasi secara lebih efektif (Mayer, 2009).

Selain peningkatan hasil belajar, hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Pada siklus I, keaktifan peserta didik tercatat sebesar 75%, yang berarti sebagian besar peserta didik terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Namun, beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan beradaptasi dengan teknologi yang digunakan, khususnya dalam mengoperasikan fitur-fitur Educaplay.

Setelah dilakukan perbaikan dalam pengelolaan waktu dan pemberian panduan

lebih jelas pada siklus II, hasil observasi menunjukkan peningkatan partisipasi peserta didik menjadi 90%. Ini mencerminkan bahwa dengan bimbingan yang lebih intensif, peserta didik dapat lebih mudah beradaptasi dan terlibat dalam pembelajaran interaktif. Temuan ini

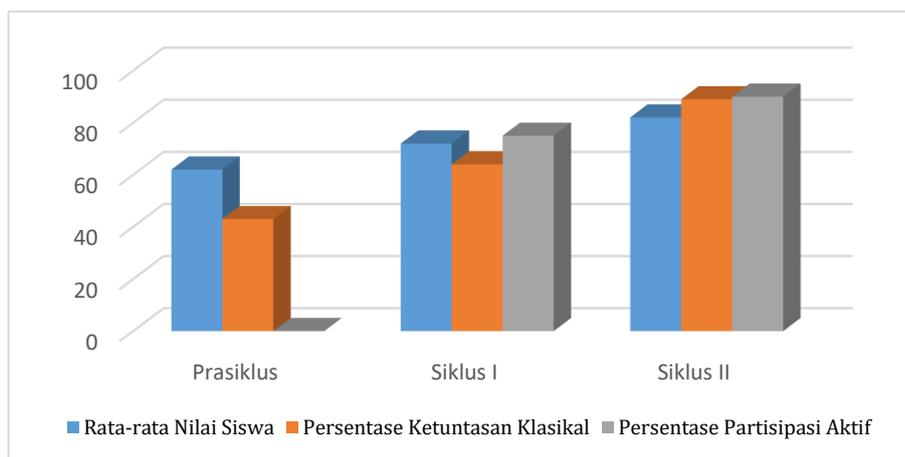
konsisten dengan hasil penelitian (Martínez et al. 2019) yang menyatakan bahwa platform pembelajaran interaktif mampu meningkatkan partisipasi peserta didik, terutama ketika fitur-fitur interaktif tersebut disesuaikan dengan kemampuan teknis peserta didik.



Gambar 1. Kegiatan pembelajaran di kelas

Hasil angket juga menunjukkan peningkatan minat belajar peserta didik. Pada siklus I, peserta didik melaporkan bahwa mereka merasa lebih tertarik untuk belajar karena materi disajikan dengan cara yang menyenangkan melalui platform Educaplay. Pada siklus II, respon angket

menunjukkan peningkatan minat lebih lanjut, di mana sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa mereka lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran karena fitur kuis dan permainan edukatif yang memacu keterlibatan mereka.



Gambar 2. Grafik Peningkatan Siklus

Berdasarkan grafik peningkatan siklus di atas, terlihat adanya peningkatan signifikan pada rata-rata nilai siswa, persentase ketuntasan klasikal, dan partisipasi aktif dari prasiklus ke Siklus I dan Siklus II. Pada tahap prasiklus, rata-

rata nilai siswa dan ketuntasan klasikal masih berada di tingkat yang rendah, sementara persentase partisipasi aktif juga belum maksimal. Setelah intervensi di Siklus I, terjadi peningkatan pada ketiga indikator tersebut, meskipun belum

mencapai optimal. Pada Siklus II, semua indikator menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi, mendekati atau mencapai

tingkat maksimal, yang menandakan keberhasilan strategi pembelajaran yang diterapkan.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan platform pembelajaran interaktif Educaplay tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman peserta didik, tetapi juga mampu meningkatkan minat dan partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran. Berdasarkan teori penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep abstrak karena melibatkan peserta didik secara visual dan interaktif, memungkinkan mereka untuk memproses informasi dengan cara yang lebih konkret dan terstruktur (Mayer, 2009).

Siklus I, meskipun terdapat peningkatan dalam hasil belajar, masih terdapat kendala dalam hal adaptasi peserta didik terhadap teknologi. Hal ini juga didukung oleh temuan yang menyatakan bahwa adaptasi peserta didik terhadap teknologi merupakan salah satu tantangan utama dalam implementasi platform pembelajaran digital (Tabroni et al. 2022). Namun, dengan pemberian scaffolding atau dukungan teknis yang memadai pada siklus II, peserta didik menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan Educaplay, sehingga terjadi peningkatan yang signifikan dalam partisipasi dan pemahaman mereka.

Peningkatan partisipasi peserta didik juga dapat dijelaskan melalui teori motivasi yang menekankan bahwa keterlibatan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran yang menarik dan relevan dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar (Safitri, 2024). Educaplay memberikan pengalaman belajar yang interaktif melalui permainan edukatif, yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik di era digital. Sebagaimana temuan dari

pembelajaran yang berbasis teknologi cenderung lebih menarik perhatian peserta didik dan membuat mereka lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar-mengajar (Yulinda et al. 2023).

Temuan ini juga sejalan dengan penelitian dari yang menyatakan bahwa platform pembelajaran digital dapat meningkatkan kolaborasi antar peserta didik, terutama ketika mereka bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas atau tantangan yang diberikan dalam platform (Kusmiyatun, 2018). Pada penelitian kami, peserta didik menunjukkan peningkatan kemampuan kolaborasi saat berpartisipasi dalam kuis kelompok dan eksplorasi peta digital, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka, tetapi juga mengasah keterampilan sosial-emosional mereka.

Penerapan platform Educaplay terbukti meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi enam benua, dengan peningkatan rata-rata nilai dari 62 pada prasiklus menjadi 82 pada siklus II, dan ketuntasan klasikal mencapai 89,29%. Penggunaan platform ini juga berhasil meningkatkan partisipasi dan minat belajar peserta didik, dengan partisipasi aktif peserta didik meningkat dari 75% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II. Adaptasi peserta didik terhadap teknologi dapat ditingkatkan dengan memberikan panduan yang lebih detail dan pengelolaan waktu yang lebih baik, seperti yang dibuktikan dalam refleksi dari siklus I ke siklus II. Grafik berikut menunjukkan perubahan nilai rata-rata peserta didik dari prasiklus hingga siklus II setelah penerapan platform Educaplay.

Simpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan platform pembelajaran interaktif Educaplay mampu meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik kelas VI terhadap materi enam benua. Berdasarkan analisis data, nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 62 pada prasiklus menjadi 82 pada siklus II, dengan ketuntasan klasikal mencapai 89,29%. Selain peningkatan pemahaman, penggunaan Educaplay juga terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, yang terlihat dari kenaikan tingkat keaktifan mereka dari 75% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media interaktif memberikan kontribusi positif, baik pada hasil belajar peserta didik maupun pada minat dan keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran. Beberapa kendala awal, seperti adaptasi peserta didik terhadap teknologi, dapat diatasi melalui pengelolaan waktu yang lebih baik dan panduan teknis yang jelas, sehingga memungkinkan peserta didik untuk lebih mudah beradaptasi dan terlibat aktif. Namun, penelitian ini memiliki beberapa

keterbatasan yang perlu dicatat. Pertama, subjek penelitian hanya melibatkan satu kelas dengan jumlah peserta didik yang relatif kecil, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan untuk populasi yang lebih luas. Kedua, penelitian ini hanya difokuskan pada materi enam benua, sehingga efektivitas platform Educaplay pada topik pembelajaran lain belum dapat disimpulkan. Ketiga, durasi penelitian yang relatif singkat (dua siklus) mungkin belum cukup untuk mengamati dampak jangka panjang terhadap pemahaman dan minat belajar peserta didik. Selain itu, penggunaan teknologi memerlukan kesiapan infrastruktur dan kompetensi teknis dari peserta didik dan guru, yang dalam beberapa kasus dapat menjadi tantangan tersendiri. Sebagai saran, penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan menerapkan Educaplay pada materi-materi lainnya guna menilai efektivitas platform ini di berbagai topik pembelajaran. Penelitian lebih lanjut tentang media interaktif lain yang lebih bervariasi juga akan memperkaya metode pembelajaran yang mendukung peningkatan hasil belajar dan motivasi peserta didik.

Daftar Rujukan

1. 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. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>
2. Alfatonah, I. N. A., Kisda, Y. V., Septarina, A., Ravika, A., & Jadidah, I. T. (2023). Kesulitan belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kurikulum merdeka kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3397-3405. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6372>
3. Alifni, A., Umiyanti, P. K., & Ramdani, C. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Tentang Perpindahan Kalor Dengan Penerapan Model Discovery Learning Untuk Peserta Didik Kelas V Sd Negeri Jombang 01. *Jurnal Elementary: Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(2), 134-138. <https://doi.org/10.31764/elementary.v5i2.8763>
4. Astuti, Y. P., & Jamilah, J. (2024). Penerapan Model Cooperative Learning dengan Teknik Two Stay Two Stray

- dalam Pembelajaran Ips di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 8-8.
<https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.246>
5. Buaja, T., Ramadanaryanthi, R., & Miradj, S. (2024). Penggunaan Media Animasi Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Negeri 2 Kota Ternate. *Attractive: Innovative Education Journal*, 6(3), 176-186.
<https://doi.org/10.51278/aj.v6i3.1477>
 6. Budiwati, R., Budiarti, A., Muckromin, A., Hidayati, Y. M., & Dessty, A. (2023). Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau dari Miskonsepsi. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 523-534.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4566>
 7. Cholilatul, M. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Numbered Head Together. *EDUCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 2(2), 110-122.
<https://doi.org/10.51878/educational.v2i2.1183>
 8. Daryanti, D., & Taufina, T. (2020). Penggunaan media pembelajaran dalam model picture and picture untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 484-490.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.368>
 9. Ibrahim, M. R., & Seirumpun, K. A. (2024). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Speaking Dan Minat Belajar Siswa Kelas X Mekatronika 1 SMKN 6 Pekanbaru Melalui Metode Demonstrasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia Sejahtera*, 3(1), 38-48.
<https://doi.org/10.59059/jpmis.v3i1.1129>
 10. Kemendikbud. (2020). *Laporan Kinerja Pendidikan Dasar*. Jakarta: Kemendikbud.
 11. Kusmiyatun, S. (2018). Upaya Peningkatan Prestasi Belajar IPS Geografi Materi Memahami Kondisi Perkembangan Negara Di Dunia Melalui Penerapan Metode Problem Based Learning (Pbl) Pada Siswa Kelas IX a SMP Negeri 6 Sukoharjo Semester I Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 2(01).
<http://dx.doi.org/10.29040/jie.v2i01.179>
 12. Lestari, E. (2021). Penerapan Metode Quantum Learning Untuk Meningkatkan Hasil dan Motivasi Belajar IPS Bagi Siswa Kelas VI SD Negeri 2 Ngadiwarno Sukorejo Kendal. *Jurnal Profesi Keguruan*, 7(1), 19-27.
 13. Listyaningsih, S. (2022). Peningkatan hasil belajar IPS materi kondisi geografis benua asia melalui pembelajaran kooperatif tipe Numbered Head Together pada peserta didik kelas IX A semester I SMP Negeri 1 Comal Kabupaten Pemalang Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Riset Pendidikan Indonesia*, 2(5), 713-727.
 14. Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
 15. Ramdhani, N. M., Andini, R. P., & Rustini, T. (2023). Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPAS di Kelas Awal pada Kurikulum Merdeka melalui Pemanfaatan TIK. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 6660-6666.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.7276>
 16. Safitri, D. (2024). Media Games Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Materi Benua Siswa Kelas IX-H SMP Negeri 01 Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 3(1), 254-274.
 17. Saroh, S. (2019). Peningkatan Hasil Belajar IPS Materi Benua dan Samudera dengan Menerapkan Strategi Pembelajaran Learning Start with a Question pada Siswa Kelas IX A SMPN 3 Kediri. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(1), 32-39.

- <https://doi.org/10.29407/pn.v5i1.12867>
18. Sunarsih, S. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Ips Materi Benua Melalui Model Quiz Team Dipadu Media Petakumpet Pada Siswa Kelas VI SDN Sidokare 3 Sidoarjo. *Media Didaktika*, 5(2), 135-148. <https://doi.org/10.52166/didaktika.v3i1.5656>
19. Tabroni, T., Syukur, M., & Indrayani, I. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Bentuk-Bentuk Mobilitas Sosial Kelas VIII-B SMP Negeri 4 Rokan IV Koto Kab. Rokan Hulu Riau. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran (JP-3)*, 4(2), 261-266.
20. Tsania, A., & Kurniawati, W. (2024). Peran Guru dalam Menanamkan Karakter Peduli Lingkungan Melalui Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1078-1085. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7255>
21. Yulinda, N., Witono, A. H., & Fauzi, A. (2023). Pengembangan Media Miniatur Tiga Dimensi Berbahan Dasar Kertas untuk Pemahaman Diri Siswa Tentang Mitigasi Bencana di Kelas 6 Sekolah Dasar. *Journal of Classroom Action Research*, 5(SpecialIssue), 159-167. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5iSpecialIssue.3981>