

Penerapan Media Interaktif *Educaplay* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III UPT SD Negeri 060925 Medan Amplas

Wita Safitri¹, Siti Khayroiyyah², Ika Sandra Dewi³, Nurjanah⁴, Zulmihani Harahap⁵

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Profesi Guru, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan

e-mail : safitriwita0312@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar dengan menggunakan media interaktif *Educaplay* selama proses pembelajaran. PTK ini termasuk perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas III-A. Hasil belajar siswa masih rendah, hanya 16% siswa memenuhi kriteria, dengan nilai rata-rata 44,79. Setelah menerapkan media interaktif *educaplay*. Siklus I menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa menjadi 68,12 dan tingkat ketuntasan belajar meningkat menjadi 48%. Meski demikian, di siklus I indikator yang dipatokkan belum tercapai, sehingga diteruskan ke siklus II, di mana Dengan persentase siswa yang memenuhi kriteria sebesar 88%. Hasil penelitian tindakan kelas di kelas III-A UPT SDN 060925 Medan Amplas menunjukkan bahwa media interaktif *Educaplay* membantu siswa belajar dengan lebih baik.

Kata Kunci: *Media Interaktif, Educaplay, Hasil Belajar*

Abstract

The aim of this research is to improve students' ability to learn by using the interactive media *Educaplay* during the learning process. This PTK includes planning, implementation, observation and reflection. The research subjects were 25 students in class III-A. Student learning outcomes are still low, only 16% of students meet the criteria, with an average score of 44.79. After implementing interactive educational media. Cycle I showed an increase in the average student score to 68.12 and the level of learning completion increased to 48%. However, in cycle I the set indicators had not been achieved, so it was continued to cycle II, where the percentage of students who met the criteria was 88%. The results of classroom action research in class III-A of UPT SDN 060925 Medan Amplas show that the interactive media *Educaplay* helps students learn better.

Keywords: *Interactive Media, Educaplay, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pada abad 21, pendidikan sangat Penting bagi individu untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuannya. Ini disebabkan oleh fakta bahwa pendidikan adalah pilar utama yang menentukan kekuatan dan kemajuan suatu negara. Tujuan pendidikan nasional, menurut Pasal 3 UU No. 20 Tahun 2003, adalah untuk meningkatkan kualitas hidup bangsa melalui peningkatan kemampuan setiap orang dan pembentukan peradaban dan karakter bangsa yang penting. Kompetensi utama keterampilan yang diperlukan siswa untuk hidup di masyarakat nyata sangat penting untuk meningkatkan kualitas kecakapan dan keterampilan mereka. Pendidikan dapat diperoleh melalui jalur formal maupun non-formal. Institusi pendidikan formal adalah contoh institusi pendidikan formal sekolah diharapkan melaksanakan proses pembelajaran dengan cara terbaik dan paling efisien.

Pembelajaran saat ini telah berubah. Siswa sekarang dianggap tidak hanya sebagai objek pembelajaran; mereka harus berpartisipasi secara aktif dan menjadi mitra dalam proses. Oleh karena itu, siswa akan menjadi peserta didik yang aktif, dan guru akan bertindak sebagai mediator dan fasilitator kreatif. Untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran, guru perlu menyesuaikan model dan strategi pengajaran mereka supaya efektif (Inayati & Kristin, 2018). Langkah penting yang perlu diambil oleh guru adalah menciptakan lingkungan yang dinamis di

kelas. Guru perlu menunjukkan kreativitas dalam memilih metode pengajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan Konsep-konsep pembelajaran dengan memilih model yang tepat akan menjadi lebih jelas, sehingga siswa dapat berpartisipasi secara aktif dan memiliki motivasi yang lebih tinggi dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa di UPT SDN 060925 Medan Amplas, rendahnya aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran. Sebagian besar siswa lebih suka bermain alat tulis atau berbicara dengan teman sebangku tanpa memperhatikan penjelasan guru. Penggunaan media pembelajaran masih bersifat konvensional yaitu menggunakan media gambar yang ditempel pada karton. Selain itu, penggunaan media tidak setiap hari digunakan oleh guru tergantung materi pembelajaran yang diajarkan yang menyebabkan pembelajaran terasa monoton. Hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik pada saat proses pembelajaran. Selain itu juga, siswa cepat merasa bosan dan suasana kelas tidak kondusif serta nilai siswa banyak yang tidak memenuhi standar kelulusan. Sehingga diperlukan pembaruan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, perlu dilakukan perbaikan dalam penerapan pembelajaran untuk mempermudah pemahaman materi di kelas. Salah satu solusinya adalah dengan membentuk kolaborasi tim, sehingga masalah dapat diatasi melalui penggunaan media pendidikan yang interaktif. Penggunaan media pendidikan yang dianggap efektif adalah media interaktif educaplay. Media interaktif educaplay secara efektif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pelajaran karena mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi.

Guru harus membuat media pendidikan yang menarik. Diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat sebagai hasilnya serta menambah minat mereka dalam belajar. Media pembelajaran mencakup alat Yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengirim ke penerima dengan tujuan merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa selama proses pembelajaran. (Tafonao, 2018). Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Pratiwi, 2018) Media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses belajar mengajar.

Media berbasis teknologi adalah salah satu jenis media pembelajaran yang paling efektif untuk abad ke-21. Dalam memilih media yang tepat untuk materi tertentu, penting untuk melakukan penelitian tentang masalah yang sedang dihadapi atau fenomena yang diminati oleh siswa untuk membangkitkan minat mereka terhadap subjek yang diajarkan (Rahayu et al., 2022). Untuk pembelajaran, media permainan edukasi berbasis gadget merupakan pilihan yang tepat. Ini karena gadget telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan generasi sekarang. Meskipun gadget memiliki sisi negatif jika tidak digunakan dengan bijak, ia menawarkan banyak peluang. Oleh karena itu, Menggunakan perangkat elektronik sebagai alat pembelajaran merupakan metode yang sangat efektif untuk meningkatkan pengetahuan. generasi muda.

Platform pendidikan seperti Educaplay adalah salah satu alat pembelajaran yang bagus. Educaplay menawarkan berbagai fitur interaktif dan menarik. Fitur ini membantu memfasilitasi pemahaman siswa tentang materi menulis esai dengan cara yang menyenangkan. Ini sesuai Menurut Sison (2021), Educaplay memiliki potensi untuk memperbaiki berbagai aspek pembelajaran siswa, termasuk pemahaman, kemampuan, refleksi, perselisihan, dan interaksi guru-siswa.

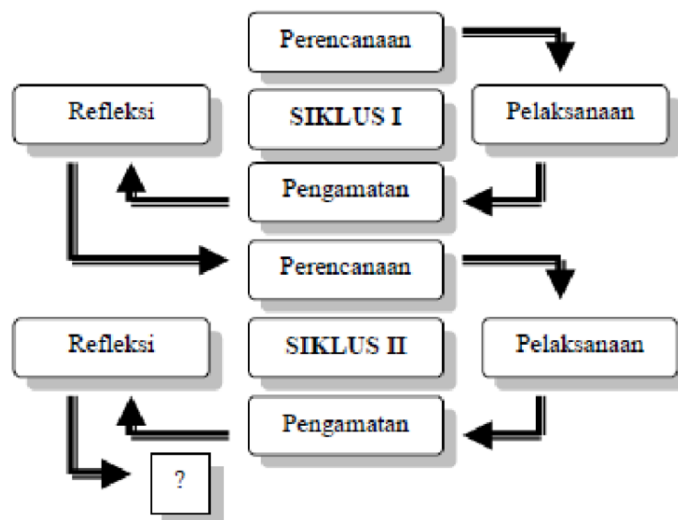
Berdasarkan penjelasan di atas peneliti ingin meneliti tentang “Penerapan Media Interaktif Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III UPT SD Negeri 060925 Medan Amplas”.

METODE

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ialah pendekatan pembelajaran reflektif yang mengimplemtasikan tindakan dari peneliti. PTK bertujuan untuk mengoptimalkan kompetensi guru dalam proses pengajaran dan penerapan dan pengembangan praktik di kelas. Penelitian ini dilakukan pada semester genap Tahun Ajaran 2023/2024 di Kelas III-A UPT SD Negeri 060925 Medan Amplas, yang terletak di Jl. Sisingamangaraja Harjosari I, Kecamatan Medan Amplas, Kota Medan, Sumatera Utara. Penelitian melibatkan 25 siswa kelas III-A, 9 dari mereka laki-laki dan 16 dari mereka Perempuan. Tujuan penelitian ini adalah untuk menerapkan pendekatan yang dapat

meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan media interaktif educaplay.

Penelitian ini mencakup pra-siklus dan dua siklus. Dalam penelitian ini, model Kemmis dan Mc.Taggart digunakan, yang mencakup empat fase: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Suharsimi dkk., 2019). Gambar 1 menunjukkan desain penelitian ini.



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan tes yang dijalankan sebelum penelitian dan perhitungan dilakukan untuk soal pretest dan posttest untuk menganalisis hasil belajar siswa. Rumus berikut digunakan untuk menghitung persentase nilai pretest dan posttest:

$$\text{Persentase Hasil Belajar} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas III-A dengan mengimplementasikan media interaktif educaplay. Peneliti mengambil data dari siklus dan memahami hasil dan pembahasan berdasarkan pemanfaatan media interaktif educaplay di kelas III-A UPT SDN 060925 Medan Amplas.

Pra Siklus

Sebelum memulai beberapa siklus, dilakukan kegiatan pra-siklus. Kegiatan ini dimulai untuk mengamati kondisi siswa, strategi pengajaran guru, dan penilaian hasil belajar sebelum tindakan dimulai. Pada pra-siklus, peneliti menerapkan metode pembelajaran tanpa menggunakan media yang mirip dengan yang biasa digunakan oleh guru, tanpa memanfaatkan media pembelajaran, untuk mengamati masalah yang muncul di kelas. Hasil tes dari pra-siklus ini mencerminkan pencapaian hasil belajar siswa

Tabel 1. Hasil Belajar Tahap Pra Siklus

No	Aspek	Hasil
1	Nilai rata-rata	44,79%
2	Siswa tuntas	4
3	Siswa belum tuntas	21
4	Persentase siswa tuntas	16%
5	Persentase siswa belum tuntas	84%

Berdasarkan tabel di atas, dari total 25 siswa, terdapat 4 siswa yang melampaui nilai KKM adalah 16%, sementara 21 siswa belum melampaui nilai diatas KKM yang sebesar 84%. Dengan periode pra-siklus, hasil ujian siswa menunjukkan rata-rata skor sebesar 44,79% tergolong dalam kategori "Sangat Kurang". Pelaksanaan tahapan pra-siklus ini dipengaruhi oleh faktor-faktor yang disebabkan akibat dari rendahnya hasil belajar siswa,yang berhubungan dengan penggunaan media pembelajaran yang tidak memadai.

Siklus I

Tahap siklus 1 dilaksanakan dengan menerapkan media interaktif educaplay sebagai bantuan. Proses pembelajaran dilakukan dengan menyusun perangkat yang menerapkan media interaktif educaplay media. Peneliti melakukan pretest dilakukan dengan tujuan untuk melihat kemampuan awal pada peserta didik. Nilai pretest ini akan digunakan sebagai data perbandingan untuk nilai posttest di setiap siklus. Hasil pada tahap ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Belajar Tahap Siklus I

No	Aspek	Hasil
1	Pretest	45,41
2	Posttest	68,12
3	Nilai rata-rata	68,12
4	Siswa tuntas	12
5	Siswa belum tuntas	13
6	Persentase siswa tuntas	48%
7	Persentase siswa belum tuntas	52%

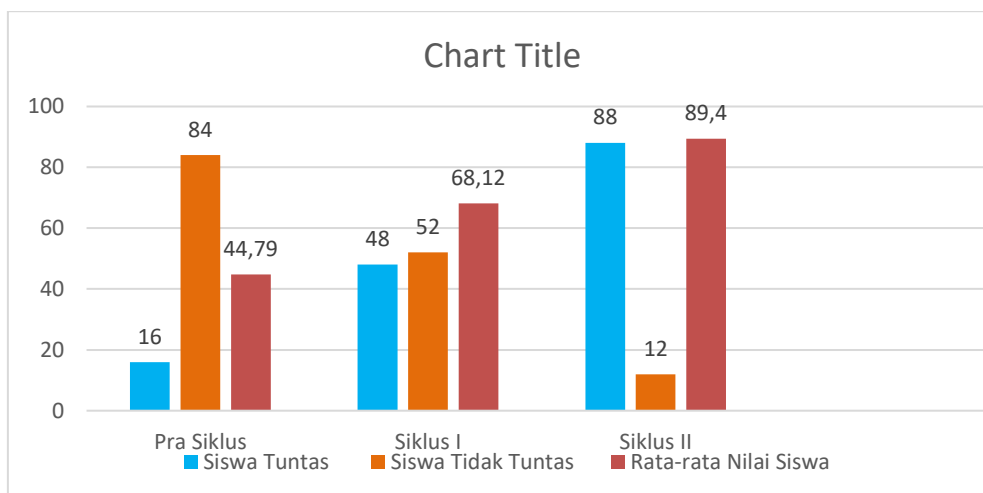
Berdasarkan pada tabel diatas, dari 25 siswa terdapat 12 Siswa yang memenuhi semua kriteria ketuntasan mencapai 48%, sementara 13 siswa lainnya belum memenuhi (KKM) dengan hasil 52%.Hasil belajar rata-rata siswa meningkat menjadi 68,12, yang termasuk dalam kategori "Cukup" setelah siklus I. Walaupun ada peningkatan, hasil ini belum memenuhi standar keberhasilan tujuan pembelajaran. Data menunjukkan bahwa intervensi yang diterapkan Untuk mengatasi rendahnya prestasi belajar siswa di kelas III-A UPT SDN 060925 Medan Amplas memberikan hasil positif. Peneliti kemudian mengevaluasi siklus I dan melaksanakan perbaikan untuk pengimplementasikan siklus II.

Pada Siklus II

Siklus kedua melakukan hal yang sama seperti siklus pertama, tetapi ada beberapa hal yang berbeda, penerapan tindakan yang didasarkan pada hasil refleksi siklus pertama. Selama siklus ini, proses pembelajaran menggunakan media interaktif educaplay yang telah lebih dipahami oleh siswa. Siklus II dilaksanakan dengan materi yang sama untuk siswa kelas III.

Bedasarkan hasil dari 25 siswa, ditemukan 22 peserta didik yang mencapai KKM dengan persentase 88%, sementara 3 siswa lainnya tidak mencapai KKM dengan persentase 12%. Setelah Setelah dilakukan pada siklus II, peserta didik memiliki nilai rara-rata yang naik menjadi 89,4, yang masuk dalam kategori "Sangat Baik". Ini membuktikan bahwa penggunaan media interaktif educaplay pada siklus ini berhasil dalam proses pembelajaran.

Rekapitulasi hasil belajar siswa kelas III-A UPT SDN 060925 Medan Amplas menggunakan media interaktif educaplay yang telah dilakukan oleh peneliti. Grafik berikut menunjukkan data dari ketiga siklus



Gambar 2. Rekapitulasi hasil belajar

SIMPULAN

Dengan mempertimbangkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif educaplay berhasil meningkatkan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar, sebelum memanfaatkan media interaktif educaplay, hasil belajar siswa rendah dengan hanya 16% siswa memenuhi kriteria, dengan nilai rata-rata 44,79. Setelah menerapkan media interaktif educaplay Siklus I menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa menjadi 68,12, serta peningkatan persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat menjadi 48%. Meski demikian, di siklus I indikator yang dipatokkan belum tercapai, sehingga diteruskan ke siklus II, di mana Dengan persentase siswa yang memenuhi kriteria sebesar 88%. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif Educaplay membantu siswa belajar lebih efektif di kelas III-A UPT SDN 060925 Medan Amplas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi., Suhardjono., & Supardi. 2019. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Imiah Pendidikan Pembelajaran*, 5(3), dan 353. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.36230>
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2685-2690.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. Universitas Jenderal Soedirman, 1–17.
- Inayati, B. F., & Kristin, F. (2018). Peningkatan partisipasi dan hasil belajar tematik melalui model *Problem Based Learning* siswa kelas 1 SD. *Holistika : Jurnal ilmiah PGSD*, 2(2), 85–93.
- Marisyah, Firman, R. (2019). Marisyah, A., Firman, F., & Rusdinal, R. (2019). Pemikiran Ki Hadjar Dewantara tentang Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol 3 (6), 1514-1519. 3, 2–3.
- Nugrahani. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif dalam Pendidikan Bahasa*, Solo: Cakra Books.
- Nurmaizura, D., Munawarah, D. R., Putri, M., Asparini, L., Jaelani, H., & Herianto, E. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Berbantuan Media Educaplay pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 5(2), 173-179.
- Pratiwi, Nur Aninda. 2018. *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Bungoro Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep*. (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Makassar).

- Putra, C. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran: Utilization of Gadget Technology as a Learning Media. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2), 1-10.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi pembelajaran abad 21 dan penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099-2104.
- Sison, K. J. S. (2021). *Educaplay As Teaching Media In Virtual Classes*.
- Supriyanto, A. (2020). *Menyusun PTK Era 4.0*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.11>
- 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