



PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *EDUCAPLAY* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPAS SISWA KELAS V UPTD SD NEGERI 124401 PEMATANGSIANTAR

Cristya Febrina Purba¹, Yanti Arasi Sidabutar², Lisbet Novianti Sihombing³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

e-mail correspondence: cristyapurba@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 18-11-2025

Disetujui : 30-11-2025

Kata Kunci :

Aplikasi Pembelajaran;
Educaplay; Hasil Belajar.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Educaplay* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPAS siswa kelas V UPTD SD Negeri 124401 Pematangsiantar. Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian kuantitatif dengan “Pre-Experimental Design” bentuk one grup pretest post-test yang dilaksanakan di SD Negeri 124401 Pematangsiantar pada siswa kelas V dengan jumlah populasi 26 siswa dan sampel sebanyak 26 siswa. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan test sebanyak 2 kali yaitu pretest-posttest. Data diolah menggunakan teknik analisis statistik, dari hasil analisis data diperoleh taraf signifikan $0,01 < \text{probabilitas } (0,05)$ dan $t_{hitung} = 14,076 > t_{tabel} = 14,076$ maka disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti “Terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *Educaplay* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPAS siswa kelas V UPTD SD Negeri 124401 Pematangsiantar.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : 18-11-2025

Accepted : 30-11-2025

Keywords:

Learning Application;
Educaplay; Learning Outcomes.

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of using the Educaplay application on learning outcomes in science and science subjects for class V UPTD students at SD Negeri 124401 Pematangsiantar. This research uses a quantitative research method with "Pre-Experimental Design" in the form of one group pretest post-test which was carried out at SD Negeri 124401 Pematangsiantar on class V students with a population of 26 students and a sample of 26 students. This research data collection technique uses 2 tests, namely pretest-posttest. The data was processed using statistical analysis techniques, from the results of the data analysis obtained a significant level of $0.01 < \text{probability } (0.05)$ and $t_{count} = 14.076 > t_{table} = 14.076$, it was concluded that H_0 was rejected and H_a was accepted, which means "There is an influence of the use of the Educaplay application on learning outcomes in science and science subjects for class V UPTD students at SD Negeri 124401 Pematangsiantar.



PENDAHULUAN

Kurikulum merdeka ditetapkan secara resmi menjadi kerangka dasar dan struktur untuk seluruh satuan pendidikan di Indonesia, hal tersebut tertuang pada melalui Peraturan Mendikbudristek No. 12 Tahun 2024. Kebijakan mengenai kurikulum dan pembelajaran ini bagian dari upaya yang lebih menyeluruh untuk meningkatkan kualitas pendidikan untuk semua peserta didik terlepas dari latar belakangnya adapun kurikulum merdeka esensinya ialah diberikan ruang seluas-luasnya kebebasan berpikir dan kreatif siswa (Marlina, 2022). Pengembangan kurikulum dilakukan dengan harap dapat menjadi cara meningkatkan kualitas serta mutu pendidikan. Kebijakan pendidikan yang benar akan tercermin melalui upaya implementasi kurikulum yang diterapkan karena kurikulum sebagai jantung pendidikan yang mana menentukan kelangsungan dari pendidikan (Damayanti dkk., 2023). Kurikulum Merdeka adalah kurikulum pendidikan nasional yang dirancang oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) Republik Indonesia sebagai penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya. Kurikulum ini pertama kali diperkenalkan secara terbatas pada tahun 2021 melalui Program Sekolah Penggerak, dan mulai diterapkan lebih luas pada tahun ajaran 2022/2023. Secara substansi, Kurikulum Merdeka menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, dengan memberi kebebasan kepada sekolah dan guru dalam menentukan materi dan metode pembelajaran sesuai dengan kondisi dan kebutuhan masing-masing. Kurikulum ini lebih fleksibel, berfokus pada penguatan karakter dan kompetensi esensial, serta mendukung pengembangan minat dan bakat siswa melalui *pembelajaran berdiferensiasi* dan *projek penguatan Profil Pelajar Pancasila*. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Integrasi IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) dalam Kurikulum Merdeka Belajar bertujuan untuk mengembangkan pendidikan yang lebih holistik, multidisiplin, dan kontekstual. Dalam integrasi ini, kedua mata pelajaran tersebut tidak hanya dipelajari secara terpisah, tetapi juga dihubungkan satu sama lain sehingga siswa dapat memahami keterkaitan antara aspek alamiah dan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Berbagai problematika kehidupan sehari-hari tidak dapat dipecahkan dengan mengandalkan satu disiplin ilmu, sehingga dengan digabungkannya mata pelajaran IPA dan IPS diharapkan mampu membantu anak berpikir holistik untuk mengatasi permasalahan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di UPTD SD Negeri 124401 Pematangsiantar ditemukan sebuah permasalahan pada pembelajaran IPAS, yaitu minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif, kurangnya motivasi dan partisipasi belajar siswa, yang mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak tercapai, hal tersebut menyebabkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS rendah. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan tentang hasil belajar yang dilihat pada nilai ujian akhir semester pada mata pelajaran IPAS tergolong belum maksimal. Hasil belajar peserta didik di kelas IV Menuju kelas V yang belum mencapai hasil Kriteria Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditemukan ketika melakukan observasi, siswa kelas V sebanyak 26 siswa, dapat dilihat ada 10 siswa yang memiliki nilai ≥ 70 (tuntas) dengan persentase ketuntasan 38,48%, tersisa 16 siswa yang memiliki nilai ≤ 70 (tidak tuntas) dengan persentase 61,35% atau tergolong masih rendahnya hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik kelas V UPTD SD Negeri 124401 Pematangsiantar. Hal ini



berdasarkan bahwa tingkat rata-rata persentase siswa yang belum mencapai nilai ketuntas sebesar 61,35% dan mencapai ketuntasan dengan rata-rata persentase sebesar 38,482%. Oleh karena itu dibutuhkan solusi untuk mengatasi hasil belajar siswa yang rendah, ada banyak aplikasi media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar namun peneliti memilih untuk menggunakan pembelajaran berbasis aplikasi *educaplay*.

Aplikasi *Educaplay* merupakan situs web untuk membuat dan berbagi aktivitas pendidikan. Penggunaan aplikasi *Educaplay* cara yang sangat sederhana dan mudah dipahami, baik guru maupun siswa. Pertama, guru perlu membuat akun di situs *Educaplay* dengan menggunakan email. Setelah berhasil masuk, guru bisa mulai membuat berbagai jenis aktivitas pembelajaran yang menarik, seperti kuis, teka-teki silang, permainan mencocokkan, roda kata, dan lainnya yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan diajarkan. Setelah aktivitas selesai dibuat, guru dapat membagikan tautan aktivitas tersebut kepada siswa. Tautan ini dapat dikirim melalui *WhatsApp*, *Google Classroom*, atau media lain yang biasa digunakan di sekolah. Siswa hanya perlu mengklik tautan tersebut tanpa harus login, lalu langsung bisa mengerjakan aktivitasnya. Tampilan yang interaktif dan permainan yang menyenangkan membuat siswa lebih semangat belajar dan tidak cepat bosan. Setelah siswa menyelesaikan aktivitas, guru dapat melihat hasil pengerjaan mereka, seperti nilai dan waktu yang dibutuhkan. Penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis *game*, seperti aplikasi *educaplay*, dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Zanuvar (2025) menyatakan bahwa penggunaan aplikasi seperti *Educaplay* dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi siswa. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Agdiyah, A. F, dkk (2024) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *educaplay* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika. Penggunaan aplikasi ini dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa. Hasil penelitian oleh Nafa Sekar Arum dkk (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *educaplay* dalam pembelajaran IPAS memberikan pengaruh yang baik terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Pengaruh ini terlihat dari peningkatan nilai akademik dan keaktifan siswa dalam proses belajar. Berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik melakukan suatu penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas V UPTD SDN 1204401 Pematangsiantar”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini jenis penelitian kuantitatif. penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat positif, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2019). Data dalam penelitian ini dinyatakan dalam bentuk numberik serta dikaji melalui proses analisis statistik. Peneliti memilih metode kuantitatif dengan alasan yaitu dapat digunakan untuk membandingkan hasil sebelum dan sesudah suatu *treatment* yang diberikan. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Dimana terlebih dahulu diberikan tes awal (*Pretest*) untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media papan perkalian (*Posttest*). Dengan penelitian ini, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (*treatment*) dan sesudah diberi perlakuan. Sampel yang digunakan



seluruh siswa kelas V UPTD SD Negeri 124401 Pematangsiantar yang berjumlah 26 siswa. Uji instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu: uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran soal, dan uji daya pembeda soal. Perhitungan validitas butir tes menggunakan rumus *product moment* angka kasar yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Untuk menguji reliabilitas digunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Sumber : Arikunto(2013)

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah statistik deskriptif. statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau mengilustrasikan data yang dikumpulkan sebagaimana adanya, tanpa bermaksud untuk menarik kesimpulan atau generalisasi yang berlaku bagi masyarakat umum (Sugiyono 2019). Setelah data terkumpul dari hasil pengumpulan data, perlu segera digarap oleh staf peneliti, khususnya yang bertugas pada pengolahan data (Arikunto 2019). Analisis data dilakukan dengan langkah-langkah berikut :

1. Observasi

Observasi merupakan proses yang kompleks, suatu proses yang tertusun dari berbagai proses pengamatan dan ingatan. Observasi merupakan pengamatan langsung peneliti terhadap objek penelitian dengan cara memcatat data mengadakan perbandingan kemjudian melakukan penilaian. Metode observasi bertujuan agar peneliti melihat langsung proses pembelajaran yang terjadi antara guru mata pelajaran dan siswa kelas V UPTD SD Negeri 124401 Pematangsiantar.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk diperoleh dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumentasi, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan dan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi yang diperoleh dari pihak-pihak terkait guna untuk mengetahui sejarah sekolah, keadaan guru dan siswa, sarana dan prasarana, foto-foto proses belajar siswa, serta data hasil belajar siswa yang diperoleh dari guru kelas V SD. Dokumentasi ini berguna untuk mendukung penelitian sebagai salah satu bukti peneliti melakukan penelitian di UPTD SD Negeri 124401 Pematangsiantar.

Pengujian N-Gain peneliti lakukan untuk mengukur perubahan hasil belajar matematika siswa dari kelompok siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran *Web Articulate Storyline* pada saat pembelajaran. Uji N-Gain dilakukan karena sesuai dengan desain penelitian ini yaitu *one-group- pretest-posttes* untuk mengukur perubahan dalam kelompok yang sama tanpa adanya kelompok control. Uji N-Gain dilakukan dengan bantuan SPSS dengan rumus sebagai berikut :

$$N\text{-Gain} = \frac{S_{Post} - S_{Pre}}{S_{Maks} - S_{Pre}}$$

Uji hipotesis yang dipakai dalam penelitian ini adalah *uji-t*. Peneliti akan melakukan uji-t agar mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Educaplay terhadap hasil belajar siswa pada mata



pelajaran IPAS kelas V di UPTD SD Negeri 124401 Pematangsiantar. Peneliti menggunakan bantuan *SPSS Windows 26*, *Uji-t* yang digunakan adalah *paired sample t-test*. Adapun kriteria untuk menentukan signifikansi sebuah data, yaitu data dengan probabilitas signifikansi > 0.05 maka H_a diterima data dengan probabilitas signifikansi < 0.05 maka H_o ditolak.

Rumus Uji t-test

$$t_{hitung} = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan rancangan penelitian *one group pretest-posttest design*. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V UPTD SD Negeri 124401 Pematangsiantar dengan jumlah peserta didik sebanyak 26 orang. Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan uji instrumen di SD Negeri 091273 Karang Bangun. Uji instrumen dilaksanakan selama 70 menit dengan memberikan soal pilihan berganda sebanyak 30 soal. Setelah menyelesaikan uji instrumen, peneliti melanjutkan untuk mencari data yang valid dan tidak valid dengan bantuan perangkat lunak SPSS 26. Setelah memperoleh data yang valid, peneliti melanjutkan penelitian di UPTD SD Negeri 124401 Pematangsiantar. Penelitian ini diawali dengan memberikan soal pretest kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal mereka sebelum diberikan perlakuan. Setelah memperoleh hasil pretest, pada hari berikutnya peneliti memberikan perlakuan pembelajaran menggunakan aplikasi *Educaplay* pada mata pelajaran IPAS dengan materi Harmoni dalam Ekosistem. Setelah memberikan perlakuan, peneliti melaksanakan posttest untuk mengevaluasi kemampuan siswa setelah perlakuan tersebut. Langkah selanjutnya, peneliti melakukan analisis data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*. Analisis data ini digunakan untuk mengidentifikasi adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Educaplay* terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 124401 Pematangsiantar.

Hasil Uji Validitas

Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat keabsahan suatu instrumen. Untuk menguji validitas butir soal yang telah dikerjakan oleh responden, peneliti menggunakan aplikasi Ms. Excel 2010. Butir soal yang dikatakan valid adalah jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikan 5% atau 0,05, dan sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir soal dikatakan tidak valid. Dalam menentukan r_{hitung} dapat dilihat dari *tabel r product moment* dengan $N= 20$ maka diperoleh $= 0,404$. Maka dari 30 butir soal uji coba instrumen analisis validitas dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Butir Soal

Butir Soal	<i>rhitung</i>	<i>rtabel</i>	Keterangan
1.	0,473	0,388	Valid
2.	0,508	0,388	Valid
3.	0,088	0,388	Tidak Valid
4.	0,148	0,388	Valid
5.	0,456	0,388	Valid
6.	0,408	0,388	Valid
7.	0,166	0,388	Tidak Valid



8.	0,105	0,388	Tidak Valid
9.	0,484	0,388	Valid
10.	0,530	0,388	Valid
11.	0,109	0,388	Tidak Valid
12.	0,458	0,388	Valid
13.	0,491	0,388	Valid
14.	0,292	0,388	Tidak Valid
15.	0,533	0,388	Valid
16.	0,264	0,388	Valid
17.	0,282	0,388	Tidak Valid
18.	0,550	0,388	Tidak Valid
19.	0,395	0,388	Valid
20.	0,025	0,388	Tidak Valid
21.	0,022	0,388	Tidak Valid
22.	0,440	0,388	Valid
23.	0,610	0,388	Valid
24.	0,149	0,388	Tidak Valid
25.	0,456	0,388	Valid
26.	0,512	0,388	Valid
27.	0,566	0,388	Valid
28.	0,494	0,388	Valid
29.	0,546	0,388	Valid
30.	0,494	0,388	Valid

Berdasarkan Tabel di atas, dapat dilihat butir soal yang memiliki nilai valid ada sebanyak 20 butir soal dan yang tidak valid sebanyak 10 butir soal. Soal yang valid digunakan untuk *pretest* dan *posttest*.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur sejauh mana instrumen dalam penelitian ini dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data apabila instrumen tersebut memenuhi kriteria yang baik. Dalam pengujian reliabilitas pada penelitian ini, peneliti menggunakan perangkat lunak SPSS versi 26 sebagai alat bantu dengan kriteria Cronbach's Alpha > 0.60 maka data dinyatakan reliabel. Dan jika nilai Cronbach Alpha < 0.60 maka data dinyatakan tidak reliabel. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.847	20

Berdasarkan tabel di atas, diketahui nilai Cronbach's Alpha memiliki nilai 0,847 dengan rtabel sebesar 0,388 dan diperoleh bahwa sebesar $0,847 > \text{rtabel}$ sebesar 0,404. Maka dapat disimpulkan bahwa instrument yang digunakan dalam penelitian tersebut riabel dan memenuhi kriteria realibilitas tinggi.

Hasil Penelitian Setelah Diberikan Perlakuan

Posttest diberikan pada tanggal 1 September 2025 setelah diberikan perlakuan yaitu dengan menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Educaplay* pada saat proses pembelajaran dengan materi Harmoni dalam Ekosistem. Data hasil belajar *posttest* dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 3. Data Hasil Posttest Siswa Kelas V

No	Nama Siswa	KKTP	Nilai Posttest	Keterangan
1	AHL	70	95	Tuntas
2	AH	70	85	Tuntas
3	AA	70	80	Tuntas



4	AF	70	80	Tuntas
5	AA	70	90	Tuntas
6	A	70	75	Tuntas
7	CSA	70	80	Tuntas
8	CHD	70	85	Tuntas
9	DF	70	80	Tuntas
10	FAA	70	85	Tuntas
11	FAR	70	80	Tuntas
12	IHR	70	80	Tuntas
13	HS	70	80	Tuntas
14	AAN	70	80	Tuntas
15	IH	70	85	Tuntas
16	A	70	85	Tuntas
17	MRD	70	80	Tuntas
18	ML	70	90	Tuntas
19	MR	70	80	Tuntas
20	RPA	70	85	Tuntas
21	NF	70	85	Tuntas
22	AAP	70	85	Tuntas
23	AAP	70	80	Tuntas
24	RAN	70	80	Tuntas
25	NMN	70	80	Tuntas
26	NSA	70	80	Tuntas
	Rata-Rata	82.69		

Berdasarkan Tabel di atas diketahui nilai tertinggi pada *posttest* adalah 95, sedangkan nilai terendah adalah 75. Jadi nilai rata-rata pada *posttest* adalah 82.69. Siswa yang memperoleh nilai diatas KKTP berjumlah 26 orang siswa. Capaian hasil belajar pada *posttest* lebih baik dibandingkan dengan *pretest*.

Uji N-gain

Setelah melakukan *pretest* dan juga *posttest*, peneliti melakukan penginputan data tentang hasil dari pembelajaran tersebut ke aplikasi SPSS 26 untuk memperoleh nilai N-Gain. Hasil yang diperoleh nantinya akan menjadi tolak ukur tentang sejauh mana efektifitas penggunaan aplikasi Educaplay terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di UPTD SD Negeri 124401 Pematangsiantar. Tingkat keefektifitasan dari perlakuan yang telah dilaksanakan terhadap siswa bisa dilihat dari kriteria pengelompokan N-Gain berikut ini.

1. Jika nilai N-Gain $>$ dari 0,7 maka tingkat keefektifitasan dari perlakuan adalah tinggi.
2. Jika nilai N-Gain \geq 0,3 atau \leq 0,7 maka tingkat keefektifitasan dari perlakuan adalah sedang.
3. Jika nilai N-Gain $<$ dari 0,3 maka tingkat keefektifitasan dari perlakuan adalah rendah.

Berikut hasil pengujian N-Gain yang telah dilakukan peneliti dalam aplikasi SPSS 26:

Tabel 4. Uji N-Gain

Descriptive Statistics



	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N_Gain_Skor	26	.43	.80	.6532	.080095
N_Gain_Persen	26	43.84	80.00	65.3192	8.09541
Valid N (listwise)	26				

Berdasarkan tabel di atas, hasil pengujian N-Gain yang diperoleh adalah 0,6532 Maka tingkat keefektifitasan penggunaan aplikasi *educaplay* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di UPTD SD Negeri 124401 Pematangsiantar ada pada tingkat tinggi. Pengujian ini diperoleh melalui perbandingan skor *pretest* siswa dengan skor *posttest* siswa yang dimana dapat diperoleh siswa pada saat pembelajaran dilaksanakan.

Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji N-gain, maka dilakukan pengujian hipotesis untuk memberikan jawaban dari rumusan masalah serta membuktikan lebih kuat penggunaan aplikasi Educaplay terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di UPTD SD Negeri 124401 Pematangsiantar. Uji t yang digunakan peneliti pada penelitian ini yaitu :*Praired Samples Test* menggunakan bantuan SPSS 26.

Tabel 5. Uji Hipotesis

Paired Samples Test								
		Paired Differences						
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df
					Lower	Upper		
Pair 1	Pretest - Posttest	34.038	12.330	2.418	39.019	29.058	14.076	25
								Sig. (2-tailed)
								.000

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai Sig (2-tailed) adalah 0,000 dan nilai tersebut lebih kecil dari 0,005. Untuk mencari mencari t_{tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan d.b = $N-1 = 26-1=25$. Setelah diperoleh $t_{\text{hitung}} = 14,076$ dan $t_{\text{tabel}} = 1,706$ maka diperoleh $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau $14,076 > 1,724$ yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest*. Maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini H_a diterima dan H_0 ditolak, yang artinya terdapat pengaruh penggunaan aplikasi Educaplay terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di UPTD SD Negeri 124401 Pematangsiantar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian pada bagian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *Educaplay* secara signifikan meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V. Hal ini terbukti dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari 48.65 pada *pretest* menjadi pada 82.69 *posstest*. Hasil Uji N-Gain yang mencapai 06532 menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa berada dalam kategori tinggi, menandakan aplikasi *Educaplay* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 14,076 yang lebih besar dari t_{tabel} 1,706 dengan taraf signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05, menyatakan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Ini menandakan adanya pengaruh signifikan dari pengaruh aplikasi *educaplay* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS



siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah, Guru-Guru dan staf pegawai UPTD SD Negeri 124401 Pematangsiantar yang telah berkontribusi terhadap terlaksananya kegiatan penelitian ini dengan baik.

REFERENSI

- Adha, M. J., Aryani, Z., Ardi, R. S., & Husni, Y. (2025). *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw di Kelas V SD Negeri 133 / III Pondok Siguang*. 3, 325–331.
- Afdal, A., Handayani, E. S., & Rohaniah, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran Kooperatif pada Siswa kelas IIB Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2), 291–304. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i2.355>
- Agdiyah, A. F., & Mustopa, S. (2024). *Pengaruh Media Interaktif Educaplay pada Pembelajaran Matematika di Kelas III SD*. 2(6).
- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru tentang IPAS pada Kurikulum Merdeka. *Jpgsd*, 11(9), 1841–1854.
- Arikunto. (2010). Pengaruh Program Pengalaman Lapangan (Ppl) Terhadap Minat Mahasiswa Menjadi Guru. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 43–45. repository.upi.edu/14638/6/S_PEA_1001591_Chapter3.pdf
- Arikunto, Suharsimi (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2018. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Ed.2. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi (2020) *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arum, N. S., Dimiyati, F. A., Madiun, K., & Timur, J. (2024). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPAS KELAS 5 BERBATUAN KUIS EDUCAPLAY DI SDN KELAS 5 BERBATUAN KUIS EDUCAPLAY DI SDN*. 2(12).
- Asrifah, I., & Wirjani, N. N. (2024). *Pengaruh Game Edukatif Educaplay Terhadap Hasil Belajar Membaca Siswa Kelas X SMAN Negeri 1 Gowa*. 2(November).
- Athiyatun Nadhrah. (2024). *Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Minat Belajar Anak Di Ra Tahfidz Al- Qur ' an Al-Khairiah Kecamatan Tambang*.
- Azizah, C. (2022). *Implemetasi Metode Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV Di SD Islam Maarif Sukorejo*. 4(1), 1–23.
- Damayanti, A. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. *SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, 1(1), 99–108.
- Dewi, L., & Wulan, C. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS EDUCAPLAY PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) KELAS V DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 3 JEMBER UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN*



EDUCAPLAY PADA MATA PELAJA. April.

- Dianita, E., Bilkis, A. N., Berliansyah, D., Hidayah, E., & Nikmatuzzakiyah, A. (2024). Pengembangan Game Educaplay sebagai Media Pembelajaran PKn Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Talang Padang. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(7), 275–282.
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
- Manurung, A., Sidabutar, Y., & Pasaribu, S. (2022). Pengaruh Metode Demonstrasi terhadap Hasil Belajar Siswa Tema 3 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas IV Konseling, DanSD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 5492–5502.
- Porajow, A. D., Tulenan, V., & Paturusi, S. D. E. (2020). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik Informatika*, 15(4), 315–324.
- Purwaningsih. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik. *Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 2(4), 422–427.
- Putri, I. R. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Pendidikan*, 1–3.
- Sugiyono. (2019a). Pengaruh Pajak Restoran Dan Pajak Hotel Terhadap Pendapatan Asli Daerah Kota Padangsidempuan Periode 2018-2020. *Jurnal Akuntansi*, 51(1), 1–15.
- Sugiyono. (2019b). Pengaruh penerapan Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas IV sd. *Skripsi*, 37–49.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Pengaruh Metode mind mapping Terhadap kemampuan Menulis Karangan Deskripsi. *Metode Penelitian Kuantitatif*, 3(17), 43. [http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB III.pdf](http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB%20III.pdf)
- Sugiyono. (2022). Pengaruh Kecerdasan Emosional Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IX Di UPTD SMP Negeri 4 Pematang Siantar T . P 2023 / 2024. *Jurnal Sains Student Research*, 1(2), 284–292.
- Suryaningsih, R., & Dahlan, Z. (2025). *Pengaruh Media Interaktif Educaplay terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar*. 8.
- Wardani, S. A., Permana, E. P., & Anam, M. (2025). *Penggunaan Game Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Tradisi Masyarakat Indonesia*. 3, 1–6.