

Pengaruh Penggunaan Media Educaplay Terhadap Hasil Belajar Siswa Pendidikan Pancasila Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah

Subandi*¹, Sela Kholidiani ², Mujtahidin ³

^{1,2} Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Indonesia

³ Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia

Email Koresponding: *subandi@radenintan.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

Kata kunci:

Educaplay;
Hasil belajar;
Media Pembelajaran;
Pendidikan Pancasila

Keywords:

Educaplay;
Hasil belajar;
Media Pembelajaran;
Pendidikan Pancasila

Riwayat artikel:

Received 2025-10-29

Direvisi 2025-11-29

Diterima 2025-12-30

ABSTRAK

Permasalahan utama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) Tanjung Inten adalah rendahnya hasil belajar siswa yang dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional dan kurang bervariasi, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Educaplay terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen tipe *posttest group design*. Subjek penelitian berjumlah 67 siswa yang terbagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar, sedangkan analisis data dilakukan menggunakan uji *independent t-test* setelah memenuhi uji prasyarat normalitas dan homogenitas. Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang menandakan adanya pengaruh signifikan penggunaan media Educaplay terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, media Educaplay terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital interaktif dapat menjadi alternatif strategis bagi guru dan sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta hasil belajar siswa.

ABSTRACT

The main problem in learning Pancasila Education at Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) Tanjung Inten is the low learning outcomes of students influenced by the use of learning media that are still conventional and less varied, resulting in low motivation and student engagement in learning. This study aims to determine the effect of using Educaplay learning media on the learning outcomes of fifth grade students in the subject of Pancasila Education. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental design type posttest group design. The research subjects were 67 students divided into experimental and control classes. The research instrument was a learning outcome test, while data analysis was carried out using an independent t-test after fulfilling the prerequisite tests of normality and homogeneity. The results showed a significance value of 0.000 (< 0.05), which indicates a significant effect of using Educaplay media on student learning outcomes. Thus, Educaplay media is proven to be

effective in improving learning outcomes of Pancasila Education. The implications of this study indicate that interactive digital learning media can be an alternative strategy for teachers and schools in improving the quality of learning and student learning outcomes.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license.



Copyright © 2025 by Author.

Published by LPPI Musa Publishing, Yayasan Mujtahidin Sajimah Selong

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan seseorang. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa, "pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar, pengajaran, dan proses belajar yang efektif, sehingga siswa secara aktif mengembangkan potensi mereka untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan kepribadian, akhlak mulia, dan keterampilan yang mereka butuhkan dalam masyarakat, bangsa, dan negara". Pendidikan adalah kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Dengan pendidikan, akan tercipta manusia yang utuh, mandiri, dan mulia sehingga pada akhirnya bermanfaat bagi masyarakatnya. Pendidikan juga merupakan salah satu faktor penting yang akan mendukung kemajuan Negara, karena pendidikan akan melahirkan generasi bangsa yang akan meningkatkan dan menambah pembangunan nasional (Ujud dkk., 2023).

Dalam dunia pendidikan, kita tidak dapat memisahkan berbagai elemen pembelajaran seperti guru, infrastruktur, kurikulum, metode pembelajaran, dan media pembelajaran. Dalam proses pendidikan, terdapat proses penyampaian materi. Dalam proses penyampaian materi, tentu saja dibutuhkan media pembelajaran (alat). Media, secara umum, dapat dipahami sebagai perantara informasi yang berasal dari sumber informasi yang diterima oleh penerima. Bentuk informasi tersebut dapat berupa apa saja, seperti pendidikan, politik, teknologi, dan informasional atau sering disebut sebagai berita. Media hanya digunakan sebagai sarana dengan menyajikan dan menggambarkan dunia secara tidak langsung. Sementara itu, pembelajaran memiliki makna proses komunikasi dan interaksi yang merupakan bentuk upaya pendidikan dengan mengkondisikan proses pembelajaran pada siswa. Sedangkan media pembelajaran memiliki makna, yaitu segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk mendorong pembelajaran yang terarah, bertujuan, dan terkontrol (Subroto & Gumelar, 2024).

Guru dan calon guru hendaknya memahami hubungan antara media dan pembelajaran. Seorang guru dapat memahami hubungan antara proses kognitif dan penggunaan media sesuai dengan karakteristik lingkungan tertentu, sehingga secara tidak langsung mampu menentukan media yang harus diciptakan dan digunakan dalam pembelajaran, yang tentunya berdasarkan teori media yang berkaitan dengan proses kognitif dan sosial. Sehingga pengetahuan siswa dapat terbentuk dengan baik. Media memiliki peran penting dalam pembelajaran di mana penggunaan media dapat membuat keadaan pembelajaran yang terasa jenuh menjadi tidak jenuh (Rachmadhani & Kamalia, 2023).

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan oleh para peneliti di MIM Tanjung Inten, Purbolinggo, Lampung Timur, dan hasil wawancara yang dilakukan bersama oleh para guru kelas V, diperoleh informasi dari para pendidik bahwa pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang kurang beragam, yaitu hanya menggunakan media berupa buku cetak dan papan tulis. Demikian pula, hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa guru menggunakan buku cetak sebagai media pembelajaran dan belum pernah menggunakan media berbasis Educaplay. Selain itu, tingkat pencapaian pembelajaran cenderung rendah. Hasil belajar yang diperoleh siswa juga rendah. Jumlah total siswa di kelas V adalah 67 siswa. Dalam tabel yang disajikan, siswa yang telah mencapai Kriteria Kelengkapan Minimum (KKM) dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah 29 siswa dan yang belum mencapai adalah 38 siswa.

Keberhasilan pendidikan dapat dilihat dari salah satu peningkatan hasil belajar siswa. Dan salah satu faktor yang berkontribusi pada tinggi dan rendahnya tingkat hasil belajar adalah penggunaan media dalam pembelajaran. Namun, guru masih menghadapi tantangan dalam menentukan media pembelajaran yang tepat agar siswa lebih aktif dalam belajar sehingga dapat memperoleh hasil belajar maksimal. Oleh karena itu, dalam memilih media, harus ada pertimbangan dalam hal kesesuaian dengan materi yang diajarkan, karakteristik belajar, kemampuan siswa, dan alokasi waktu dalam belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran, dapat mengatasi keterbatasan pengalaman siswa. Karena pengalaman peserta berbeda-beda (Ubabuddin, 2019). Karena beberapa faktor seperti ketersediaan buku, kesempatan untuk melakukan berbagai perjalanan, dan sebagainya. Sehingga dengan itu pengajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika kesempatannya adalah membawa siswa langsung ke objek, maka objek tersebut adalah apa yang dibawa kepada siswa, objek tersebut dapat berupa bentuk nyata, model, miniatur, gambar yang dapat berupa bentuk audio visual dalam proses pembelajaran (Desi & Hani, 2020).

Salah satu media yang dapat digunakan guru dengan bantuan perkembangan teknologi adalah dengan menggunakan platform media berbasis audio-visual. Teknologi audio-visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan mesin mekanik dan elektronik, dalam menyampaikan pesan dalam bentuk audio-visual. Media audio-visual adalah media dalam bentuk audio dan visual, yaitu dapat berupa visual (dapat dilihat) dan audio (dapat didengar). Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran oleh guru dalam bentuk audio-visual adalah media Educaplay. Educaplay adalah platform Pembelajaran Daring yang menyediakan berbagai jenis permainan dan aktivitas interaktif untuk membantu siswa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif (Wulandari dkk., 2023).

Penggunaan media pembelajaran berbasis audio-visual dalam bentuk Educaplay yang dapat dilihat dan didengar dapat membuat pembelajaran menjadi menarik yang dapat membantu siswa dalam memahami materi yang dapat memengaruhi hasil belajar mereka. Menurut pendapat Gagne dalam Sadiman, dkk., bahwa media adalah berbagai jenis komponen yang ada di lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka dalam belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Adam, 2023).

Pembelajaran adalah sebuah istilah yang digunakan untuk menunjukkan upaya pendidikan yang dilakukan secara sengaja, dengan menetapkan tujuan terlebih dahulu sebelum memulai proses pelaksanaannya. Pembelajaran adalah aktivitas anak dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Pancasila dan pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang berfokus pada warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya agar menjadi warga negara yang terampil, cerdas, berbakat, dan berkarakter sebagaimana diamanatkan dalam Pancasila dan Konstitusi 1945. Pendidikan Pancasila juga merupakan mata pelajaran yang diajarkan dari sekolah dasar hingga universitas. Pancasila dan pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran penting yang harus diajarkan dan dipelajari oleh seluruh siswa di Indonesia. Siswa dituntut untuk memiliki minat dalam belajar pelajaran Pancasila dan pendidikan kewarganegaraan, begitu pula pendidik (guru) harus memahami, menguasai, dan terampil dalam mengajar karena metode pengajaran guru sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam memahami materi. Jika siswa menyukai cara guru mengajar, materi yang diajarkan akan lebih mudah diserap dan dipahami oleh siswa. Para pendidik yang profesional dalam mengajar mampu menerapkan berbagai media yang menarik, efektif, dan efisien bagi siswa mereka (Fridayanti dkk., 2022).

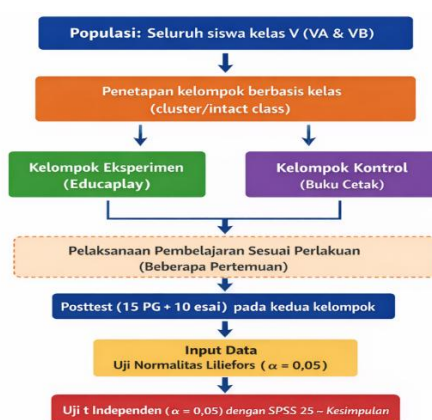
Penelitian sebelumnya melakukan penelusuran penelitian-penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan tema yang akan diangkat, untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran Educaplay. Penelitian ini ditelusuri dari penelitian yang dilakukan oleh Chintiya Oktaviyana dan Yolanda Amelia Septiana yang berjudul "Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Educaplay Games dan video animasi Kinemaster dan Animaker dalam pembelajaran kosakata anggota tubuh dan lima indera beserta fungsi

dan penanganannya. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti tersebut menggunakan media permainan atau Educaplay dalam proses pembelajaran, sedangkan perbedaannya terletak pada penggunaan video animasi Kinemaster dan Animaker dalam proses pembelajaran. Selain itu, terdapat perbedaan lain yang berkaitan dengan objek mata pelajaran sains yaitu tentang anggota tubuh dan lima indera, sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti, objek pendidikan Pancasila (PKn) yang digunakan. Penelitian ini dilakukan oleh Ristina Dwi Utami, Sutrisna Wibawa, dan Marzuki. "Penggunaan educaplay dalam Pembelajaran Aturan Pendidikan Pancasila di Rumah dan Sekolah." Kesamaan yang dilakukan oleh penelitian sebelumnya dengan peneliti ini adalah sama-sama menggunakan media atau permainan educaplay dalam pelajaran pendidikan Pancasila, sedangkan perbedaannya terletak pada subjek penelitian (Batitusta & Hardinata, 2024).

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan, oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini dengan menggunakan media pembelajaran educaplay dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa seperti pada penelitian sebelumnya yang telah dilakukan. Dari latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini dengan judul "Pengaruh Media Educaplay terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pendidikan Pancasila di MIM Tanjung Inten, Purbolinggo, Lampung Timur."

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis kuasi eksperimen (quasi experimental design), yaitu penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada kondisi kelas nyata (intact group) sehingga peneliti tidak melakukan pengacakan subjek secara individual, melainkan menetapkan kelompok berdasarkan kelas yang sudah tersedia. Desain yang diterapkan adalah posttest group design, yaitu pengukuran hasil belajar dilakukan pada akhir perlakuan (posttest) untuk membandingkan capaian antara kelompok yang diberi perlakuan dan kelompok pembanding. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini melibatkan peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah yang terbagi ke dalam dua rombongan belajar, yakni kelas VA (34 siswa) dan kelas VB (33 siswa) dengan total 67 siswa. Penentuan sampel dilakukan melalui teknik cluster sampling berbasis kelas (intact class), sehingga satu kelas ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan satu kelas sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menerima pembelajaran menggunakan media Educaplay sebagai variabel independen, sedangkan kelompok kontrol melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang lazim digunakan (misalnya buku cetak), dengan hasil belajar sebagai variabel dependen yang diukur pada akhir perlakuan.



Gambar 1. Diagram Alur Prosedur Penelitian

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar (posttest) yang disusun untuk mengukur capaian pembelajaran, terdiri atas 15 butir pilihan ganda dan 10 butir esai. Pengumpulan data dilakukan melalui tahapan operasional yang sistematis, dimulai dari koordinasi pelaksanaan penelitian dengan pihak sekolah/guru, penetapan kelas eksperimen dan kelas kontrol, pelaksanaan pembelajaran sesuai perlakuan pada masing-masing kelompok, serta pemberian posttest pada akhir rangkaian pembelajaran. Data awal yang bersifat pendukung (misalnya nilai rapor/UTS/UAS/tes harian) dapat digunakan sebagai informasi konteks untuk melihat kesetaraan kemampuan awal antar kelas sebelum perlakuan. Analisis data dilakukan menggunakan SPSS versi 25 melalui uji prasyarat berupa uji normalitas Liliefors pada taraf signifikansi 0,05, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji t independen (independent samples t-test) pada taraf signifikansi 0,05 untuk menguji perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol setelah perlakuan. Proses penelitian direncanakan berlangsung selama kurang lebih empat minggu, mencakup (1) minggu pertama untuk persiapan instrumen, koordinasi, dan pengumpulan data awal pendukung, (2) minggu kedua hingga ketiga untuk pelaksanaan perlakuan pembelajaran pada masing-masing kelompok sesuai jadwal pelajaran, serta (3) minggu keempat untuk pelaksanaan posttest, pengolahan data, uji prasyarat, dan uji hipotesis menggunakan perangkat lunak statistik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) Tanjung Inten diperoleh melalui wawancara dengan guru wali kelas VA dan VB. Berdasarkan hasil wawancara tersebut diketahui bahwa jumlah siswa kelas V terdiri atas kelas VA sebanyak 34 siswa dan kelas VB sebanyak 33 siswa. Dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, guru cenderung menggunakan media pembelajaran berbasis buku cetak, dan hingga penelitian ini dilakukan, guru Pendidikan Pancasila belum pernah menerapkan media pembelajaran Educaplay. Guru juga menyampaikan bahwa masih terdapat cukup banyak siswa yang memperoleh hasil belajar di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, siswa sering mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi dan kurang menikmati proses pembelajaran di kelas. Meskipun demikian, guru telah berupaya meningkatkan antusiasme belajar siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dinilai lebih menarik perhatian siswa. Kondisi awal tersebut diperkuat oleh data capaian KKM siswa kelas V yang menunjukkan bahwa jumlah siswa yang belum mencapai KKM lebih banyak dibandingkan siswa yang telah mencapai KKM. Data tersebut disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Ringkasan Capaian KKM Siswa Kelas V (Kondisi Awal)

Indikator	Jumlah Siswa
Mencapai KKM	29
Belum mencapai KKM	38
Total	67

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa dari total 67 siswa, sebanyak 38 siswa belum mencapai KKM, sedangkan hanya 29 siswa yang telah mencapai KKM. Temuan ini menunjukkan bahwa secara umum hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih relatif rendah dan memerlukan upaya perbaikan melalui penerapan strategi dan media pembelajaran yang lebih inovatif. Oleh karena itu, penelitian ini memandang penting untuk menguji penggunaan media pembelajaran Educaplay sebagai alternatif media digital interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis data yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas varians. Uji prasyarat ini bertujuan untuk memastikan bahwa data hasil belajar memenuhi asumsi yang diperlukan dalam analisis statistik parametrik. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan

kelas kontrol berdistribusi normal. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 2.

Tabel 1. Tests of Normality (Hasil Belajar)

Variabel	Kelas	Kolmogorov-Smirnov Statistic	df	Sig.	Shapiro-Wilk Statistic	df	Sig.
Hasil belajar	Eksperimen	0.096	34	0.200*	0.962	34	0.274
Hasil belajar	Control	0.089	33	0.200*	0.966	33	0.388

Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing sebesar 0,200*, sedangkan nilai signifikansi Shapiro-Wilk pada kelas eksperimen sebesar 0,274 dan pada kelas kontrol sebesar 0,388. Seluruh nilai signifikansi tersebut berada di atas 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa pada kedua kelompok berdistribusi normal. Perlu dicatat bahwa nilai 0,200* pada uji Kolmogorov-Smirnov merupakan batas bawah (lower bound) dari nilai signifikansi sebagaimana karakteristik keluaran perangkat lunak SPSS, namun hal tersebut tidak memengaruhi keputusan uji karena nilainya tetap lebih besar dari 0,05.

Uji homogenitas varians dilakukan untuk mengetahui apakah varians hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji Levene, dengan kriteria keputusan yaitu apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan homogen. Hasil uji homogenitas disajikan pada Tabel 3.

Tabel 2. Test of Homogeneity of Variance (Hasil Belajar)

Variabel	Dasar Perhitungan	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar	Based on Mean	2.473	1	65	0.121
Hasil belajar	Based on Median	2.415	1	65	0.125
Hasil belajar	Based on Median and with adjusted df	2.415	1	63.529	0.125
Hasil belajar	Based on trimmed mean	2.404	1	65	0.126

Berdasarkan Tabel 3, diketahui bahwa nilai signifikansi Uji Levene berdasarkan mean sebesar 0,121, serta nilai signifikansi pada pendekatan lainnya juga berada di atas 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa varians hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Hasil ini menunjukkan bahwa asumsi homogenitas varians terpenuhi sehingga pengujian hipotesis menggunakan uji t independen dapat dilanjutkan.

Setelah prasyarat normalitas dan homogenitas terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan untuk menentukan apakah terdapat pengaruh penggunaan media Educaplay terhadap hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran menggunakan media buku cetak. Pengujian hipotesis menggunakan uji t independen pada taraf signifikansi 0,05, dengan kriteria keputusan: apabila Sig. (2-tailed) < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok dan hipotesis alternatif diterima.

Tabel 4. Uji Hipotesis (Uji t Independen)

Uji	Taraf Sig.	Nilai Sig. (2-tailed)	Keputusan	Kesimpulan
Uji t independen	0,05	0,000	H0 ditolak, Ha diterima	Educaplay berpengaruh terhadap hasil belajar

Berdasarkan tabel di atas, memperlihatkan bahwa nilai signifikansi uji t independen adalah 0,000 ($< 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, penggunaan media Educaplay dinyatakan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Namun, sebagai catatan kelengkapan pelaporan ilmiah, ringkasan yang tersedia pada naskah belum menampilkan statistik lengkap (misalnya mean, SD, nilai t, dan df) dalam satu tabel uji-t; karena itu, pada artikel ilmiah umumnya disarankan untuk menambahkan tabel “Group Statistics” dan “Independent Samples Test” agar evidensi temuan utama lebih transparan.

Untuk menjaga transparansi akademik, hasil penelitian juga perlu memuat data negatif atau anomali yang relevan, baik berupa kondisi awal yang kurang baik maupun karakteristik keluaran analisis statistik yang berpotensi disalahpahami, tanpa mengubah kesimpulan utama penelitian.

Tabel 5. Ringkasan data negatif/anomali yang teridentifikasi

Jenis	Temuan	Implikasi
Negatif (baseline)	Belum mencapai KKM (38) > mencapai KKM (29)	Menunjukkan kebutuhan intervensi pembelajaran
Anomali output	Sig. K-S = 0,200* (lower bound SPSS)	Perlu dicatat agar tidak ditafsir “tepat 0,200”
Keterbatasan pelaporan	Uji t dilaporkan Sig. 0,000 tanpa rincian mean/SD/t/df	Perlu tambahan tabel output uji-t agar lebih kuat

Tabel E1 menegaskan bahwa data negatif utama terletak pada kondisi awal hasil belajar, yaitu ketidaktuntasan KKM yang lebih dominan. Di sisi analitik, tanda bintang pada Sig. Kolmogorov-Smirnov (0,200*) merupakan ciri keluaran SPSS yang perlu diberi keterangan agar pembaca tidak salah memahami p-value. Selain itu, meskipun temuan utama menunjukkan signifikansi kuat (0,000), pelaporan hasil akan lebih memenuhi standar artikel ilmiah bila dilengkapi tabel statistik deskriptif dan output uji-t lengkap untuk meningkatkan keterbacaan, akuntabilitas, dan replikasi analisis.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran **Educaplay** berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di MIM Tanjung Inten. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji t independen yang menghasilkan nilai signifikansi **0,000 ($< 0,05$)**, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Temuan ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang bermakna antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media Educaplay dan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media konvensional berupa buku cetak.

Secara substantif, pengaruh positif penggunaan media Educaplay terhadap hasil belajar dapat dipahami dari karakteristik media tersebut yang bersifat **interaktif, berbasis permainan (game-based learning), dan melibatkan siswa secara aktif** dalam proses pembelajaran. Pada kondisi awal, sebagaimana ditunjukkan oleh data pendahuluan, sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang mengindikasikan rendahnya hasil belajar dan kurang optimalnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Setelah penerapan media Educaplay, hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan kelompok kontrol, yang tetap menggunakan media pembelajaran konvensional.

Pemenuhan prasyarat analisis statistik berupa normalitas dan homogenitas varians memperkuat validitas temuan ini. Data hasil belajar pada kedua kelompok terbukti berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, sehingga perbedaan hasil belajar yang diperoleh benar-benar mencerminkan pengaruh perlakuan, bukan disebabkan oleh penyimpangan distribusi data atau ketidakseimbangan varians antarkelompok.

Temuan penelitian ini sejalan dengan berbagai hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan digital dan interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Fernanda dkk. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media Educaplay dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila secara signifikan meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa di kelas. Demikian pula, Batitusta dan Hardinata (2024) menemukan bahwa implementasi media permainan edukatif berbasis Educaplay memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, khususnya dalam meningkatkan keterampilan berpikir dan keterlibatan siswa selama pembelajaran.

Kesamaan hasil penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya memperkuat argumen bahwa Educaplay merupakan media pembelajaran yang efektif dalam berbagai konteks mata pelajaran, baik pada ranah kognitif maupun pada aspek afektif siswa. Perbedaannya terletak pada konteks penelitian, di mana penelitian ini secara khusus memfokuskan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat Madrasah Ibtidaiyah, sehingga memperluas cakupan empiris penggunaan Educaplay pada pendidikan karakter dan kewarganegaraan.

Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi temuan-temuan sebelumnya, tetapi juga memperkaya kajian empiris mengenai efektivitas media Educaplay dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya di lingkungan madrasah.

Temuan penelitian ini memiliki implikasi penting baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, hasil penelitian ini mendukung teori pembelajaran yang menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang mampu merangsang keterlibatan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Media Educaplay, sebagai media pembelajaran berbasis audio-visual dan permainan interaktif, terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bagi guru, khususnya guru Pendidikan Pancasila, untuk lebih inovatif dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan Educaplay dapat dijadikan sebagai **alternatif media pembelajaran** untuk mengatasi kejenuhan siswa, meningkatkan konsentrasi, serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Bagi sekolah, temuan ini dapat menjadi dasar dalam pengambilan kebijakan terkait pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran digital guna meningkatkan mutu pembelajaran. Selain itu, bagi siswa, penggunaan media Educaplay dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman materi, serta membantu mereka mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang signifikan, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, desain penelitian yang digunakan adalah **posttest-only design**, sehingga peningkatan hasil belajar secara individual sebelum dan sesudah perlakuan tidak dapat dianalisis secara langsung menggunakan data pretest formal. Kedua, pelaporan hasil uji t dalam penelitian ini belum menyajikan secara lengkap statistik deskriptif seperti nilai rata-rata (mean), simpangan baku (standard deviation), nilai t, dan derajat kebebasan (df) dalam satu tabel, sehingga pembaca belum memperoleh gambaran kuantitatif yang lebih rinci mengenai besarnya perbedaan antarkelompok.

Ketiga, penelitian ini dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah sampel yang relatif terbatas, sehingga generalisasi hasil penelitian masih perlu dilakukan secara hati-hati. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih luas, menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat (misalnya pretest-posttest control group design), serta menyertakan analisis statistik yang lebih komprehensif, termasuk ukuran efek (effect size), agar hasil penelitian semakin kuat dan dapat digeneralisasikan.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran **Educaplay** terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Madrasah

Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) Tanjung Inten. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, diperoleh temuan bahwa penggunaan media Educaplay **berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa**, yang dibuktikan melalui hasil uji t independen pada nilai posttest dengan nilai signifikansi **0,000 ($< 0,05$)**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima, sehingga terdapat perbedaan hasil belajar yang bermakna antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media Educaplay dan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran konvensional. Temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis permainan edukatif dan interaktif mampu meningkatkan keterlibatan, konsentrasi, dan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila, khususnya dalam konteks pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah.

Secara teoretis, penelitian ini berkontribusi dalam memperkuat kajian ilmu pendidikan terkait efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi interaktif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor, serta memperkaya bukti empiris penggunaan media Educaplay dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Secara praktis, hasil penelitian ini merekomendasikan pemanfaatan media Educaplay oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, serta mendorong sekolah untuk mengembangkan dan memfasilitasi penggunaan media pembelajaran digital yang inovatif dan beragam. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menggunakan desain penelitian yang lebih kuat, melibatkan sampel yang lebih luas, menambahkan analisis statistik yang lebih komprehensif seperti ukuran efek, serta mengkaji pengaruh media Educaplay terhadap variabel lain, seperti motivasi dan sikap belajar siswa, agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan dan memberikan kontribusi ilmiah yang lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Isu Kontemporer dalam Pendidikan Dasar* , 1(1), 29–37. <https://doi.org/10.33830/jciee.v1i1.5027>
- Adam, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Isu Kontemporer dalam Pendidikan Dasar* , 1(1), 29–37. <https://doi.org/10.33830/jciee.v1i1.5027>
- Batitusta, FO, & Hardinata, V. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Berbasis Gadget Educaplay terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* , 7(3), 2685–2690. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3788>
- Batitusta, FO, & Hardinata, V. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Berbasis Gadget Educaplay terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* , 7(3), 2685–2690. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3788>
- Daracantika, A., Ainin, A., & Besral, B. (2021). Pengaruh Negatif Stunting terhadap Perkembangan Kognitif Anak. *Jurnal Biostatistik, Populasi, dan Informatika Kesehatan* , 1(2), 113. <https://doi.org/10.51181/bikfokes.v1i2.4647>
- Daracantika, A., Ainin, A., & Besral, B. (2021). Pengaruh Negatif Stunting terhadap Perkembangan Kognitif Anak. *Jurnal Biostatistik, Populasi, dan Informatika Kesehatan* , 1(2), 113. <https://doi.org/10.51181/bikfokes.v1i2.4647>
- Desi, GL, & Hani, I. (2020). Tinjauan Pustaka: Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif dan Motivasi Siswa dalam Materi Biologi melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing. *BIOMA: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 2(2), 51–59. <https://ojs.unsulbar.ac.id/index.php/bioma/article/view/861>

- Desi, GL, & Hani, I. (2020). Tinjauan Pustaka: Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif dan Motivasi Siswa dalam Materi Biologi melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing. *BIOMA: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya* , 2(2), 51-59. <https://ojs.unsulbar.ac.id/index.php/bioma/article/view/861>
- Fernanda, N., Roosyanti, A., & Susanti, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Educaplay di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya. *Jurnal Penelitian Sains dan Pendidikan* , 3(2), 58-63. <https://doi.org/10.62759/jser.v3i2.131>
- Fernanda, N., Roosyanti, A., & Susanti, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Educaplay di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya. *Jurnal Penelitian Sains dan Pendidikan* , 3(2), 58-63. <https://doi.org/10.62759/jser.v3i2.131>
- Fridayanti, Y., Irhasyurna, Y., & Putri, RF (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual pada Materi Hidrosfer untuk Mengukur Hasil Belajar Siswa SMP/MTS. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* , 1(3), 49-63. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.75>
- Fridayanti, Y., Irhasyurna, Y., & Putri, RF (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual pada Materi Hidrosfer untuk Mengukur Hasil Belajar Siswa SMP/MTS. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* , 1(3), 49-63. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.75>
- Hervin, RP, Naila, I., & Faradita, MN (2024). Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Media Diorama dalam Bahan Ekosistem Pembelajaran. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* , 9(1).
- Irawati, I., Ilhamdi, ML, & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Sains. *Jurnal Radiasi Pijar* , 16(1), 44-48. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>
- Magdalena, I., Hidayah, A., & Safitri, T. (2021). Analisis Kemampuan Siswa dalam Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Siswa Kelas II B SMA Sdn Kunciran 5 Tangerang. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* , 3(1), 48-62. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Putri, PO, Febriana, R., & Malini, H. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kontekstual yang Dibantu Media Mind Mapping untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika. *Wacana Akademik* , 8(2), 142-150.
- Rachmadhani, SAD, & Kamalia, PU (2023). Analisis Strategi Pembelajaran Diferensiasi terhadap Hasil Belajar Siswa: Tinjauan Literatur Sistematis. *Asatiza: Jurnal Pendidikan* , 4(3), 178-192. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v4i3.1231>
- Razak, NK (2024). CJPE: Jurnal Pendidikan Dasar Cokroaminoto Meningkatkan Hasil Belajar dan Minat Siswa di Enam Benua di Kelas VI Sekolah Dasar dengan Implementasi Platform Pembelajaran Interaktif Educaplay Pendahuluan. 7.
- Sikabe, A. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Pengetahuan Alam melalui Strategi Pembelajaran Pasangan Latihan untuk Siswa Sekolah Dasar. 14(2), 71-86.
- Subroto, T., & Gumelar, A. (2024). 17.+Toto+Subroto. 9(1), 175-183.
- Tarigan, TB, Arifin, M., & Mathematics, HB (2025). Media Hasil Belajar Siswa Kelas II di SD Negeri 064974 Medan Tembung Tahun Ajaran 2024/2025. 7, 15792-15801.
- Ubabuddin. (2019). Hakikat Pembelajaran dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Educative* , 1(1), 18-27.
- Ujud, S., Nur, TD, Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, MR (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 10 Kota Ternate Kelas X pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi* , 6(2), 337-347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>

Wulandari, AP, Salsabila, AA, Cahyani, K., Nurazizah, TS, & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Pengajaran dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan* , 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>