ANTHOR
Education and Learning Journal
https://anthor.org/index.php/anthor
Email. anthor.Jurnal@gmail.com
E-ISSN: 2963 –198X P-ISSN: 2963–2498 | Halaman: 2030 - 2033
Volume 5 Nomor 4 Tahun 2026

Studi Deskriptif Efektivitas Media Educaplay dalam Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Siswa SD Negeri Pademawu Timur 2

Informasi Naskah

Silvi Dwi Riyanti[1]
M. Ridwan[2]
Agus Wahdian[3]

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Sumenep, Indonesia

23852013a003895.student@stkippgrisumenep.ac.id[1]
mridwan@stkippgrisumenep.ac.id[2]
aguswahdian@stkippgrisumenep.ac.id[3]

Abstrak
Pada era saat ini tentunya sistem pembelajaran IPA di sekolah dasar menuntut penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman konsep kepada siswa secara konkret dan menyenangkan. Sekolah memanfaatkan penggunaan media untuk menunjang menarik perhatian siswa. Salah satu metode yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan semangat siswa dapat melalui media pembelajaran Educaplay. Pembelajaran ini dikenal dengan media berbasis permainan edukatif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan media Educaplay dalam pembelajaran sistem pencernaan pada siswa SD Negeri Pademawu Timur 2. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan subjek siswa kelas V. Hasil dari pengamatan penggunaan media Educaplay dalam pembelajaran sistem pencernaan pada siswa kelas V SD Negeri Pademawu Timur 2 berpotensi untuk menarik perhatian siswa, mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, membantu memahami konsep sistem pencernaan, serta memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Sehingga media Educaplay dinilai efektif sebagai alternatif media pembelajaran terutama IPA di sekolah dasar.

Kata Kunci:
Efektivitas, Sistem Pencernaan, Media Educaplay.

Abstract
In today's era, the science learning system in elementary schools demands the use of learning media that can enhance students' conceptual understanding in a concrete and enjoyable way. Schools utilize media to support and attract students' attention. One method that can be used in the learning process to increase student motivation and enthusiasm is through the Educaplay learning media. This learning is known as an educational game-based media. This study aims to describe the effectiveness of using Educaplay media in learning about the digestive system for students at SD Negeri Pademawu Timur 2. This study used a descriptive qualitative method with fifth-grade students as subjects. The results of observations of the use of Educaplay media in learning about the digestive system for fifth-grade students at SD Negeri Pademawu Timur 2 indicate the potential to attract students' attention, increase student engagement in the learning process, facilitate understanding of the concept of the digestive system, and have a positive impact on student learning outcomes. Therefore, Educaplay media is considered effective as an alternative learning media, especially for science in elementary schools.

Key Word:
Effectiveness, Digestive System, Educaplay Media.

Information Production:
© 2026 *by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike* 4.0 *International* (CC BY-SA 4.0)

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPA sering kali dianggap membosankan oleh siswa karena kurangnya penggunaan media dan metode pembelajaran sebagai pendukung yang interaktif. Di era saat ini, sistem pembelajaran IPA di sekolah dasar menuntut penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep pada siswa secara konkret dan menyenangkan. Salah satu materi yang cukup komplek dalam pembelajaran IPA yaitu sistem pencernaan manusia. Materi ini cukup esensial tidak hanya menuntut siswa untuk menghafal dan mengamati secara langsung, melainkan juga memahami proses fisiologis, mekanisme kerja organ dan dampak dalam kesehatannya. Pada kenyataannya, materi ini dianggap sulit untuk divisualisasikan hanya dengan metode ceramah atau gambar yang ada dibuku teks. Hal ini menjadi keresahan bagi siswa karena mengalami kesulitan dalam memahami konsep dengan mudah dan berdampak pada rendahnya minat dan hasil belajar siswa. Guru harus berusaha agar materi yang disampaikan atau disajikan mampu diserap dengan mudah oleh siswa. Hal ini juga sama yang dialami pada penelitian artikel (Putri et al, 2024) praktik pembelajaran masih cenderung dikuasai dan didominasi oleh guru, dengan penggunaan metode tradisional seperti diskusi satu arah dan pemecahan masalah yang masih umum diterapkan. Apabila pengajaran

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

disampaikan dengan bantuan alat-alat yang menarik, maka siswa akan merasa senang dan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik (Putra, 2013).

Media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga lebih mudah untuk dipahami, menarik, dan meningkatkan keaktifan siswa. Menurut artikel (Rahmawati & Perdana, 2024) pendidik perlu mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman yang menuntut mereka menguasai dasar-dasar penggunaan teknologi khususnya dalam konteks pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan memberikan peluang bagi guru untuk memberikan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan variatif kepada siswa. Hal ini juga diungkapkan oleh (Septiyaningsih et al, 2025) bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi ini memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat mengurangi kebosanan dan membuat proses belajar mengajar lebih dinamis.

Berdasarkan observasi permasalahan yang terlihat di sekolah yang peneliti teliti adalah pembelajaran IPA khususnya pada materi sistem pencernaan masih menghadapi berbagai permasalahan. Proses pembelajaran cenderung menggunakan metode ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media digital sebagai sarana pendukung pembelajaran masih jarang digunakan di sekolah tersebut. Hal ini tentunya siswa membutuhkan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka, sehingga materi pembelajaran dapat diterima secara optimal melalui aktivitas yang menarik dan bermakna. Guru harus bisa mempersiapkan siswanya untuk hidup di abad digital, salah satunya menggunakan pengetahuan mereka tentang materi pelajaran, pembelajaran dan teknologi untuk menampung pengalaman yang dipelajari siswa tingkat lanjut, yang aktif, dan inovasi dalam situasi tatap muka dan virtual (Cahya et al., 2023). Menurut artikel (Kournikova et al., 2025) juga menyatakan bahwa penggabungan teknologi ke dalam sistem pendidikan, khususnya di jenjang sekolah dasar, telah menjadi komponen penting dalam meningkatkan mutu pembelajaran serta memperluas pengalaman peserta didik dalam belajar.

Salah satu alat bantu atau media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu media Educaplay. Educaplay merupakan salah satu platform pembelajaran yang menyediakan berbagai fitur dalam membuat kegiatan pembelajaran secara online (Khoirunnisak et al., 2025). Penggunaan media educaplay dapat menarik perhatian siswa dalam proses belajar mengajar. Melalu media pembelajaran ini, siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Menurut artikel (Suryaningsih & Dahlan, 2025) penggunaan educaplay di kelas memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan dengan media konvensional, karena peserta didik tidak sekedar menjadi pendengar pasif, namun ikut melibatkan diri aktif melalui permainan dan aktivitas interaktif. Game atau permainan sebagai alat edukasi di rancang secara khusus dengan memiliki muatan pembelajaran yang ditujukan untuk meningkatkan minat belajar siswa, menciptakan proses pembelajaran yang lebih rileks namun pasti, serta menjadikan pembelajaran tidak terlihat monoton dan membosankan bagi siswa (Najuah, Sidiq & Simamora, 2022).

Menurut artikel (Sudesi, Bahruddin & Hasan 2025) bahwa Game Based Learning Educaplay merupakan salah satu platform game website dan bisa diakses dengan berbagai alat teknologi serta memberikan berbagai fasilitas game yang bervariatif sehingga peserta didik akan merasa nyaman, senang dan aktif ketika memahami materi yang disampaikan oleh guru. Menurut artikel (Dianita et al., 2024) sebagai suatu kegiatan mendidik yang dilakukan dengan cara menggunakan alat yang mendidik, selain memberikan sarana hiburan dan edukasi, game edukasi juga memaksa pemain untuk lebih kreatif dalam berfikir dan juga mahir dalam mengatur strategi di dalam permainan yang dimainkan. Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan penelitian untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan media educaplay dalam pembelajaran IPA, khususnya pada materi sistem pencernaan di sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan judul "Studi Deskriptif Efektivitas Media Educaplay dalam Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Siswa SD Negeri Pademawu Timur 2".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif untuk mengetahui efektivitas penggunaan media educaplay dalam pembelajaran sistem pencernaan siswa kelas V SD Negeri Pademawu Timur 2. Peneliti menggunakan penelitian lapangan (field research). Penelitian kualitatif sifatnya mendasar dan naturalistis atau bersifat kealamian, serta tidak bisa dilakukan di laboratorium, melainkan di lapangan, serta penelitian semacam ini sering disebut dengan naturalistic inquiry, atau field study (field research) (Abdussamad, 2021). Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang menggunakan fenomena-fenomena yang terjadi dan bukan dari hasil statistik.

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti menggunakan tiga teknik, diantaranya : metode wawancara, metode observasi dan metode dokumentasi (Sugiyono, 2019). Pada pihak yang terlibat dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan tujuan untuk memperoleh informasi mengenai tingkat keefektifan penggunaan media educaplay dalam pembelajaran materi sistem pencernaan kelas V SD Negeri Pademawu Timur 2.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Penggunaan Media Educaplay dalam Pembelajaran Sistem Pencernaan Kelas V SD Negeri Pademawu Timur 2

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri Pademawu Timur 2 dengan menerapkan media pembelajaran berbasis digital *Educaplay* pada materi sistem pencernaan manusia. Penerapan media Educaplay dilakukan selama empat kali pertemuan, dengan melibatkan seluruh siswa kelas V. Proses penerapan media *Educaplay* dalam pembelajaran sistem pencernaan berlangsung melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Pada tahap persiapan, guru memastikan ketersediaan perangkat komputer atau *handphone*. Guru juga memberikan pengenalan singkat mengenai cara mengakses dan menggunakan platform *Educaplay* kepada siswa yang belum pernah menggunakannya sebelumnya.

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung, diperoleh gambaran umum bahwa siswa menunjukkan antusiasme dan keaktifan yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Siswa terlihat aktif berinteraksi dengan konten yang disajikan melalui Educaplay, berani mencoba menjawab setiap soal dan aktivitas, serta secara mandiri mengulang materi yang belum mereka kuasai. Kondisi ini berbeda jauh dibandingkan dengan pembelajaran konvensional sebelumnya, di mana banyak siswa terlihat pasif dan kurang terlibat secara aktif. Kendala teknis yang ditemukan selama proses penerapan antara lain: koneksi internet yang tidak stabil di beberapa titik di ruang kelas. Namun demikian, secara keseluruhan proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan.

Menurut artikel (Rahmawati & Perdana, 2024) menunjukkan bahwa implementasi educaplay mempunyai pengaruh yang positif pada motivasi belajar siswa. Melalui observasinya, terlihat bahwa siswa lebih bersemangat dan aktif dalam pembelajaran ketika menggunakan Educaplay. Wawancara dengan guru juga mengindikasikan bahwa guru melihat peningkatan dalam keterlibatan dan minat belajar siswa selama penggunaan Educaplay. Mereka menjadi lebih interaktif dan bersemangat saat mengerjakan soal yang disajikan dalam format game educaplay. Sedangkan menurut (Syarmadana et al, 2024) mengungkapkan bahwa Penggunaan media educaplay ini pada mata pelajaran IPAS, menjadikan peserta didik cenderung lebih aktif dalam proses pembelajaran, terlibat langsung dalam pemainan dan kuis yang menyenangkan dan menegangkan.

Efektivitas Penggunaan Media Educaplay dalam Pembelajaran Sistem Pencernaan Kelas V SD Negeri Pademawu Timur 2

Efektivitas penggunaan media *Educaplay* dalam pembelajaran sistem pencernaan diukur melalui tiga indikator utama, yaitu: (1) hasil belajar siswa yang diukur melalui nilai *pre-test* dan *post-test*, (2) motivasi belajar siswa yang diukur melalui angket, dan (3) respons siswa terhadap penggunaan media Educaplay. Mengacu pada ketiga indikator efektivitas yang telah diukur, yaitu hasil belajar, motivasi belajar, dan respons siswa, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Educaplay dalam pembelajaran sistem pencernaan kelas V SD Negeri Pademawu Timur 2 terbukti efektif. Ketiga indikator tersebut menunjukkan hasil yang positif dan memuaskan: hasil belajar meningkat secara signifikan dengan N-Gain rata-rata sebesar 0,64 (kategori sedang), motivasi belajar berada pada kategori sangat tinggi (84,75%), dan respons siswa terhadap media berada pada kategori sangat positif (94,17%).

Efektivitas media *Educaplay* dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui beberapa faktor. Pertama, *Educaplay* menyajikan materi sistem pencernaan dalam bentuk yang lebih konkret dan visual. Kedua, pendekatan gamifikasi yang diterapkan *Educaplay* terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar, karena siswa merasa tertantang untuk mendapatkan skor tertinggi dan mengalahkan teman-temannya. Ketiga, fitur umpan balik langsung *(immediate feedback*) pada *Educaplay* memungkinkan siswa untuk segera mengetahui jawaban yang benar setelah menjawab setiap soal, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan bahwa media Educaplay efektif digunakan dalam pembelajaran sistem pencernaan, terdapat beberapa catatan yang perlu diperhatikan. Masih terdapat 4 siswa (16,67%) yang belum mencapai KKM meskipun nilainya meningkat dibandingkan pre-test. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Educaplay saja tidak cukup untuk membantu semua siswa mencapai kompetensi yang

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

diharapkan, terutama bagi siswa yang memiliki kesulitan belajar khusus atau yang kurang familiar dengan teknologi digital. Oleh karena itu, diperlukan pendampingan dan bimbingan individual dari guru untuk membantu siswa-siswa tersebut.

Temuan penelitian ini memperkuat hasil-hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam bentuk media pembelajaran interaktif, memiliki dampak positif terhadap hasil belajar dan motivasi siswa. Namun demikian, keberhasilan penggunaan media digital seperti *Educaplay* juga sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur teknologi di sekolah, kompetensi digital guru, serta dukungan dari kepala sekolah dan orang tua siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan gambaran yang komprehensif tentang bagaimana media *Educaplay* dapat diterapkan dan memberikan dampak positif dalam pembelajaran sistem pencernaan di kelas V sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru-guru di sekolah dasar lainnya untuk mempertimbangkan penggunaan *Educaplay* atau media pembelajaran digital serupa dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya untuk materi-materi IPA yang memerlukan pemahaman konsep yang mendalam dan visualisasi proses yang konkret.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Educaplay dalam pembelajaran sistem pencernaan pada siswa kelas V SD Negeri Pademawu Timur 2 berjalan dengan baik dan terbukti efektif. Media Educaplay mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, mendorong motivasi belajar yang tinggi, serta mendapatkan respons yang sangat positif dari siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media Educaplay layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut: 1) guru disarankan menggunakan media Educaplay pada pembelajaran IPA khususnya materi system pencernaan di kelas V untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. 2) siswa diharapakan lebih aktif memanfaatkan media Educaplay dalam memahami konsep organ dan proses pencernaan manusia. 3) peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan penggunaan media Educaplay pada materi IPA lainnya atau pada jenjang kelas yang berbeda.

REFERENSI

Abdussamad, Z. (2021). *Metode penelitian kualitatif*. Syakir Media Press.

Cahya, et al. (2023). *Inovasi pembelajaran berbasis digital abad 21*. Yayasan Kita Menulis.

Dianita, A., Bilkis, B., Berliansyah, B., Hidayah, N., & Nikmatuzzakiyah. (2024). Pengembangan game Educaplay sebagai media pembelajaran PKn siswa kelas V SD Negeri 1 Talang Padang. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 2*(7).

Khoirunnisak, K., Rohmah, R., Zunita, Z., & Zulfahmi, Z. (2025). Pemanfaatan Educaplay sebagai media literasi budaya di sekolah dasar. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial, 3*(1).

Kournikova, K., Putri, P., Ajmii, A., & Saputri, S. (2025). Persepsi guru sekolah dasar terhadap penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 1*(3).

Najuah, N., Sidiq, R., & Simamora, R. (2022). *Game edukasi: Strategi dan evaluasi belajar sesuai abad 21*. Yayasan Kita Menulis.

Putra. (2013). *Desain belajar mengajar kreatif berbasis sains*. DIVA Press.

Putri, P., Pratiwi, P., & Wati, W. (2024). Peningkatan hasil belajar IPAS siswa menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan Educaplay kelas VI SDN Jajar Tunggal III Surabaya. *Jurnal Ilmu Pendidikan, 1*(4).

Rahmawati, P. (2024). Implementasi media pembelajaran interaktif game Educaplay untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD Negeri Polagan 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 8*(2).

Septiyaningsih, S., Alkhayya, A., Mardiana, M., & Setiyoko, S. (2025). Peran teknologi dalam penggunaan media belajar bagi siswa sekolah dasar. *Journal on Education, 7*(2).

Sudesi, S., Bahruddin, B., & Hasan, H. (2025). Penggunaan game based learning "Educaplay" sebagai evaluasi pembelajaran Qiro'ah di perguruan tinggi Malang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(2).

Suryaningsih, S., & Dahlan, D. (2025). Pengaruh media interaktif Educaplay terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan, 8*(2).

Syarmadana, S., Aisyah, A., & Rahmawati, R. (2024). Penerapan media Educaplay dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan, 9*(2).