

Nomor : 168/FKIP-UNIKU/PGSD/S-1/SKR/2025

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF *EDUCAPLAY* TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA**

(Studi Quasi Eksperimen pada Siswa Kelas V Muatan Pelajaran IPAS
di SD Negeri 2 Cineumbeuy)

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Sebagai dari Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Disusun oleh :

OKTAVIONA

NIM 20211510113

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KUNINGAN**

2025

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
EDUCAPLAY TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

(STUDI QUASI EKSPERIMEN PADA SISWA KELAS V MUATAN
PELAJARAN IPAS DI SD NEGERI 2 CINEUMBEUY)

Oleh

OKTAVIONA

20211510113

Telah berhasil mempertahankan skripsinya pada tanggal 19 Juni 2025 dihadapan Dewan Penguji. Skripsi ini disahkan sebagai bagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kuningan.

Susunan Dewan Penguji

Penguji I



Drs. Agus Gunawan, M.Pd.
NIP. 196708251993031003

Penguji II



Dr. Nuranita Adiastuti, M.Pd.
NIK. 410104820147

Penguji III



Ndaru Mukti Oktaviani, M.Pd.
NIK. 410110890202

LEMBAR PENGESAHAN TIM PEMBIMBING

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
EDUCAPLAY TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA**

**(Studi Quasi Eksperimen Pada Siswa Kelas V Muatan Pelajaran IPAS di SD
Negeri 2 Cineumbeuy)**

DISETUJUI OLEH PEMBIMBING

Kuningan, Juli 2025

Pembimbing I,


Ndaru Mukti Oktaviani, M.Pd.
NIK. 410110890202

Pembimbing II,


Dita Hardiyanti, M.Pd
NIK. 410101930241

Mengetahui

Dekan Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan,



Asep Jelen Jaelani, M.Pd.
NIK. 41038091314

Kepala Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Ndaru Mukti Oktaviani, M.Pd.
NIK. 410110890202

PERNYATAAN OTENTISITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Oktaviona
NIM : 20211510054
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi dengan judul:

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
EDUCAPLAY TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA** (Studi Quasi
Eksperimen pada siswa Kelas V Muatan Pelajaran IPAS di SD Negeri 2
Cineumbeuy).

Beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap bertanggung jawab apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini, atau adanya klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Kuningan, 14 Juni 2025

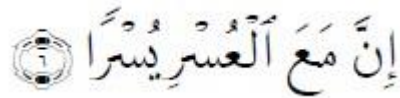
Yang Membuat Pernyataan,



Oktaviona
NIM. 20211510113

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO



Artinya : “Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(Q.S. Al-Insyirah: 6)

PERSEMBAHAN

Teriring rasa syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa dan hanya dengan rahmat dan karunia-Nya saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini, karya ini saya persembahkan untuk :

Untuk Kedua Orang Tua Tercintaku Bapak Tardi, S.Pd dan Ibu Caskini sebagai tanda bukti dan hormat serta rasa terima kasih yang tiada terhingga ku persembahkan karya kecil ini kepada ibu dan bapa yang telah memberikan kasih sayang dan segala dukungan, serta cinta kasih yang tiada terhingga yang hanya dapat ku balas dengan selembar kertas ini yang bertuliskan kata cinta dan persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untu membuat ibu dan bapa bahagia., karena ku sadar selama ini belum bisa berbuat yang lebih. Untuk kedua orang tuaku yang paling ku cintai terima kasih banyak selama ini banyak memberikan banyak motivasi, selalu mendoakanku, selalu menyirami kasih sayang dan selalu menasehatiku untu menjadi yang lebih baik.

ABSTRAK

Oktaviona. 20211510113. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen pada siswa Kelas V Muatan Pelajaran IPAS di SD Negeri 2 Cineumbeuy). Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Kuningan. 2024. Pembimbing I : Ndaru Mukti Oktaviani, S.Pd., M.Pd., pembimbing II : Dita Hardiyanti, S.Pd., M.Pd

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPAS di kelas V di SD Negeri 2 Cineumbeuy, Kecamatan Lebakwangi, Kabupaten Kuningan. Hal ini disebabkan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik serta minimnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media pembelajaran interaktif *educaplay* terhadap hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPAS kelas V. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Dimana pada penelitian ini terdapat dua kelompok yaitu, kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *educaplay* dan kelompok kontrol yang menggunakan media pembelajaran *wordwall*. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 2 Cineumbeuy yang berjumlah 56 siswa, terdiri atas 28 siswa kelas VA sebagai kelompok eksperimen dan 28 siswa kelas VB sebagai kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dengan pelaksanaan pretest dan posttest pada kedua kelompok dan lembar observasi. Hasil penelitian ini terdapat pengaruh media pembelajaran *educaplay* terhadap hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 2 Cineumbeuy. Hasil tersebut berdasarkan hasil perhitungan “uji-t” yaitu t_{hitung} sebesar (11,647) > t_{tabel} sebesar (2,052). Maka, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil observasi pada ranah afektif di kelas eksperimen menunjukkan kategori “baik”, demikian pula pada ranah psikomotor. Dari hasil *posttest* yang diperoleh kelas IV A (eksperimen) dengan nilai rata-rata 87,53 dan hasil *posttest* yang diperoleh kelas IV B (kontrol) dengan nilai rata-rata 63,42 ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen skor hasil belajar lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran *educaplay* terhadap hasil belajar pada muatan pelajaran IPAS.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Educaplay*, Hasil Belajar, IPAS

ABSTRACT

Oktaviona. 20211510113. The Effect of Using Educaplay Interactive Learning Media on Student Learning Outcomes (Quasi-Experimental Study on Grade V Students of Science Subject Content at SD Negeri 2 Cineumbeuy). Elementary School Teacher Education Study Program. Faculty of Teacher Training and Education, Kuningan University. 2024. Supervisor I: Ndaru Mukti Oktaviani, S.Pd., M.Pd., Supervisor II: Dita Hardiyanti, S.Pd., M.Pd.

This research is motivated by the low learning outcomes of students in the content of science subjects in grade V at SD Negeri 2 Cineumbeuy, Lebakwangi District, Kuningan Regency. This is due to the lack of use of interesting learning media and the lack of active involvement of students in the learning process. This study aims to determine whether or not there is an influence of interactive learning media educaplay on student learning outcomes in the content of science subjects in grade V. The research method used is a quasi-experimental design with a Nonequivalent Control Group Design. Where in this study there are two groups, namely, the experimental group using educaplay learning media and the control group using wordwall learning media. The subjects of this study were all grade V students of SD Negeri 2 Cineumbeuy totaling 56 students, consisting of 28 students in class VA as the experimental group and 28 students in class VB as the control group. Data collection techniques were carried out through tests with the implementation of pretests and posttests in both groups and observation sheets. The results of this study show the influence of educaplay learning media on student learning outcomes in the social science subject matter of class V of SD Negeri 2 Cineumbeuy. The results are based on the results of the "t-test" calculation, namely t count of (11.647) > t table of (2.052). So, H_0 is rejected and H_1 is accepted. The results of observations in the affective domain in the experimental class show a "good" category, as well as in the psychomotor domain. From the posttest results obtained by class IV A (experimental) with an average value of 87.53 and the posttest results obtained by class IV B (control) with an average value of 63.42, this shows that the experimental class's learning outcome score is higher than the control class. So it can be concluded that there is an influence of educaplay learning media on learning outcomes in the social science subject matter.

Keywords: *Educaplay Learning Media , Learning Outcomes, IPAS*

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan mengucapkan rasa syukur yang tiada henti-hentinya kepada Allah SWT yang terus memberikan berkah, hidayah, rahmat dan hidayah-Nya, sehingga atas izin dan ridhonya skripsi ini dapat selesai tepat pada waktunya. Dalam penelitian skripsi ini, peneliti mendapatkan motivasi dan bantuan yang sangat berharga dari orang-orang terdekat maupun berbagai pihak, untuk itulah dalam penelitian ini skripsi ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof Dr. H. Dikdik Harjadi, SE. M.Si. Selaku Rektor Universitas Kuningan beserta jajarannya.
2. Dr. Asep Jejen Jaelani, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kuningan.
3. Ibu Ndaru Mukti Oktaviani, M.Pd. Selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan, arahan dan petunjuk kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Ibu Dita Hardiyanti, M.Pd. Selaku Pembimbing II, yang telah membantu memberikan bimbingan dan motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Eli Hermawati, S.Pd., M.Pd. Selaku Pembimbing Akademik kelas B yang selalu memberi motivasi dan doa dalam pembuatan skripsi ini sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.
6. Seluruh staf dosen pengajar di Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membekali peneliti dengan berbagai disiplin ilmu.
7. Bapak Waskum, S.Pd.sd. Selaku Kepala SD Negeri 2 Cineumbeuy yang telah memberikan ijin dalam melakukan penelitian.
8. Bapak dan Ibu guru SD Negeri 2 Cineumbeuy yang telah mendukung, membantu dan memberikan informasi demi kelancaran penelitian.
9. Seluruh Siswa Kelas VA dan VB yang telah berpartisipasi selama proses pengambilan data berlangsung di SD Negeri 2 Cineumbeuy.

10. Kedua orang tua yang selalu jadi penyemangatku, Ayahanda Tardi, S.Pd. dan Ibunda Caskini, mereka yang tak pernah lelah untuk selalu mendukung saya dalam mengejar cita-cita saya, serta tak pernah henti mendoakan saya. Ucapan terima kasih mungkin tak akan pernah bisa membalas semua kebaikan yang telah diberikan pada saya, begitu banyak kesulitan yang telah di lalui dalam proses ini, yang menjadi penguat saya adalah semangat yang tak henti diberikan kepada saya. Semoga suatu saat saya bisa memberikan kebahagiaan untuk Ayah dan Ibu. Terima kasih Ayah dan Ibu atas semua kebahagiaan yang tulus untuk saya. Saya sangat bangga bisa menjadi bagian dari hidup ayah dan ibu.
11. Kedua kakak saya, Ariyandi dan Hermawan, S.Pd. Terima kasih karena telah menjadi kakak terbaik yang saya miliki. Saya bahagia bisa menjadi adik kalian. Terima kasih juga peneliti ucapkan kepada kakak ipar saya, Mimin Minangsih dan Egar Dwi Fajri, yang selalu memberikan dukungan kepada saya dan terima kasih kepada seluruh keluargaku yang selalu memberikan dukungan dan semangat pada saya.
12. Ponakanku Nihda Suhulah, Azzahra Alifatun Nisa, Athar Rizki Yudistira dan Al Awal Mazruil Hasan.
13. Saudaraku Dina Tri Septiani dan Nanik Prihatini yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
14. Teman-teman seperjuangan kelas PGSD B, yang telah memberikan dukungan, bantuan dan semangat.
15. Sahabat-sahabat peneliti dari kecil, yaitu Yola Ardila Kartika Sari, Mila Mulya Saputri, Siska Sintiawati, Fina Aprianti, dan Devi Sapitri yang selalu memberikan semangat kepada penulis.
16. Sahabat peneliti di bangku perkuliahan yang selalu kebersamai dalam empat tahun ini, yaitu Riska Indria Dewi, Auliya Nurmilaty, Suciati Tri Ihsani, Aulia Wulandari dan Ratna Dillah Hidayati yang banyak membantu peneliti dalam mengerjakan skripsi dan tak pernah henti saling menyemangati.
17. Teman KKN yaitu Lulu Nurfalalah, Julia Dwi Cahya, Risma Agustin,

Windi Rindiani, Irma Erpiana dan Rika Triwulan Fika yang selalu menyemangati.

18. Kepada seseorang yang pernah hadir di dalam hidup penulis yaitu pemilik nama dari Muhammad Sultan Faisal Yanuar, terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis, yang menjadi salah satu penyemangat karena selalu ada dalam suka maupun duka. Terima kasih telah menjadi rumah, pendamping dalam segala hal menemani dan mendukung ataupun menghibur dalam kesedihan, mendengar keluh kesah, memberi semangat dan dukungan untuk pantang menyerah. Semoga Allah selalu memberi keberkahan dalam segala hal yang kamu jalani.

19. Dan terakhir untuk Oktaviona, ya! Diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap prosesNya. Terima kasih sudah bertahan sampai sejauh ini.

Disamping itu peneliti juga menyadari skripsi ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu peneliti mengharapkan koreksi dan sumbang saran dari semua pihak demi perbaikan selanjutnya. Akhirnya peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Kuningan, 14 Juni 2025

Penulis,

Oktaviona

NIM. 20211510113

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Siswa”** dengan baik. Shalawat dan salam senantiasa peneliti curahkan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarganya, para sahabatnya, dan kita semua sebagai umatnya yang senantiasa berusaha mengikuti ajarannya hingga akhir zaman.

Penelitian skripsi ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh media pembelajaran *educaplay* terhadap hasil belajar pada muatan pelajaran IPAS pada materi Ada apa saja di bumi kita. Dalam hal ini menjadi salah satu cara untuk bisa menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa di sekolah dasar khususnya pada muatan pelajaran IPAS serta untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi pelajaran saat proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini akan dilaksanakan dengan pendekatan Penelitian Eksperimen pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Cineumbeuy. Peneliti mengucapkan terimakasih kepada pihak terlibat yang membantu peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini.

Peneliti menyadari penelitian ini masih terdapat kekurangan dan masih belum sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan saran dan masukan yang bersifat membangun untuk perbaikan penelitian ini.

Semoga skripsi penelitian ini dapat dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang telah direncanakan.

Kuningan, 14 Juni 2025

Oktaviona

NIM : 20211510113

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR OTENTISITAS	
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	
ABSTRAK.....	i
ABSTRACT	ii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR BAGAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A.Latar Belakang Masalah	1
B.Identifikasi Masalah	5
C.Pembatasan Masalah	5
D.Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A.Kajian Teori	8
B.Kerangka Berfikir.....	26
C.Penelitian yang Relevan	29

D.Hipotesis Penelitian.....	45
BAB III METODE PENELITIAN	46
A.Desain Penelitian.....	46
B.Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian	48
C. Variabel Penelitian	49
D.Definisi Operasional Variabel	49
E. Teknik Pengumpulan Data	50
F. Instrumen Penelitian.....	51
G.Teknis Analisis Data	67
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	74
A.Deskripsi Data Penelitian	74
B.Deskripsi Hasil Penelitian	79
C.Pembahasan	87
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	91
A.Simpulan.....	91
B.Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA.....	93
LAMPIRAN	99

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Data Nilai UTS SD Negeri 2 Cineumbeuy	3
Tabel 2. 1 Indikator Ranah Kognitif	14
Tabel 2. 2 Platfrom Educaplay Fungsionalisasi	17
Tabel 2. 3 Penelitian yang Relevan	29
Tabel 3. 1 Desain Penelitian	47
Tabel 3. 2 Waktu Penelitian	48
Tabel 3. 3 Subjek Penelitian	49
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instumen Tes	51
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Afektif	60
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Psikomotor	61
Tabel 3. 7 Validitas soal	63
Tabel 3. 8 Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal	65
Tabel 3. 9 Analisis Tingkat Kesukaran Soal	66
Tabel 3. 10 Analisis Daya Pembeda Soal	67
Tabel 3. 11 Kategori <i>N-Gain</i>	71
Tabel 4. 1 Guru di SD Negeri 2 Cineumbeuy	76
Tabel 4. 2 Data Keadaan Siswa di SD Negeri 2 Cineumbeuy	77
Tabel 4. 3 Data Keadaan Sarana Pendukung Pembelajaran	78
Tabel 4. 4 Data Keadaan Prasarana Pendukung Pembelajaran	78
Tabel 4. 5 Kelas Subjek Penelitian	79
Tabel 4. 6 Deskripsi Pre-Test Kelas Kontrol Dan Eksperimen	80
Tabel 4. 7 Deskripsi Post-Test Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen	80
Tabel 4. 8 Uji Normalitas Data Pre-test dan Post-test	81
Tabel 4. 9 Uji Homogenitas Data Pretest Dan Posttest	82
Tabel 4. 10 Uji t Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	82
Tabel 4. 11 Deskripsi Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	83
Tabel 4. 12 Nilai Afektif Kelas Eksperimen	84
Tabel 4. 13 Nilai Afektif Kelas Kontrol	85
Tabel 4. 14 Nilai Psikomotor Kelas Eksperimen	86
Tabel 4. 15 Nilai Psikomotor Kelas Kontrol	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagian awal Software educaplay	20
Gambar 2. 2 Bagian awal login Media Educaplay	20
Gambar 2. 3 Tampilan berbagai game	20
Gambar 2. 4 Play with us	21
Gambar 2. 5 Game froggy Jumps	21
Gambar 2. 6 Bagian windows	21
Gambar 2. 7 Bagian create	22
Gambar 2. 8 Bagian Add.....	22
Gambar 2. 9 Bagian publish	23
Gambar 2. 10 Bagian memulai game.....	23
Gambar 2. 11 Bagian mulai game	23
Gambar 2. 12 Bagian akhir skor game.....	24

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berfikir.....	28
-----------------------------------	----