



Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas 3 SD

Hibatillah Hasanah^{1*}, Rahmiati¹

¹ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta, Indonesia

*Corresponding author email: hibahhibah477@gmail.com

Article Info

Article history:

Received June 18, 2026
Approved August 10, 2026

Keywords:

Problem Based Learning, Educaplay, Science and Social Studies Learning Outcomes, Elementary School

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Problem Based Learning (PBL) learning model assisted by Educaplay on the science and social studies (IPAS) learning outcomes of grade 3 students at SDN Jatibening 4 Bekasi. The background of this research is the low IPAS learning outcomes of students who were still below the minimum completeness criteria (70) with an average score of 58, as well as the learning process that still used conventional models, causing students to tend to be passive and less actively involved. This study used a quantitative method with a Quasi-Experimental Design of the post-test only control design type. The research population was all students in grades III-A and III-B at SDN Jatibening 4 Bekasi, totaling 60 students, with a saturated sampling technique so that the entire population was used as samples. Class III-A (30 students) as the experimental group was given treatment using the Problem Based Learning model assisted by Educaplay, while class III-B (30 students) as the control group used conventional learning models. The research instrument was a written test in the form of multiple-choice questions that had been tested for validity and reliability. Data analysis techniques included normality test (Lilliefors), homogeneity test (Fisher), hypothesis testing (t-test), and effect size test (Cohen's d). The results showed that the average score of the experimental class 81.5 was higher than the control class 70.66. The hypothesis test resulted in $t_{count} 2.869 > t_{table} 2.003$, so H_0 was rejected and H_1 was accepted. The effect size calculation obtained a value of 0.66, which falls into the large/strong category. In conclusion, the Problem Based Learning model assisted by Educaplay has a significant and positive effect on the IPAS learning outcomes of grade 3 students at SDN Jatibening 4 Bekasi. This study suggests that teachers should apply the PBL model assisted by digital media such as Educaplay as an innovative learning alternative, and schools are expected to provide supporting facilities and teacher training to optimize the use of technology in learning.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Educaplay* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas 3 SDN Jatibening 4 Bekasi. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPAS siswa yang masih di bawah KKM (70) dengan rata-rata nilai 58, serta proses pembelajaran yang masih menggunakan model konvensional sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat aktif. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *Quasi Experimental Design* jenis *post-test only control*

design. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III-A dan III-B SDN Jatibening 4 Bekasi yang berjumlah 60 siswa, dengan teknik sampling jenuh sehingga seluruh populasi dijadikan sampel. Kelas III-A (30 siswa) sebagai kelompok eksperimen diberikan perlakuan model *Problem Based Learning* berbantuan *Educaplay*, sedangkan kelas III-B (30 siswa) sebagai kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian berupa tes tertulis pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Teknik analisis data meliputi uji normalitas (Lilliefors), uji homogenitas (Fisher), uji hipotesis (uji-t), dan uji *effect size* (Cohen's d). Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen 81,5 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol 70,66. Uji hipotesis menghasilkan $t_{hitung} 2,869 > t_{tabel} 2,003$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Perhitungan *effect size* memperoleh nilai 0,66 yang termasuk kategori besar/kuat. Kesimpulannya, model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Educaplay* berpengaruh signifikan dan positif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas 3 SDN Jatibening 4 Bekasi. Saran dari penelitian ini adalah agar guru dapat menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media digital seperti *Educaplay* sebagai alternatif pembelajaran inovatif, serta sekolah diharapkan menyediakan fasilitas pendukung dan pelatihan bagi guru guna mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

Copyright © 2026, The Author(s).

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



How to cite: Hasanah, H., & Rahmiati, R. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Educaplay Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas 3 SD. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 7(3), 2475–2486. <https://doi.org/10.55681/jige.v7i3.6722>

PENDAHULUAN

Kurikulum merdeka, pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) di jenjang Sekolah Dasar (SD) digabung dengan mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Mata pelajaran tersebut menggabungkan antara lingkungan alam dan sosial (Sukmawati et al., 2023). Pelajaran IPAS dimasukkan ke dalam kurikulum Merdeka sebagai mata pelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan observasi, dan nilai-nilai sosial serta ekologis peserta didik sejak dini (Dewi Maharani et al., 2025). Hal tersebut bermaksud untuk membuat peserta didik tidak hanya pintar secara akademik saja, tetapi juga menjadi pribadi yang dapat berpikir kritis, peduli, dan bertanggung jawab terhadap lingkungan alam dan sosial sejak kecil.

Pentingnya mempelajari IPAS untuk peserta didik tidak hanya sekedar mengamati, menganalisis, dan membuat kesimpulan tentang fenomena alam serta ekosistem dengan kehidupan manusia. Akan tetapi, menurut (Ratno et al., n.d.) dengan mempelajari IPAS bahwa peserta didik dapat meningkatkan kemampuan untuk berpikir kreatif yang memungkinkan mereka mengembangkan ide dan solusi yang inovatif untuk menghadapi permasalahan dan tantangan di masa depan.

Proses Pembelajaran IPAS yang berada di SDN Jatibening 4 Bekasi masih menghadapi tantangan dan memerlukan upaya peningkatan, khususnya di kelas III. Karena kondisi kelas selama pembelajaran berlangsung kurang kondusif. Akibatnya, proses penyampaian materi IPAS menjadi kurang efektif, sehingga menghambat peningkatan kualitas pembelajaran. Berdasarkan pengalaman mengajar selama kegiatan PLP yang berlangsung 4 bulan, kondisi pembelajaran di kelas masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Banyak dari peserta didik yang kurang fokus dan tidak memperhatikan, sehingga selama proses pembelajaran berlangsung menjadi tidak menarik. Hal tersebut juga dapat mempengaruhi ketika pemberian tugas individu. Kondisi pembelajaran seperti ini penyebab peserta didik menjadi pasif.

Oleh karena itu, kondisi pembelajaran pada materi IPAS ketika saya mengajar menggunakan model pembelajaran konvensional berbanding terbalik dengan tujuan dari IPAS itu sendiri. Suasana kelas ketika proses pembelajaran seperti ini cenderung sunyi dan satu arah. Hal tersebut menjadikannya minim interaksi antara guru dan peserta didik. Sehingga peserta didik kurang mampu untuk berpikir secara kritis yang menjadikannya minim untuk melakukan tanya jawab. Maka, materi yang mereka dapat cenderung hanya didengar dan dicatat saja.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran ketika proses pembelajaran berlangsung masih kurang menarik dan belum efektif membangun minat peserta didik untuk belajar. Karena guru hanya mengandalkan media yang terbatas, seperti gambar ataupun video. Sehingga media tersebut kurang menarik dan peserta didik menjadi pasif, yang dimana mereka hanya berfokus melihat dan mendengarkan materi saja. Kondisi tersebut mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dilihat ketika guru memberikan suatu tugas, maka sebagian peserta didik ada yang bersungguh-sungguh dalam menjawab soal, adapula yang tidak tau ingin menjawab apa, dan ada yang mengisi jawabannya secara abstrak atau asal-asalan.

Selain itu, hal ini juga dinyatakan oleh guru bahwa hasil belajar IPAS masih belum memenuhi kriteria penilaian dengan KKM IPAS 70 dan tergolong rendah dibandingkan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia. Hanya 10 dari 30 peserta didik yang dapat memenuhi kriteria penilaian pembelajaran IPAS dengan nilai rata-rata kelas 58. Pentingnya pembelajaran IPAS untuk anak di masa depan, maka kualitas proses pembelajaran perlu ditingkatkan dalam berbagai hal, salah satunya ialah model pembelajaran yang digunakan. Selain dengan itu, ada beberapa orang yang sudah melakukan penelitian untuk mencoba memperbaiki permasalahan tersebut.

Menurut penelitian (Widyastuti & Airlanda, 2021), untuk meningkatkan hasil belajar ada beberapa model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Salah satunya ialah model pembelajaran berbasis masalah yang termasuk dalam strategi pembelajaran kontekstual (nyata) sehingga menggunakan masalah dari dunia nyata sebagai konteks pembelajarannya. Model pembelajaran berbasis masalah tersebut menjadi salah satu model alternatif yang dapat digunakan.

Hasil yang ditemukan dari penelitian (Andiniati et al., 2023) terkait dengan solusi pembelajaran dengan menggunakan model PBL (*Problem Based Learning*) menunjukkan peningkatan hasil kognitif siswa kelas IV SD Negeri 45 Mataram pada nilai *pre-test* dan *post-test* pembelajaran IPA. Hasil tersebut terlihat pada hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan model tersebut lebih baik daripada kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran tersebut.

Salah satu riset yang ditemukan juga oleh (Putri & Reta, 2024) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa dengan menggunakan model PBL berbantuan media digital *Educaplay* hasil belajar peserta didik dapat meningkat dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila sehingga selama proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Berdasarkan riset tersebut, telah terbukti bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan *Educaplay* dapat meningkatkan hasil belajar di mata pelajaran lain, tidak hanya pembelajaran IPAS saja.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti berminat untuk melakukan penelitian di SDN Jatibening 4 Bekasi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas 3 SDN Jatibening 4 Bekasi” dengan menggunakan metode kuantitatif. Data akan diambil dari siswa kelas 3.

Diharapkan hasil penelitian ini memberikan kontribusi nyata bagi dunia pendidikan, terutama dalam pengajaran IPAS di Sekolah Dasar.

METODE

Metode yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan design *Quasi Experimental Design*. Pada metode ini, peneliti melibatkan 2 kelompok belajar, yaitu kelompok eksperimen dan kontrol. Namun, masing-masing masih memiliki keterbatasan dalam mengendalikan faktor-faktor eksternal (Reken et al., 2024). Sehingga penelitian yang dilakukan peneliti melibatkan kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Educaplay* dan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh kelas III-A dan III-B di SDN Jatibening 4 Bekasi.

Teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh. Sampling jenuh merupakan teknik pengambilan sampel dengan menggunakan semua anggota menjadi sampel (Sugiyono, 2023). Sampling jenuh bukan memilih sebagian dari populasi tapi meneliti seluruh subjek yang ada dalam populasi target yang kecil. Jadi jumlah sampel yang digunakan yaitu kelompok kelas eksperimen dengan jumlah 30 peserta didik dan kelompok kelas kontrol juga berjumlah 30 peserta didik. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Educaplay* maka digunakan uji-t dan untuk mengetahui seberapa besar efek dari pengaruh perlakuan tersebut maka digunakan uji *effect size cohen'sd*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

UJI VALIDITAS INSTRUMEN

Pada penelitian ini uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan instrumen yang digunakan, yaitu berupa tes tertulis dalam bentuk soal pilihan ganda. Pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Korelasi Pearson (Product Moment)* yang telah dikemukakan oleh Sugiyono (2023). Instrumen soal diujicobakan terlebih dahulu pada peserta didik kelas III-A SDN Margahayu V Bekasi. Hasil uji validitas instrument dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Table 1. Hasil Uji Validitas

Soal	R_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
Soal 1	0,521	0,361	Valid
Soal 2	0,259	0,361	Tidak Valid
Soal 3	0,095	0,361	Tidak Valid
Soal 4	0,55	0,361	Valid
Soal 5	0,324	0,361	Tidak Valid
Soal 6	0,382	0,361	Valid
Soal 7	-0,222	0,361	Tidak Valid
Soal 8	0,153	0,361	Tidak Valid
Soal 9	0,458	0,361	Valid
Soal 10	0,053	0,361	Tidak Valid
Soal 11	-0,07	0,361	Tidak Valid
Soal 12	0,375	0,361	Valid

Soal 13	0,364	0,361	Valid
Soal 14	0,489	0,361	Valid
Soal 15	0,556	0,361	Valid
Soal 16	0,168	0,361	Tidak Valid
Soal 17	0,273	0,361	Tidak Valid
Soal 18	0,41	0,361	Valid
Soal 19	-0,11	0,361	Tidak Valid
Soal 20	0,298	0,361	Tidak Valid
Soal 21	0,546	0,361	Valid
Soal 22	0,274	0,361	Tidak Valid
Soal 23	0,157	0,361	Tidak Valid
Soal 24	0,25	0,361	Tidak Valid
Soal 25	0,239	0,361	Tidak Valid
Soal 26	0,367	0,361	Valid
Soal 27	0,123	0,361	Tidak Valid
Soal 28	0,313	0,361	Tidak Valid
Soal 29	0,549	0,361	Valid
Soal 30	0,41	0,361	Valid
Soal 31	0,471	0,361	Valid
Soal 32	0,705	0,361	Valid
Soal 33	0,281	0,361	Tidak Valid
Soal 34	0,608	0,361	Valid
Soal 35	0,622	0,361	Valid
Soal 36	0,282	0,361	Tidak Valid
Soal 37	0,571	0,361	Valid
Soal 38	0,472	0,361	Valid
Soal 39	0,566	0,361	Valid
Soal 40	-0,268	0,361	Tidak Valid

Berdasarkan hasil perhitungan uji coba terhadap 40 butir soal yang telah disusun, maka diperoleh sebanyak 20 butir soal dinyatakan valid, sedangkan 20 butir soal lainnya dinyatakan tidak valid. Butir soal tersebut dikatakan valid karena memenuhi kriteria, yaitu apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, sedangkan butir soal yang dikatakan tidak valid apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi $\alpha=0,05$ dan $n=30$ adalah 0,361. Maka dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan 20 butir soal yang dikatakan valid yaitu soal pada nomor 1,4,6,9,12,13,14,15,18,21,26,29,30,31,32,34,35,37,38, dan 39.

UJI RELIABILITAS INSTRUMEN

Setelah peneliti sudah melakukan uji validitas instrumen, maka selanjutnya akan dilakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas dapat digunakan untuk mengetahui ukuran tingkat konsistensi jawaban yang tidak berubah atau tetap, guna mengukur tingkat konsistensi jawaban yang sudah valid dengan menggunakan rumus KR 20 (*Kuder Richardson*). Hasil uji reliabilitas instrumen dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Table 2. Hasil Uji Reliabilitas

Nilai Acuan	Nilai <i>Cronbach's Alpha</i>	Kesimpulan	Dasar Pengambilan Keputusan
0,60	0,763	Reliabel	Jika nilai cronbach's alpha > 0,60 maka berkesimpulan Reliabel
			Jika nilai cronbach's alpha < 0,60 maka berkesimpulan Tidak Reliabel

Berdasarkan hasil yang didapatkan pada nilai *cronbach's alpha* yaitu 0,763, maka menyatakan bahwa instrumen soal tersebut dapat dikatakan reliabel. Instrumen dapat dikatakan reliabel dikarenakan $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan nilai *cronbach's alpha* > nilai acuan.

DATA KELAS EKSPERIMEN

Hasil penelitian pada kelas eksperimen di kelas III-A dengan jumlah 30 peserta didik terhadap penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang berbantuan *Game Education Educaplay* pada mata pelajaran IPAS, maka nilai hasil belajar yang didapatkan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Table 3. Data Kelas Eksperimen

N	Minimum	Maximal	Mean	Median	Modus	Simpangan Baku
30	40	100	81,5	85	95	13,843

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dilihat nilai hasil belajar yang di dapatkan yaitu sebesar 100 nilai tertinggi dan 40 nilai terendah. Nilai rata-rata (mean) sebesar 81,5, median (me) sebesar 85, modus (mo) sebesar 95, dan simpangan baku (s) sebesar 13,843.

DATA KELAS KONTROL

Hasil penelitian pada kelas eksperimen di kelas III-A dengan jumlah 30 peserta didik terhadap penggunaan model pembelajaran konvensional, maka nilai hasil belajar yang didapatkan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Table 4. Data Kelas Kontrol

N	Minimum	Maximal	Mean	Median	Modus	Simpangan Baku
30	15	95	70,66	75	70	18,557

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dilihat nilai hasil belajar yang di dapatkan yaitu sebesar 95 nilai tertinggi dan 15 nilai terendah. Nilai rata-rata (mean) sebesar 70,66, median (me) sebesar 75, modus (mo) sebesar 70, dan simpangan baku (s) sebesar 18,557.

UJI NORMALITAS

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data yang dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak (Isnaini et al., 2025). Pengujian normalitas dilakukan dengan uji *Lilliefors*. Data dapat dikatakan normal apabila $L_{hitung} < L_{tabel}$. Hasil uji normalitas yang telah dihitung dengan *Excel* 2021 dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Table 5. Hasil Uji Normalitas

Kelompok	L_{hitung}	L_{tabel}	Kriteria	Keterangan
Eksperimen	0,131	0,161	$L_{hitung} < L_{tabel}$	Data berdistribusi normal
Kontrol	0,115	0,161		

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas, dapat diketahui bahwa kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *educaplay* diperoleh nilai L_{hitung} sebesar 0,131 dan L_{tabel} untuk jumlah data $n=30$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ adalah 0,161. Oleh karena itu L_{hitung} yang diperoleh kelas eksperimen lebih kecil dari L_{tabel} yaitu $0,131 < 0,161$, maka dapat disimpulkan bahwa sampel yang digunakan berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau terdistribusi secara teratur.

Sementara dari hasil pengujian uji normalitas pada kelas kontrol, dapat diketahui bahwa kelas kontrol yang tanpa diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *educaplay* diperoleh nilai L_{hitung} sebesar 0,115. Oleh karena itu kelas kontrol juga dapat dikatakan data berdistribusi normal atau terdistribusi secara teratur, hal tersebut dikarenakan hasilnya memenuhi syarat yaitu $0,115 < 0,161$.

UJI HOMOGENITAS

Setelah melakukan perhitungan pada uji normalitas, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah beberapa variasi menunjukkan perbedaan (Nasar et al., 2024). Pengujian homogenitas dilakukan dengan uji *fisher*. Kedua kelompok belajar dapat dikatakan homogen apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$. Maka data hasil uji homogenitas sebagai berikut:

Table 6. Hasil Uji Homogenitas

Hasil Kemampuan Analisis	F_{hitung}	F_{tabel}	Kriteria	Keterangan
<i>Post-test</i>	1,797	1,861	$F_{hitung} < F_{tabel}$	Homogen

Berdasarkan hasil pengujian homogenitas di atas, diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 1,797 dan F_{tabel} 1,861 pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan dk pembilang = 29 dan dk penyebut = 29. Oleh karena itu F_{hitung} yang telah diperoleh lebih kecil dari F_{tabel} yaitu $1,797 < 1,861$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen. Setelah data dinyatakan normal dan homogen maka dapat dilanjutkan pada pengujian hipotesis.

UJI HIPOTESIS

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan dari perlakuan yang diberikan. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji-t dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan kriteria tolak H_0 dan terima H_1 atau $t_{hitung} > t_{tabel}$.

Table 7. Uji Hipotesis

Kelas	Rata-Rata	Dk	t_{hitung}	t_{tabel}	Kriteria	Keterangan
Eksperimen	81,5	56	2,869	2,003	$t_{hitung} > t_{tabel}$	Adanya pengaruh yang signifikan
Kontrol	70,6					

Berdasarkan perhitungan hipotesis di atas diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2,869 dan t_{tabel} 2,003 pada taraf $\alpha = 0,05$ dengan dk 56. Oleh karena itu t_{hitung} yang telah diperoleh lebih besar dari t_{tabel} yaitu $2,869 > 2,003$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari hasil belajar IPAS siswa antara yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Educaplay* dengan yang tidak menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Educaplay* di SDN Jatibening 4 Bekasi.

UJI EFFECT SIZE

Setelah melakukan perhitungan hipotesis, maka peneliti melakukan perhitungan *effect size* untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang ditimbulkan (Widyastuti & Airlanda, 2021). Pengujian *effect size* ini menggunakan rumus *cohen's d* dengan memiliki kriteria tertentu, yaitu:

Table 8. Kategori Nilai Effect Size

Besar Effect Size	Keterangan
0,00 – 0,20	Memiliki efek lemah (sangat rendah)
0,21 – 0,50	Memiliki efek sedang
0,51 – 1,00	Memiliki efek besar
>1,00	Memiliki efek tinggi

Maka data hasil perhitunga *effect size* yang dilakukan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Table 9. Hasil Perhitungan Effect Size

Mean Eksperimen	Mean Kontrol	Selisih Mean	Pooled SD	Cohen's d	Keterangan
81,5	70,67	10,83	16,37	0,66	Pengaruh besar

Berdasarkan hasil perhitungan *effect size* tersebut diperoleh nilai sebesar 0,66. Maka nilai tersebut termasuk ke dalam kategori besar atau kuat. Dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan memiliki pengaruh yang besar dan efektif terhadap hasil belajar siswa dibanding kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di kelas III Sekolah Dasar Negeri Jatibening 4 Bekasi dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Design yang digunakan dalam kuantitatif yaitu Quasi Experimental dengan melibatkan dua kelas yaitu kelas III - A sebagai kelompok belajar eksperimen dan kelas III B sebagai kelompok belajar kontrol. Bentuk tes yang digunakan post-test only control design yang berupa tes tertulis (pilihan ganda). Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Educaplay*, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan yang sama, maka kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan diskusi.

Peneliti melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Educaplay* guna membantu guru dan menjadikannya salah satu solusi model pembelajaran yang inovatif. Selain itu, perlakuan ini dilakukan guna menciptakan pembelajaran bermakna, mengembangkan keterampilan, berpikir kritis, kreativitas, kemandirian, dan kolaborasi antar peserta didik. Menurut Abdina Gulo (2022), pengetahuan yang telah diberikan tidak sepenuhnya oleh guru, melainkan peserta didik yang

berperan aktif. Jadi, selama proses pembelajaran berlangsung peserta didik dituntut untuk aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari pengolahan data penelitian menyatakan bahwa penerapan yang dilakukan pada kelas eksperimen dengan melakukan penerapan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan Educaplay memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPAS kelas III SDN Jatibening 4 Bekasi pada materi “Aku Bagian Dari Masyarakat”, hal ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan pada hasil belajar antara peserta didik kelas eksperimen dengan peserta didik kelas kontrol yang hanya menggunakan model pembelajaran konvensional. Menurut Asmedy (2021), model pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran yang tidak menekankan kepada siswa, dimana pembelajaran guru lebih aktif dibandingkan siswa. Selama proses pembelajaran siswa hanya memperhatikan dan cenderung pasif.

Model pembelajaran yang seperti itu membuat peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung menjadi lebih bosan dan monoton. Peserta didik menjadi pasif dan kurang berpartisipasi selama pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran tersebut berpusat pada guru yang dimana guru lebih banyak perannya sehingga jarang sekali melibatkan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, karena selama pembelajaran peserta didik cenderung hanya memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari guru, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan menjadi kurang bermakna. Sejalan dengan penelitian Indah Novitasari (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran konvensional lebih berpusat pada guru, sehingga praktik belajar mengajar menjadi kurang optimal.

Penggunaan media pembelajaran games education seperti educaplay yang digunakan pada pembelajaran kelas eksperimen menjadi media pendukung selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan menggunakan media pembelajaran educaplay menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan sehingga peserta didik tidak monoton. Media tersebut juga memiliki berbagai macam fitur yang dapat digunakan. Sehingga dengan adanya fitur-fitur tersebut menjadikan pembelajaran lebih menantang. Educaplay dianggap sebagai media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan tuntutan pendidikan di era digital, educaplay juga memberikan umpan balik langsung yang mendukung proses belajar mandiri (Padmadewi et al., 2025).

Hasil analisis data penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, menunjukkan bahwa nilai hasil belajar IPAS pada materi “Aku Bagian Dari Masyarakat” kelas III pada kelompok belajar eksperimen yang telah diberikan perlakuan memperoleh nilai rata-rata sebesar 81,5 mengalami peningkatan dari sebelum diberikan perlakuan yang dimana nilai rata-rata peserta didik masih di bawah KKM yaitu sebesar 58. Dapat dilihat bahwa adanya peningkatan hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah mendapatkan perlakuan, peserta didik cenderung menyukai pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran serta media yang inovatif. Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan Educaplay merupakan hal yang baru bagi peserta didik di kelas III SD Negeri Jatibening 4 Bekasi, sehingga peserta didik merasakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton. Sedangkan hasil belajar yang diperoleh pada kelas kontrol memiliki rata-rata nilai sebesar 70,66 yang berarti masih di bawah pada nilai tingkat KKM. Hal ini terjadi dikarenakan peserta didik pada kelas kontrol kurang dilibatkan selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan data hasil penelitian, hasil belajar IPAS pada kelompok peserta didik yang diberikan penerapan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan Educaplay lebih baik dibandingkan dengan kelompok belajar peserta didik

yang diberikan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai yang dimana kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 81,5 sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata – rata sebesar 70,66 yang berarti hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol masih kurang maksimal dibandingkan dengan hasil belajar kelas eksperimen.

Adapun beberapa kelebihan dari penerapan model pembelajaran Problem Based Learning selama kegiatan belajar mengajar berlangsung menurut Rakhmawati et al (2021) di antaranya dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik, mendorong pembelajaran bermakna, menumbuhkan inisiatif dan kemandirian. Melalui kerja kelompok, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan interpersonal, komunikasi dan kolaborasi. Selain itu, model pembelajaran ini dapat melatih peserta didik untuk melakukan evaluasi diri terhadap hasil dan proses belajarnya. Namun, keberhasilan dari penggunaan PBL bergantung pada pendidik yang mempersiapkannya dengan baik, termasuk memastikan bahwa waktu untuk penggunaannya memadai, merancang masalah yang relevan dan sesuai dengan tingkatan siswa, serta mengelola siswa agar terlibat secara aktif dan memastikannya berpartisipasi selama pembelajaran berlangsung.

Beberapa faktor yang dapat menyebabkan hasil belajar IPAS pada kelompok belajar peserta didik kelas eksperimen yang diberikan penerapan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan Educaplay lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar IPAS pada kelompok belajar peserta didik kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu sebagai berikut:

Faktor pertama, selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan Educaplay dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi lebih aktif dalam menggali pengetahuan. Pengetahuan yang diberikan oleh guru melalui slide power point dan permasalahan yang ada di sekitar. Faktor kedua, peserta didik didorong untuk bekerja kelompok untuk melakukan kegiatan diskusi dari permasalahan yang telah diberikan oleh guru. Peserta didik dilatih dan diminta untuk mengeluarkan pendapat yang dimiliki, sehingga dapat menimbulkan respon terkait hasil penyelidikan permasalahan tersebut. Faktor ketiga, peserta didik diberikan arahan oleh guru untuk memecahkan suatu permasalahan dengan berbagai konsep serta gagasan yang muncul pada proses kegiatan pemecahan permasalahan berlangsung. Peserta didik juga diberikan kesempatan untuk mengkaji hasil diskusi dan mengolah informasi. Sehingga peserta didik dapat terlatih untuk berpikir kritis.

Pada hasil perhitungan uji-t dalam penelitian ini diperoleh nilai thitung sebesar 2,869 dan ttabel 2,003 pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan dk 56. Karena diketahui nilai thitung lebih besar dari ttabel, maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan pada hasil belajar IPAS siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan Educaplay, dengan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan. maka berdasarkan kriteria tersebut dapat diambil keputusan dengan kriteria H_0 ditolak dan H_1 diterima. Setelah melakukan hipotesis, maka peneliti melakukan perhitungan effect size terhadap hasil dari hipotesis. Effect size menggunakan rumus d'cohens. Hasil dari perhitungan effect size yaitu sebesar 0,66 yang berarti masuk ke dalam kategori besar atau kuat. Sehingga disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan memiliki pengaruh yang besar dan efektif terhadap hasil belajar siswa disbanding kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dan positif kuat terhadap hasil belajar dari proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan Educaplay. Hasil pengujian persyaratan analisis yang digunakan adalah uji normalitas (uji Lilliefors) dan uji homogenitas (uji Fisher). Setelah dilakukan pengujian normalitas pada kelas eksperimen diperoleh nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,131 < 0,161$. Pengujian uji homogenitas post-test dengan $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,797 < 1,861$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal dan bersifat homogen.

Perhitungan uji-t yang dilakukan maka diketahui hasil nilai t_{hitung} sebesar $2,869 > t_{tabel}$ 2,003, maka berdasarkan kriteria tersebut dapat diambil keputusan dengan kriteria H_0 ditolak dan H_1 diterima. Lalu dikuatkan dengan hasil dari perhitungan effect size yaitu sebesar 0,66 yang berarti masuk ke dalam kategori besar atau kuat. Sehingga disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan memiliki pengaruh yang besar dan efektif terhadap hasil belajar siswa disbanding kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andiniati, M. R., Tahir, M., & Rahmatih, A. N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 45 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1639–1647. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1515>
- Asmedy. (2021). Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Diajar Menggunakan Model Pembelajaran Soal Terbuka dengan Model Pembelajaran Konvensional. In *Ainara Journal* (Vol. 2, Number 2). <http://journal.ainarapress.org/index.php/aini>
- Dewi Maharani, S., Susanti, Lrr., Teknologi Pendidikan, M., & Sriwijaya, U. (2025). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Game Edukasi Berbantuan Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(1), 2025. <https://jurnalp4i.com/index.php/social>
- Gulo, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 334–341. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.58>
- Isnaini, M., Win Afgani, M., Haqqi, A., & Azhari, I. (2025). Teknik Analisis Data Uji Normalitas. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(2).
- Nasar, A., Hadi Saputra, D., Rifan Arkaan, M., Bimo Ferlyando, M., Teguh Andriansyah, M., & Dena Pangestu, P. (2024). Uji Persyaratan Analisis. *JEBI: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 2(6), 786–799.
- Novitasari, I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL), Konvensional, Dan Perhatian Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II SDN Tandes Kidul I/110 Surabaya. *PACIVIC (Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan)*. <http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/pacivic/>
- Padmadewi, N. N., Artini, L. P., Suarcaya, P., Ramendra, D. P., Dewi, K. S., & Yuniari, N. M. (2025). Penggunaan Media Berbasis Teknologi “Educaplay” Dalam Pembelajaran Literasi Untuk Sekolah Dasar Di Kelas Inklusif (Vol. 10, Number 1). <https://www.educaplay.com/>

- Putri, E., & Reta, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Educaplay Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal PGSD UNIGA*.
- Rakhmawati, D., Negeri, S. D., & Jaya, U. (2021). *Advantages and Disadvantages of Problem Based Learning Models*. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Ratno, S., Fadillah, S., Situmeang, E., Azzahrawani, F., Pos Pos, M., Valerius Sagala, P., & Yolanda Naibaho, R. (n.d.). *Analisis Implementasi Problem Based Learning (PBL) Berbasis Hots Untuk Meningkatkan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran IPAS Di SDN 060874 Medan*. Retrieved <https://jicnusanantara.com/index.php/jicn>
- Reken, F., Junita, A., Hallatu, Y. A., Rosmita, E., Welly, Hwihanus, Sya'ban, M. F., Radianto, A. J. V., Akbar, W. K., Yusnita, Pinoa, H. K., & Sarie, F. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif*. CV. Gita Lentera.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan* (A. Nuryanto, Ed.). Alfabeta.
- Sukmawati, S. F., Mastur, Z., & Shafwatul Anam, R. (2023). *Model Problem Based Learning Bernuansa Jelajah Alam Sekitar Terhadap Peningkatan Sikap Peduli Lingkungan dan Kemampuan Pemecahan Masalah IPAS Siswa Sekolah Dasar*.
- Widyastuti, R. T., & Airlanda, G. S. (2021). Efektivitas Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1120–1129. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.896>