

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IX SMP NEGERI 02 SUMBER PADA MATERI REAKSI-REAKSI KIMIA DAN DINAMIKANYA

Putri Marfhadella¹, Nurwanti Fatnah^{2*}, Adiyanti³

¹Program Studi Pendidikan Profesi Guru IPA, Universitas Muhammadiyah Cirebon, Indonesia

²Program Studi Pendidikan IPA, Universitas Muhammadiyah Cirebon, Indonesia

³SMP Negeri 02 Sumber, Indonesia

*Corresponding author email: nurwanti.fatnah@gmail.com

Article History

Received: 30 April 2025

Revised: 08 May 2025

Published: 27 May 2025

ABSTRACT

This study aims to improve science learning outcomes in the sub-material of chemical reactions and their dynamics by implementing Educaplay-based learning media. The method used in this research is Classroom Action Research (CAR), which was carried out in two cycles. Each cycle includes four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were 31 ninth-grade students of class IX G at SMP Negeri 02 Sumber, Cirebon Regency, West Java Province. The selection of research subjects was based on observations and students' previous learning outcomes in science subjects. Through the two research cycles, a consistent improvement in learning outcomes was observed. The pre-test results showed 12.9%, which increased to 41.93% in the post-test of the first cycle, and further rose to 81% in the post-test of the second cycle. This means that students who scored ≥ 80 had met the learning outcome indicator of 80%. Thus, the difference in learning outcomes from the first to the second cycle was 39%, indicating a significant improvement in student performance. Based on the observation results in the first cycle, the teacher's activity score reached 70%, categorized as good, and increased to 92% in the second cycle, categorized as very good—an improvement of 22%. Meanwhile, student activity in the first cycle was 68%, categorized as fair, and increased to 90% in the second cycle, categorized as very good, also showing a 22% improvement.

Keywords: Learning media, Educaplay, Learning outcomes.

Copyright © 2025, The Author(s).

How to cite: Marfhadella, P., Fatnah, N., Adiyanti (2025). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Ix Smp Negeri 02 Sumber Pada Materi Reaksi-Reaksi Kimia Dan Dinamikanya. NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan,



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan upaya untuk memastikan agar peserta didik dapat hidup dengan baik di masyarakat, meningkatkan dan mengembangkan kualitas hidupnya sendiri, serta berkontribusi dalam meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat dan Negara. Pendidikan yang berkualitas yaitu pendidikan yang mampu menciptakan generasi yang cerdas, berakhlak mulia, dan memiliki kemampuan untuk menghadapi tantangan masa depan. Pendidikan yang berkualitas juga dimaksudkan untuk memberikan pendidikan yang memadai kepada seluruh warga Negara sehingga mereka dapat mengembangkan potensi mereka, memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan, serta berkontribusi secara positif dalam pembangunan Negara (UU RI Nomor 20 Tahun 2023 tentang sistem pendidikan). Pendidik memiliki tanggung jawab yang cukup besar dalam menjalankan peran mereka untuk memberikan pendidikan dan pengajaran yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan, perkembangan, dan kebutuhan peserta didik. mereka juga harus membangun hubungan yang efektif untuk mengembangkan potensi, minat, dan bakat peserta didik, menggunakan berbagai metode untuk menilai dan mengevaluasi kemajuan belajar dan hasil peserta didik, dan membentuk karakter dan etika peserta didik (Karmila, dkk, 2024).

Dampak teknologi terhadap pembelajaran merupakan perubahan dan inovasi yang terjadi ketika penggunaan sistem pembelajaran, khususnya media tradisional dialihkan ke teknologi dan sistem informasi. Sangat penting bagi pendidik untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Pendidik tidak hanya berperan sebagai sumber belajar, tetapi juga

sebagai pembimbing bagi peserta didik. oleh karena itu, pendidik harus kreatif dan inovatif dalam pembelajaran dengan menggunakan metode, model, strategi, media atau alat pengajaran. Selain itu, pendidik juga harus mampu merencanakan pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan di dalam kelas (Budianti et al., 2023).

Dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, ada banyak hal yang harus dipersiapkan terutama yang berkaitan dengan masalah pendidikan, selain pendidik, peserta didik, dan kurikulum, juga ada media, sarana dan prasarana dan sebagainya. Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. pemilihan metode yang tepat akan sangat berpengaruh terhadap hasil pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Tetapi bukan hanya metode pembelajaran, media pembelajaran juga sangat berpengaruh. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat membantu proses pembelajaran yang berlangsung. Media pembelajaran merupakan sarana untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diberikan sehingga dengan media pembelajaran yang diharapkan proses belajar mengajar dapat berjalan lebih baik dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat (S. Permadi & Mentari, 2020).

Media pembelajaran merupakan alat mempercepat dan meningkatkan pengajaran dan pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya mendorong peserta didik untuk belajar, tetapi juga memberikan pengalaman yang memperjelas dan menyederhanakan konsep abstrak serta meningkatkan kemampuan belajar peserta didik sesuai dengan tingkat berpikirnya.

Oleh karena itu, perencanaan program media didasarkan pada tujuan yang dilaksanakan secara sistematis dan dicapai berdasarkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan merupakan bagian penting yang memerlukan perhatian pendidik. Media pembelajaran diharapkan mampu mendorong berbagai aktivitas belajar peserta didik dan menciptakan komunikasi yang menyehatkan. Selain itu, pendidik dan peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang merangsang pemahaman mata pelajaran. Media interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang paling menarik, sehingga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran (Budianti et al., 2023). Penggunaan media pembelajaran yang interaktif menjadi salah satu solusi dalam merancang pembelajaran supaya peserta didik dapat terlibat aktif. Media pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran abad 21 adalah media berbasis teknologi. Media pembelajaran yang menggunakan penerapan teknologi membantu meningkatkan interaksi dan sesuai dengan kodrat zaman peserta didik. Pemanfaatan teknologi membantu pendidik dalam proses pembelajaran sehingga mudah dilakukan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai (Lestari et al., 2024). Dengan pembelajaran menggunakan teknologi, siswa akan melek teknologi dan terbiasa dengan pembelajaran menggunakan teknologi yang akan terus berkembang di masa yang akan datang (Tarno, dkk, 2023).

Salah satu media pembelajaran interaktif yang bisa digunakan adalah *Educaplay*. Menurut (Syarifah et al, 2024) *Educaplay* merupakan platform e-learning yang menyediakan permainan interaktif

untuk memperkuat pemahaman dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. *Educaplay* menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, video, dan permainan. Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *educaplay* dapat menciptakan pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan (Lestari et al., 2024). Pembelajaran interaktif yang membantu peserta didik dalam belajar dan penguasaan materi sehingga hasil belajar peserta didik juga akan meningkat. Hasil belajar dapat dilihat dari kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar dapat diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mereka menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik dapat memahami materi pembelajaran (Tarigan et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 02 Sumber kelas IX G, menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang kesulitan untuk memahami materi IPA pada topik reaksi-reaksi kimia dan dinamikanya, karena mata pelajaran IPA termasuk pembelajaran yang bersifat abstrak. Kesulitan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran menyebabkan hasil belajar peserta didik di kelas IX G khususnya pada mata pelajaran IPA rata-rata belum memenuhi standar kelulusan yang ditentukan. KKM yang ditetapkan sekolah untuk mata pelajaran IPA kelas IX adalah 78. Persentase peserta didik yang mencapai KKM hanya sebesar 13%. Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar tersebut karena peserta didik kurang tertarik mengikuti kegiatan proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran IPA tidak memanfaatkan

teknologi sebagai penunjang proses pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi membosankan dan peserta didik tidak memiliki semangat dalam proses belajar. Selain itu, peserta didik masih sulit memfokuskan perhatiannya. Perhatian peserta didik terbatas dan cepat beralih ke aktivitas lain. Mempertahankan fokus peserta didik dalam jangka waktu yang lebih lama membutuhkan usaha pendidik untuk mengatasinya, sehingga hal ini menjadi tantangan bagi pendidik. Peserta didik masih kesulitan untuk mengikuti instruksi dari pendidik. Hal tersebut tentunya menghambat proses kegiatan belajar dan menyulitkan guru untuk mengajar, daya tahan konsentrasi peserta didik juga mempengaruhi peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Tantangan yang dihadapi oleh pendidik tentunya membutuhkan solusi untuk mengatasinya. Peserta didik dengan dunia bermainnya dapat diatasi dengan memadukan kegiatan pembelajaran dengan unsur permainan, aktivitas yang menarik dan metode pembelajaran bervariasi dapat meningkatkan daya tarik dan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran. dengan menggunakan media interaktif digital yang berbasis permainan dalam pembelajaran dapat menjaga ketertarikan dan kefokusannya peserta didik.

Berdasarkan informasi tersebut maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan pembelajaran IPA sebagai pokok pembahasan. Penelitian dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada sub materi reaksi-reaksi kimia dan dinamikannya peserta didik pada kelas IX G. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dengan harapan peserta didik dapat lebih fokus dan aktif terhadap penguasaan materi

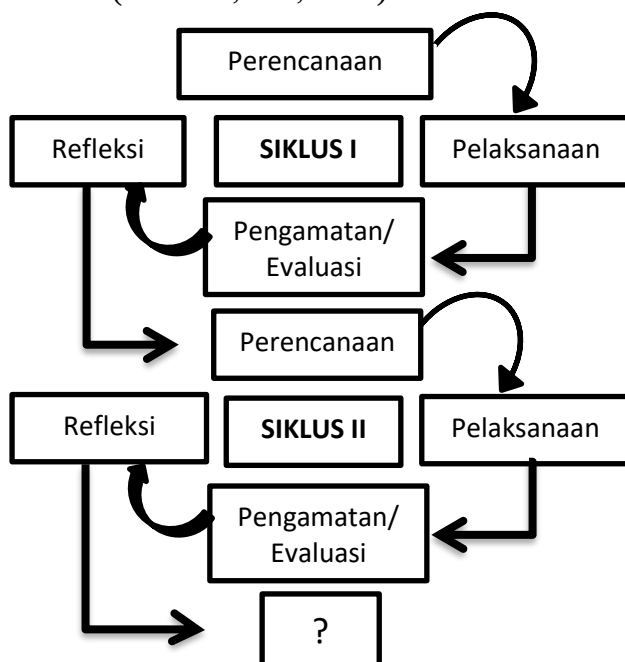
IPA dengan mengintegrasikan penggunaan media pembelajaran interaktif educaplay yang dapat melibatkan peserta didik aktif dalam belajar sehingga mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Ix SMP Negeri 02 Sumber Pada Materi Reaksi-Reaksi Kimia Dan Dinamikanya”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan bertujuan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis educaplay yang dilakukan di SMP Negeri 02 Sumber, Kabupaten Cirebon, Provinsi Jawa Barat. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus pembelajaran di dalam kelas. Kedua siklus ini saling berkaitan karena pelaksanaan siklus II merupakan kelanjutan dari siklus I. Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IX G yang berjumlah 31 orang. Pemilihan subjek penelitian dilakukan berdasarkan observasi dan hasil belajar peserta didik pada materi IPA sebelumnya. Hasil belajar peserta didik masih kurang baik karena masih banyak peserta didik yang belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Prosedur penelitian ini merupakan tindakan yang digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan informasi dan memberikan jawaban atas masalah penelitian. (Arikunto, 2013) menyatakan bahwa dalam satu siklus PTK terdiri dari empat tahapan yaitu : 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3)

Pengamatan, dan 4) Refleksi. Gambaran model yang digunakan arikunto sebagai berikut (Safrudin, dkk, 2024).



Prosedur Penelitian

1. Identifikasi awal

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi melalui data dan pelaksanaan pembelajaran. hasil observasi data yang diperoleh adalah hasil belajar IPA peserta didik masih banyak yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM)

2. Siklus

Pada tahap ini penelitian dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu:

a. Siklus I

- 1) Perencanaan, pada kegiatan ini peneliti merancang kegiatan pembelajaran IPA materi reaksi-reaksi kimia dan dinamikannya dengan menggunakan media interaktif educaplay. Adapun perangkat ajar yang dibuat yaitu modul ajar, instrument penilaian, dan lembar diskusi peserta didik.
- 2) Pelaksanaan, pada kegiatan ini

peneliti menerapkan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang dengan menggunakan media interaktif berbasis educaplay.

- 3) Pengamatan, kegiatan ini dilakukan pada tahap siklus I, peneliti melakukan observasi secara langsung kondisi awal hasil belajar peserta didik.
- 4) Refleksi, pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap seluruh hasil penilaian baik hasil evaluasi kegiatan peserta didik maupun hasil evaluasi aspek kognitif. Hasil refleksi ini sebagai acuan dalam menyusun rencana tindakan pada pembelajaran siklus II.

b. Siklus II

Pada siklus II ini peneliti kembali melakukan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pembelajaran pada siklus II tetap menggunakan media interaktif berbasis educaplay.

Teknik Analisis Data

Analisis data terhadap hasil belajar aspek kognitif peserta didik pada materi reaksi-reaksi kimia dan dinamikannya dilakukan dengan menghitung ketuntasan individu dan ketuntasan klasikal. Ketuntasan individual peserta didik dianalisis dengan rumus:

$$\text{Nilai Individual} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Menghitung ketuntasan belajar secara klasikal menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Klasikal} = \frac{\text{jumlah peserta didik tuntas}}{\text{jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

Indikator Keberhasilan

Peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik tercapai apabila kemampuan peserta didik memperoleh Kriteria

Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 78. Ketuntasan peserta didik secara klasikal tercapai apabila mencapai 80%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti melakukan kerja sama dengan guru dan teman sejawat, dimana guru sebagai validator dan teman sejawat bertindak sebagai pengamat yang mengamati selama kegiatan proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Utami dan Karo-karo, 2023).

Hasil Penelitian Pra-Siklus

Kondisi awal hasil belajar IPA peserta didik kelas IX G ditentukan dengan menggunakan nilai awal. Nilai tersebut menjadi titik tolak peneliti pengumpulan data untuk penelitian tindakan kelas ini. Informasi disajikan secara rinci pada tabel 1 yang didasari dengan data nilai awal hasil belajar IPA.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Formatif Pembelajaran Pra Siklus

No	Rentang Nilai	Banyak Peserta Didik
1	0 – 39	4
2	40 – 49	5
3	50 – 59	9
4	60 – 69	6
5	70 – 79	5
6	80 – 89	2
7	90 – 99	0
8	100	0
Jumlah		31

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil pra siklus peserta didik kelas IX G mencapai hasil dengan rata-rata 56,06 dengan informasi 4 peserta didik dengan hasil yang tuntas, 27 peserta didik dengan hasil belum tuntas. Hasil nilai 0 sampai 39 terdiri dari 4 peserta didik, hasil nilai 40 sampai 49 terdiri dari 5 peserta didik, hasil nilai 50 sampai 59

terdiri dari 9 peserta didik, hasil nilai 60 sampai 69 terdiri dari 6 peserta didik, hasil nilai 70 sampai 79 terdiri dari 5 peserta didik, hasil nilai 80 sampai 89 terdiri dari 2 peserta didik.

Setelah mengetahui ketuntasan individu, peneliti melakukan ketuntasan klasikal dirangkum dari hasil belajar peserta didik yang tuntas dan hasil belajar peserta didik yang belum tuntas. Ketuntasan secara klasikal pada pra siklus ditampilkan pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Secara Klasikal pada Pra Siklus

Ketuntasan Belajar	Pra Siklus	
	Σ Peserta Didik	Persentase
Tuntas	4	12,9%
Tidak tuntas	27	87,09%
Jumlah	31	100%

Berdasarkan hasil belajar peserta didik pada pretest diperoleh tingkat ketuntasan secara klasikal sebesar 12,9% dan peserta didik yang tidak tuntas persentase klasikal sebesar 87,09%.

Hasil Penelitian Siklus I

Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Secara Individu Pada Siklus I

Pelaksanaan siklus I yang dilakukan di SMP Negeri 02 Sumber kelas IX G pada materi reaksi-reaksi kimia dan dinamikannya, peneliti mulai menerapkan media interaktif web educaplay dalam proses pembelajaran. Rekapitulasi hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel 3 dan diagram 1 berikut ini.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Formatif Pembelajaran Siklus I

No	Rentang Nilai	Σ Peserta Didik
1	0 – 39	0
2	40 – 49	0
3	50 – 59	3
4	60 – 69	6
5	70 – 79	9

6	80 – 89	10
7	90 – 99	3
8	100	0
Jumlah		31

Ketuntasan hasil belajar secara individu dapat dilihat pada diagram berikut ini.

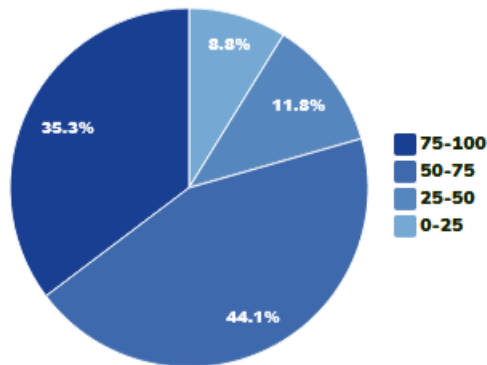


Diagram 1. Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Post Test Siklus I

Berdasarkan tabel dan diagram di atas dapat diketahui bahwa hasil penelitian secara individu pada siklus I di kelas IX G terdapat 18 peserta didik yang memperoleh hasil nilai 50-75 dengan persentase 44,1% dengan kategori belum tuntas, dan terdapat 13 peserta yang memperoleh hasil 75-100 dengan persentase 35,3% dengan kategori tuntas.

Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Secara Klasikal pada Siklus I

Setelah mengetahui ketuntasan individu, selanjutnya peneliti melakukan ketuntasan klasikal yang dirangkum dari hasil belajar peserta didik yang tuntas dan hasil belajar peserta didik yang belum tuntas. Ketuntasan secara klasikal pada pra siklus ditampilkan pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Secara Klasikal pada Siklus I

Ketuntasan Belajar	Siklus I	
	Σ Peserta Didik	Persentase
Tuntas	13	41,93%
Tidak Tuntas	18	58,06%

Jumlah	31	100%
--------	----	------

Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus I dapat diketahui bahwa dari 31 jumlah peserta didik diberikan tindakan dengan media pembelajaran interaktif berbasis educaplay menunjukkan bahwa mendapatkan 13 peserta didik dinyatakan mencapai ketuntasan dengan persentase 41,93% .

Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I

Pada tahap pengamatan pada siklus I dilakukan oleh peneliti yang dibantu oleh teman sejawat. Pengamatan dilakukan dari awal pelaksanaan tindakan pembelajaran pada mata pelajaran IPA sub materi reaksi-reaksi kimia dan dinamikannya. Pengamatan ini dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung dengan tujuan untuk mengamati keberhasilan peneliti dan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis educaplay. Adapun pengamatan yang dilakukan sebagai berikut:

Tabel 5. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I

No.	Aspek yang Diobservasi	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Membuka pelajaran dan apersepsi			✓		
2	Menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran				✓	
3	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan modul ajar dan penggunaan educaplay				✓	
4	Membagikan kelompok yang bersifat heterogen			✓		
5	Membimbing peserta didik untuk mengikuti instruksi media pembelajaran educaplay.			✓		
6	Memotivasi peserta didik untuk bertanya dan menjawab pertanyaan.				✓	
7	Volume dan nada suara yang jelas				✓	
8	Mengadakan evaluasi			✓		
9	Membuat rangkuman (kesimpulan) sesuai dengan model pembelajaran yang sudah ditetapkan.			✓		
10	Menutup pelajaran.				✓	
Jumlah				35		

Berdasarkan tabel di atas jumlah yang diperoleh peneliti saat bertindak sebagai guru dalam penelitian Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta

Didik Kelas IX SMP Negeri 02 Sumber Pada Materi Reaksi-Reaksi Kimia dan Dinamikanya pada siklus I berjumlah 35, persentase 70% dengan kriteria baik.

Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Pada Siklus I

Pada observasi aktivitas peserta didik dilakukan dengan tujuan untuk menilai sikap dan keterampilan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran educaplay. Hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Lembar Observasi untuk Aktivitas Peserta Didik Pada Siklus I

No.	Aspek yang Diobservasi	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesiapan menerima pelajaran			✓		
2	Ketenangan mempelajari materi			✓		
3	Aktivitas kerjasama dalam kelompok				✓	
4	Keaktifan peserta didik dalam menjawab pertanyaan pendidik			✓		
5	Keaktifan peserta didik mengikuti instruksi media pembelajaran educaplay.				✓	
6	Tanggung jawab peserta didik dalam mengikuti instruksi media pembelajaran educaplay.			✓		
7	Pemahaman peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran educaplay.			✓		
8	Penguasaan peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran educaplay.				✓	
9	Penguasaan peserta didik dalam mengerjakan LKPD.				✓	
10	Mengerjakan LKPD dengan baik.			✓		
Jumlah				34		

Berdasarkan tabel hasil pengamatan aktivitas peserta didik diatas, kegiatan yang dilakukan oleh peneliti bertindak sebagai guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis educaplay yang berjumlah 34 dengan persentase 68% termasuk kriteria cukup untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil Penelitian Siklus II

Hasil Belajar Peserta Didik Secara Individu Siklus II

Rekapitulasi hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel 7 dan diagram 2 berikut ini.

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Formatif Pembelajaran Siklus II

No	Rentang Nilai	Banyak Peserta Didik
1	0 – 39	1
2	40 – 49	0
3	50 – 59	0
4	60 – 69	4
5	70 – 79	1
6	80 – 89	12
7	90 – 99	13
8	100	0
Jumlah		31

Ketuntasan hasil belajar secara individu dapat dilihat pada diagram berikut ini.

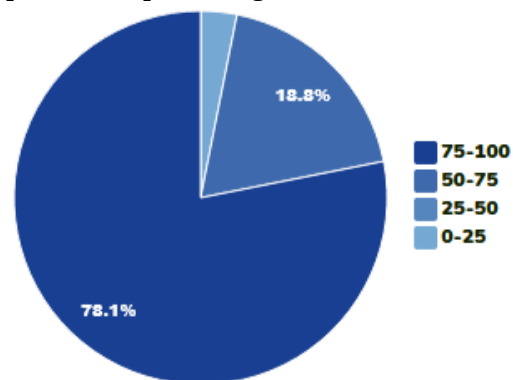


Diagram 2. Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Post Test Siklus I

Berdasarkan tabel dan diagram di atas dapat diketahui bahwa hasil penelitian secara individu pada siklus II di kelas IX G terdapat 1 peserta didik yang memperoleh hasil nilai 0-25 dan 5 peserta didik yang memperoleh hasil 50-75 dengan persentasi 18,8% kategori belum tuntas, serta terdapat 25 peserta didik memperoleh nilai dengan rentang 75-100 dengan persentasi 78,1% kategori tuntas.

Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Secara Klasikal Pada Siklus II

Pelaksanaan siklus II yang dilakukan peneliti mengalami peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik secara klasikal terlihat pada tabel 8 berikut.

Tabel 8. Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Secara Klasikal Pada Siklus II

Ketuntasan Belajar	Siklus II	
	Jumlah Peserta Didik	Persentase
Tuntas	25	81%
Tidak Tuntas	6	19,4%
Jumlah	31	100%

Data yang diperoleh pada siklus II dapat diketahui bahwa dari 31 jumlah peserta didik diberikan tindakan dengan media pembelajaran interaktif berbasis educaplay menunjukkan bahwa terdapat 25 peserta didik dinyatakan mencapai ketuntasan dengan persentase 81%.

Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus II

Pada kegiatan siklus II peneliti melibatkan teman sejawat, pengamatan dilakukan dari awal pelaksanaan tindakan pembelajaran pada mata pelajaran IPA sub materi reaksi-reaksi kimia dan dinamikannya.

Adapun pengamatan yang dilakukan sebagai berikut:

Tabel 9. Lembar Observasi untuk Aktivitas Guru Pada Siklus II

No.	Aspek yang Diobservasi	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Membuka pelajaran dan apersepsi				✓	
2	Menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran					✓
3	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan modul ajar dan penggunaan educaplay				✓	
4	Membagikan kelompok yang bersifat heterogen					✓
5	Membimbing peserta didik untuk mengikuti instruksi media pembelajaran educaplay.					✓
6	Memotivasi peserta didik untuk bertanya dan menjawab pertanyaan.				✓	
7	Volume dan nada suara yang jelas					✓
8	Mengadakan evaluasi					✓
9	Membuat rangkuman (kesimpulan) sesuai dengan model pembelajaran yang sudah ditetapkan.				✓	
10	Menutup pelajaran.					✓
Jumlah						46

Tabel di atas jumlah yang diperoleh peneliti pada saat bertindak sebagai guru dalam penelitian Penerapan Media Interaktif Digital Educaplay dalam meningkatkan Kelas IX SMP Negeri 02 Sumber Pada Materi Reaksi-Reaksi Kimia dan Dinamikanya pada siklus II berjumlah 46 dengan kriteria baik sekali.

Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Pada Siklus II

Pada siklus II, peneliti juga melakukan observasi aktivitas pada peserta didik dengan tujuan untuk menilai sikap dan keterampilan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran educaplay. Hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 10. Lembar Observasi untuk Aktivitas Peserta Didik Pada Siklus II

No.	Aspek yang Diobservasi	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesiapan menerima pelajaran					✓
2	Ketenangan mempelajari materi				✓	
3	Aktivitas kerjasama dalam kelompok				✓	
4	Keaktifan peserta didik dalam menjawab pertanyaan pendidik					✓
5	Keaktifan peserta didik mengikuti instruksi media pembelajaran educaplay.					✓
6	Tanggung jawab peserta didik dalam mengikuti instruksi media pembelajaran educaplay.				✓	
7	Pemahaman peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran educaplay.				✓	
8	Penguasaan peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran educaplay.					✓
9	Penguasaan peserta didik dalam mengerjakan LKPD.				✓	
10	Mengerjakan LKPD dengan baik.					✓
Jumlah						45

Berdasarkan tabel hasil pengamatan aktivitas peserta didik diatas, kegiatan yang dilakukan oleh peneliti bertindak sebagai guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis educaplay yang berjumlah 45 dengan persentase 90% termasuk kriteria baik sekali.

PEMBAHASAN

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan mengajar, yang diakhiri dengan proses evaluasi

belajar (Rahayu, dkk, 2024). Penelitian tindakan kelas (PTK) diunakan untuk mengidentifikasi dan mengatasi masalah dalam proses pembelajaran. penelitian ini dilakukan melalui beberapa siklus dan tindakan yang melibatkan observasi, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Widiana, 2024). Penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas IX G SMP Negeri 02 Sumber bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan media interatif berbasis educaplay. Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK), peneliti terlebih dahulu melaksanakan observasi awal pada tahap pra siklus. Berdasarkan data yang diperoleh kegiatan pra siklus hasil belajar IPA terdapat 27 peserta didik belum tuntas dengan persentase klasikal sebesar 87,09% dan terdapat 4 peserta didik kategori tuntas dengan persentase klasikal sebesar 12,9%. Hal ini menunjukkan bahwa persentase ketuntasan klasikal ini belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditentukan, yaitu sebesar 80%.

Pada pelaksanaan siklus I yang dilakukan di SMP Negeri 02 Sumber kelas IX G pada materi reaksi-reaksi kimia dan dinamikannya, peneliti mulai menerapkan media interaktif web educaplay dalam proses pembelajaran. Dalam penerapannya, peneliti menggunakan salah satu games yang disediakan dalam educaplay yaitu *Quiz*. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis educaplay diperoleh hasil belajar pada penelitian tindakan kelas dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), maka diperoleh ketuntasan hasil belajar peserta didik secara individu dengan informasi dari 31 peserta didik, 13 peserta didik memperoleh hasil 75-100 dengan persentase 35,3% dengan

kategori tuntas, sedangkan 18 peserta didik belum mencapai ketuntasan dengan perolehan nilai 50-75 dengan persentase 44,1%.

Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus I dapat diketahui bahwa dari 31 jumlah peserta didik diberikan tindakan dengan media pembelajaran interaktif berbasis educaplay menunjukkan bahwa mendapatkan 13 peserta didik dinyatakan mencapai ketuntasan dengan persentase 41,93% dan nilai rata-rata kelas yaitu 71,29.

Pada tahap pengamatan siklus I peneliti memperoleh hasil observasi aktivasi guru berjumlah 35 dengan persentase 70% dengan kriteria baik, dan hasil observasi aktivisasi peserta didik memperoleh jumlah 34 dengan persentase 68% dengan kriteria cukup untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar peserta didik pada siklus I belum memenuhi kategori keberhasilan, karena belum mencapai rata-rata ketuntasan baik secara individual maupun secara klasikal yang ditetapkan. Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada siklus I, terdapat beberapa permasalahan yang dapat dijadikan refleksi untuk siklus II terkait dengan proses pembelajaran, diantaranya peserta didik belum terbiasa menggunakan media teknologi berbasis educaplay. Hal ini disebabkan karena peserta didik belum dibiasakan dalam penggunaan teknologi berbasis media oleh guru pamong, sehingga peserta didik merasa canggung dan takut ketika melakukan tes berbasis teknologi tersebut. Selain itu, jenis media educaplay yang digunakan oleh peneliti kurang membangun minat seluruh peserta didik, jenis game yang digunakan yaitu *quiz*. Games ini berupa kuis untuk menjawab soal-soal mengenai materi reaksi-reaksi kimia dan dinamikannya sub materi reaksi

eksotermik dan endotermik, sehingga peserta didik kurang bersemangat ketika melakukan tes tersebut.

Untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus I, maka perlu diadakan perbaikan dalam rencana tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus II. Berdasarkan hasil refleksi tindakan kelas siklus I, maka beberapa perbaikan dilaksanakan penting dengan membiasakan peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis educaplay dan penggunaan jenis media educaplay yang berbasis games. Pembelajaran berbasis games ini sangat diminati oleh peserta didik, karena mereka masih dalam kategori usia bermain sehingga dengan penggunaan media pembelajaran berbasis games dapat membangun minat dan semangat peserta didik dalam belajar.

Pada siklus II terdapat pembeda pada jenis games yang digunakan, peneliti menggunakan games berupa *froggy jump*, games ini berupa kuis yang dibentuk dalam permainan. Pelaksanaan siklus II yang dilakukan peneliti mengalami peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik baik secara individual maupun klasikal. Hasil belajar peserta didik terdapat 6 peserta didik belum tuntas dengan persentase 18,8%, dan 25 peserta didik dikategorikan tuntas dengan persentase 81% dengan nilai rata-rata kelas yaitu 80,64.

Hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan peneliti dengan Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IX SMP Negeri 02 Sumber Pada Materi Reaksi-Reaksi Kimia dan Dinamikanya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II. Hasil penelitian sesuai dengan peneliti sebelumnya yang

mengemukakan bahwa penggunaan media educaplay dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dibuktikan dengan nilai peserta didik dari 68,54 menjadi 85,14 (Suryaningsih & Dahlan, 2025). Pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus II memperoleh hasil yang memuaskan. Rata-rata hasil belajar peserta didik dalam pelaksanaan penelitian yang dimulai dari pelaksanaan pre test, post test siklus I, dan post test siklus II dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan hasil belajar secara klasikal. Pada pretest diperoleh sebesar 12,9%, post test siklus I mengalami peningkatan menjadi 41,93%, dan pada post test siklus II meningkat menjadi 81% yang artinya peserta didik mendapatkan nilai ≥ 80 dan telah memenuhi indikator hasil belajar sebesar 80%. Selain itu, adanya peningkatan data yang diperoleh dari aktivitas guru dan aktivitas peserta didik pada siklus I dan II. Hasil pada observasi pada siklus I aktivitas guru diperoleh sebesar 70% dengan kategori baik dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 92% dengan kategori sangat baik. Sedangkan pada aktivitas peserta didik juga mengalami peningkatan, pada siklus I diperoleh hasil sebesar 68% dengan kriteria cukup dan pada siklus II meningkat menjadi 90% dengan kriteria sangat baik. Adanya peningkatan hasil belajar pada siklus II ini dipengaruhi oleh perbaikan yang dilakukan peneliti pada siklus II.

KESIMPULAN

Dalam berbagai permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran IPA, penelitian ini mencoba menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman dan perkembangan peserta didik. Media pembelajaran yang dipilih yaitu educaplay yang dapat

membantu peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan media pembelajaran educaplay dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IX di SMP Negeri 02 Sumber. Melalui dua siklus penelitian, terlihat adanya peningkatan yang konsisten pada hasil belajar. Dalam pelaksanaan pretest diperoleh sebesar 12,9%, post test siklus I mengalami peningkatan menjadi 41,93%, dan pada post test siklus II meningkat menjadi 81% % yang artinya peserta didik mendapatkan nilai ≥ 80 dan telah memenuhi indikator hasil belajar sebesar 80%. Sehingga selisih hasil belajar dari siklus I ke siklus II diperoleh 39% yang berarti hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan. Hasil pada observasi pada siklus I aktivitas guru diperoleh sebesar 70% dengan kategori baik dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 92% dengan kategori sangat baik, peningkatan yang diperoleh sebesar 22%, sedangkan pada aktivitas peserta didik siklus I diperoleh hasil sebesar 68% dengan kriteria cukup dan pada siklus II meningkat menjadi 90% dengan kriteria sangat baik yang artinya juga mengalami peningkatan yang sama sebesar 22%.

DAFTAR PUSTAKA

- Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 127. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1.120545>
- Karmila, S., Pramutia, Z., Nawawi, E., dan Haryati. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas IV SD Negeri 240 Palembang Pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Cakrawala Akademika*, 1(3), 644–652.
- Lestari, D. A., Hariani, L. S., dan Naini, W. L. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Bumiayu 3 Kota Malang. (2024). *Seminar Nasional PPG UNIKAMA*, 1(2), 2130–2141.
- Rahayu, D. S., Dayu, K. P. D., Rosniwati., Khoiroh, H., & Moeljaningsih, W. (2024). Penerapan Game Based Learning Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran PAS Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*. 10(03),5.
- S. Permadi, A., & Mentari, F. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Di SMP Negeri 1 Kahayan Kuala. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(1), 55–62. <https://doi.org/10.33084/bitnet.v5i1.1336>
- Safrudin, Hutagaol, R., Chandra, D. A., Hasrijal & Saragih, A. F. (2024). Penerapan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa di Kelas Va SD S Tiga Hati Kepenuhan Hulu. *Jurnal Media TIK*. 7(2), 74–77.
- Suryaningsih, R., & Dahlan, Z. (2025). Pengaruh Media Interaktif Educaplay terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Cetta:*

- Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 339-349. <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i2.4184>
- Tarigan, T. B., Arifin, M., & Matematika, H. B. (2025). *Media Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Ii Di Sd Negeri 064974 Medan Tembung Tahun Pembelajaran 2024/2025*. 7, 15792–15801.
- Tarno, I., Fatnah, N., dan Taufik, L.M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* Pada Materi Cahaya di SMP. *PENDIPA Journal of Science Education*, 7(1), 100-105.
- Utami, M., dan Karo-karo, D. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Melalui Model Problem Based Learning di Kelas IV SDN 105323 Bakaran Batu T.A 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 6072-6079.
- Widiana W. (2024). Penerapan Model Discovery Learning Berbatuan Media Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas III SDN Purwanto IV Malang. Seminar Nasional PPG UNIKAMA. 1(2),8.