

**PENERAPAN PENGGUNAAN MEDIA *EDUCAPLAY* BERBASIS
FROGGY JUMPS TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS MURID DI KELAS IV
SDN 72 PALEMBANG**

Padilah Supari¹, Neta Dian Lestari², Sonia Anisah Utami³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar¹, Fkip², Universitas PGRI Palembang³

Padilaaaiwa463@gmail.com¹, netadianlestari@univpgri-palembang.ac.id²,
soniaanisahutami@yahoo.co.id³

ABSTRACT

This research is motivated by the less than optimal student grades, especially in fourth grade students of SD Negeri 72 Palembang which is marked by 20 students not achieving (KKM) and 13 students achieving (KKM) for science learning. This study aims to determine the effect of the application of Froggy Jumps-based Educaplay media on the science learning outcomes of fourth grade students of SDN 72 Palembang. This study uses a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The population in this study were all fourth grade students of SD Negeri 72 Palembang. The research sample consisted of classes IV C and IV D which were determined using a purposive sampling technique. Data collection techniques were carried out through tests and documentation. The average value of the experimental class was 83.28, the average value of the control class was 69.22. Hypothesis testing in this study used an independent sample t-test. The results of the hypothesis test show that the t-value is $4.285 > t\text{-table } 1.999$ and the significance value (Sig. 2-tailed) is $0.000 < 0.05$, so that H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, it can be concluded that the Educaplay media based on Froggy Jumps has an impact on the learning outcomes of fourth-grade students of SDN 72 Palembang.

Keywords: *Froggy Jumps, Educaplay Media, Science Learning Outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi kurang optimalnya nilai siswa, khususnya pada siswa kelas IV SD Negeri 72 Palembang yang ditandai dengan tidak tercapainya (KKM) sebanyak 20 yang tidak tercapai dan 13 siswa yang mencapai nilai (KKM) untuk pembelajaran IPAS. Penelitian ini bertujuan Untuk mengetahui pengaruh penerapan media *Educaplay* berbasis *Froggy Jumps* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 72 Palembang. Penelitian ini menggunakan metode *quasi experiment* dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 72 Palembang. Sampel penelitian terdiri dari kelas IV C dan IV D yang ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dan dokumentasi. Rata-rata nilai kelas eksperimen 83,28 rata-rata nilai kelas kontrol 69,22 Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji independent sample t-test. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa diperoleh nilai $t_{hitung} 4,285 > t_{tabel} 1,999$ dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a

diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Educaplay* berbasis *Froggy Jumps* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 72 Palembang.

Kata kunci: *Froggy Jumps*, Media *Educaplay*, Hasil Belajar IPAS

A. Pendahuluan

Pembelajaran adalah sebuah proses yang disusun dengan teratur untuk mendukung siswa dalam mendapatkan pengetahuan, kemampuan, sikap, dan nilai melalui interaksi antara pengajar, siswa, serta sumber belajar di dalam suatu lingkungan. Secara keseluruhan, proses belajar tidak hanya melibatkan pemberian informasi, tetapi juga pada usaha untuk menciptakan situasi yang memungkinkan siswa belajar secara aktif, berpikir, memahami, serta menerapkan apa yang telah mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari (Faizah & Kamal, 2024 p.467). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang menekankan proses pembelajaran yang aktif, interaktif, dan kontekstual. Pembelajaran IPA adalah yang di kembangkan dengan menggabungkan mata pelajaran IPA Pembelajaran IPAS mendukung siswa dalam mengembangkan rasa ingin tahu, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan untuk menyelesaikan masalah melalui kegiatan ini seperti pengamatan, eksperimen, dan diskusi (Firdausiah et al., 2025 p.211). Melalui pembelajaran IPAS, peserta didik diharapkan mampu memahami berbagai fenomena sosial, budaya, ekonomi, dan lingkungan yang terjadi di sekitarnya. Pembelajaran IPS juga

dapat dilakukan secara menarik dan tidak terkesan membosankan bagi siswa. Jika bisa memilih dan menggunakan model serta media pembelajaran dengan tepat dalam memberikan materi-materi pembelajaran IPS tersebut (Prayoga et al., 2024 p.1721). Hasil belajar merujuk pada kemampuan, pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang didapat oleh individu setelah proses pendidikan, yang mencerminkan seberapa besar tujuan pembelajaran yang telah tercapai. Hasil pencapaian murid setelah penggunaan media *educaplay* yang berlandaskan *froggy jumps* dalam pembelajaran IPS menunjukkan kemajuan yang baik. Alat pembelajaran ini mempermudah murid dalam memahami materi IPS dengan cara yang lebih menyenangkan (Suryaningsih & Dahlan, 2025 p.342).

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk memberikan alternatif solusi terhadap rendahnya hasil belajar IPAS melalui penerapan media pembelajaran *Educandy* berbasis *Froggy Jumps*. Media ini diharapkan mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah menganalisis pengaruh penggunaan media *Educandy*

berbasis *Froggy Jumps* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 72 Palembang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *quasi experimental design* (eksperimen semu) menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 72 Palembang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 130 siswa. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Berdasarkan teknik tersebut, kelas IV C ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan media *Educaplay* berbasis *Froggy Jumps*, sedangkan kelas IV D sebagai kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran secara konvensional. Sebelum diberikan perlakuan, kedua kelas diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Selanjutnya kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media *Educaplay* berbasis *Froggy Jumps*, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelas diberikan *posttest* untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Data penelitian dikumpulkan melalui tes dan dokumentasi. Instrumen

penelitian berupa tes pilihan ganda yang telah memenuhi uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial melalui uji normalitas, uji homogenitas, serta *Independent Sample t-test* dengan bantuan program SPSS untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Educaplay* berbasis *Froggy Jumps* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 72 Palembang.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

HASIL

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 72 Palembang Tahun ajaran 2025/2026 pada semester genap yang berada di Jalan Faqih Usman, Kelurahan 3-4 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu I, Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan. Perlakuan ini dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan yang dilakukan pada tanggal 08, 9, 15, dan 17 April 2026. Pertemuan pertama digunakan untuk memberikan *pretest* guna mengukur kemampuan awal murid sebelum diberikan perlakuan menggunakan media *Educaplay* berbasis *Froggy Jumps*. Selanjutnya, murid mengikuti pembelajaran IPAS menggunakan media *Educaplay* berbasis *Froggy Jumps* sebanyak dua

kali pertemuan. Pada kegiatan tersebut, murid mempelajari materi “Aku dan Kebutuhanku”, “Bagaimana Aku Memenuhi Kebutuhanku”, dan

“Kegiatan Jual Beli sebagai Salah Satu Pemenuhan Kebutuhan”.

Melalui media *Educaplay* berbasis *Froggy Jumps*, murid dapat belajar secara interaktif melalui berbagai aktivitas dan permainan edukatif yang mendorong keaktifan, pemahaman konsep, serta keterlibatan murid dalam proses pembelajaran. Setelah seluruh kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan, pada pertemuan terakhir murid diberikan *posttest* untuk mengukur hasil belajar IPAS setelah memperoleh perlakuan berupa penggunaan media *Educaplay* berbasis *Froggy Jumps*.

Tabel 1. Uji Normalitas *Pretest* Dan *Posttest* Hasil Belajar

Kelas	Tests of Normality			
	Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk	
	df	Sig.	Statistic	df Sig.
H <i>Pretest</i> (eksperimen)	32	.009	.945	.106
<i>Posttest</i> (eksperimen)	32	.200*	.940	.074
<i>Pretest</i> (kontrol)	32	.020	.961	.288
<i>Posttest</i> (kontrol)	32	.095	.956	.218



Gambar 1.

Perlakuan Kelas eksperimen
Dan Kelas Kontrol

Berdasarkan tabel 1, diatas, hasil uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan bahwa nilai signifikan pada kelas eksperimen untuk hasil dari *Posttest* sebesar 0,200 dan pada kelas

kontrol untuk hasil dari *Pretest* sebesar 0,095. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 2. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

evene	Statistic	df1	ddf2	Sig.
HasilBased on Mean	2.852	1	62	.096
Based on Median	1.962	1	62	.166
Based on Median and with adjusted df	1.962	1	53.558	.167
Based on trimmed mean	2.796	1	62	.100

Berdasarkan tabel 2, hasil uji homogenitas menggunakan *levane statistic* baris pertama *based on mean* yaitu 2,852

sedangkan nilai signifikan sebesar 0,096 lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan data hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogenitas.

Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
hasil	Equal variances assumed	2.852	.096	4.285	62	.000	14.063	3.282
	Equal variances not assumed			4.285	57.400	.000	14.063	3.282
						95% Confidence Interval of the Difference		
						Lower	Upper	
						7.502	20.623	
						7.481	20.634	

Berdasarkan table 3, hasil uji *independent sample t-test*, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan media *Educaplay* berbasis *Froggy Jumps* dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 72 Palembang Tahun ajaran 2025/2026 pada semester genap yang berada di Jalan Faqih Usman, Kelurahan 3-4 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu I, Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Educaplay* berbasis *Froggy Jumps* terhadap hasil belajar IPAS murid kelas IV SDN 72 Palembang. Penelitian ini menggunakan

pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media *Educaplay* berbasis *Froggy Jumps*, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional yang biasa diterapkan oleh guru.

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa rata-rata nilai *pretest* hasil belajar IPAS pada kelas kontrol sebesar 47,34 dan meningkat menjadi 69,21 pada saat *posttest*. Dengan demikian, terjadi peningkatan rata-rata sebesar 21,88 poin atau sebesar 46,22%. Sementara itu, pada kelas eksperimen yang menggunakan media *Educaplay* berbasis *Froggy Jumps*, rata-rata nilai *pretest* sebesar 50,78 dan meningkat menjadi 83,28 pada saat *posttest*. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata sebesar 32,50 poin atau sebesar 64,00%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan pendapat (Afani & Rafsanjani, 2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik karena melibatkan berbagai unsur visual dan aktivitas belajar yang menarik. Penggunaan *Educaplay* berbasis *Froggy Jumps* membuat murid belajar sambil bermain sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak membosankan.

Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar antara kedua kelas, dilakukan uji *Independent Sample t-test*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPAS murid pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah proses pembelajaran dilaksanakan.

D. Kesimpulan

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen juga lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat dari 53,44 pada saat *pretest* menjadi 86,88 pada saat *posttest*, sedangkan rata-rata nilai kelas kontrol meningkat dari 50,00 menjadi 71,25. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Educaplay* berbasis *Froggy Jumps* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS dibandingkan pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Educaplay* berbasis *Froggy Jumps* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS

murid kelas IV SDN 72 Palembang tahun ajaran 2025/2026. Hasil uji *Independent Sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara murid yang mengikuti pembelajaran menggunakan media *Educaplay* berbasis *Froggy Jumps* dan murid yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Educaplay terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 339–349.

Afani, A. T., & Rafsanjani, M. A. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan*, 4(2), 782–792.

DAFTAR PUSTAKA

- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476.
- Firdausiah, F., Prayoga, S. M., & Prayustin, E. S. S. (2025). Penerapan Pembelajaran Eksperimen untuk Memah. *Jurnal Literasisains*, 1(4), 211–217. <https://doi.org/10.55123/didik.v1i4.321>
- Prayoga, S. I., Pratomo, W., & Lestari, P. P. (2024). Peningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Educaplay Froggy Jumps Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 5 Panjer Irvian. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*, 2(1), 1–8.
- Suryaningsih, R., & Dahlan, Z. (2025). Pengaruh Media Interaktif