

**PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN
EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA
KELAS IV DALAM PEMBELAJARAN IPAS**

Dinda Nurizzati¹, Dina Apriana², Subandi³, Reni Rostika⁴, Zurriatun Thoibah⁵

^{1,2,3,4,5}PPG PGSD Universitas Hamzanwadi

[¹dindanurizzati1@gmail.com](mailto:dindanurizzati1@gmail.com), [²d33.nadhyn@gmail.com](mailto:d33.nadhyn@gmail.com),

[³Subandi9184@gmail.com](mailto:Subandi9184@gmail.com)

ABSTRACT

Student activeness is a fundamental prerequisite in elementary science learning, yet classroom realities reveal that many students remain passive and insufficiently engaged in the learning process. This study aimed to enhance the learning activeness of fourth-grade students at SDN 2 Sandubaya through the implementation of the Problem Based Learning model assisted by Educaplay. This classroom action research employed the Kemmis and McTaggart model conducted over three cycles, each consisting of planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects were 26 students from class IV B at SDN 2 Sandubaya in science learning focusing on human needs and their fulfillment tools. Data were collected through direct observation using student activeness observation sheets and learning implementation sheets, then analyzed using descriptive quantitative techniques. The findings revealed a gradual improvement in student activeness from the initial condition of 28% (low category), increasing to 42% in cycle I (moderate category), 64% in cycle II (high category), and reaching 88% in cycle III (very high category). This improvement exceeded the established success indicator of 80%. The success of this research demonstrates that the integration between the problem-solving structure of Problem Based Learning and the interactive appeal of Educaplay effectively promotes optimal student engagement. In conclusion, the implementation of the Problem Based Learning model assisted by Educaplay effectively enhances student learning activeness in elementary science instruction.

Keywords: *problem based learning, educaplay, learning activeness*

ABSTRAK

Keaktifan siswa merupakan prasyarat mendasar dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, namun realitas di lapangan menunjukkan masih banyak siswa yang pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV SDN 2 Sandubaya melalui penerapan model Problem Based Learning berbantuan Educaplay. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan

dalam tiga siklus, masing-masing terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 26 siswa kelas IV B SDN 2 Sandubaya pada pembelajaran IPAS materi kebutuhan manusia dan alat pemenuhannya. Data dikumpulkan melalui observasi langsung menggunakan lembar observasi keaktifan siswa dan keterlaksanaan pembelajaran, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keaktifan siswa secara bertahap dari kondisi awal sebesar 28% (kategori rendah), meningkat menjadi 42% pada siklus I (kategori sedang), 64% pada siklus II (kategori tinggi), hingga mencapai 88% pada siklus III (kategori sangat tinggi). Peningkatan ini melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 80%. Keberhasilan penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi antara struktur pemecahan masalah dalam Problem Based Learning dan daya tarik interaktif Educaplay mampu mendorong keterlibatan aktif siswa secara optimal. Simpulannya, penerapan model Problem Based Learning berbantuan Educaplay efektif meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata Kunci: problem based learning, educaplay, keaktifan belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan abad ke-21 menuntut pergeseran orientasi pembelajaran dari transfer pengetahuan menuju penguatan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang relevan dengan tantangan global, sehingga guru dituntut menyesuaikan strategi pembelajaran dengan karakteristik siswa di era digital. Kompetensi abad ke-21 yang dikenal sebagai 4C meliputi *critical thinking*, *communication*, *collaboration*, dan *creativity* menjadi fondasi bagi siswa dalam menghadapi persoalan kehidupan dan dunia kerja yang kompleks (Dahlan et al., 2026). Kompetensi tersebut hanya dapat tumbuh apabila siswa terlibat aktif

dalam proses belajar, sehingga keaktifan belajar menjadi prasyarat mendasar bagi tercapainya tujuan pendidikan, termasuk di jenjang sekolah dasar sebagai peletak dasar kebiasaan belajar sepanjang hayat.

Kondisi ideal tersebut sejalan dengan kebijakan Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran inovatif dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*), di mana guru diberi keleluasaan merancang pembelajaran bermakna dan kontekstual yang mendorong siswa mengonstruksi pengetahuannya sendiri (Kurnia et al., 2025). Dalam kerangka ini, peran guru bergeser dari penyampai informasi menjadi fasilitator yang membuka ruang dialog

dan eksplorasi, sehingga keterlibatan aktif siswa, mulai dari merumuskan pertanyaan, berdiskusi, hingga mengomunikasikan hasil pemikiran menjadi wujud nyata penguatan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. (Rokhanah et al., 2021) merumuskan indikator keaktifan belajar siswa meliputi keterlibatan siswa dalam melaksanakan tugas dan memecahkan masalah, keberanian bertanya, usaha mencari informasi, serta kemampuan menilai diri sendiri atas hasil belajarnya. Indikator ini menjadi acuan untuk mengukur keterlibatan siswa secara substantif.

Namun, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terwujud. Berbagai penelitian pada jenjang sekolah dasar secara konsisten melaporkan rendahnya keaktifan belajar sebagai persoalan berulang, seperti pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V UPTD SD Negeri 25 Parepare (Tuken et al., 2025), pembelajaran Matematika kelas III SDN Karangbesuki 2 Kota Malang, dan pembelajaran IPAS kelas III SD Negeri Cibatok 05. Temuan-temuan ini menegaskan bahwa rendahnya keaktifan belajar merupakan fenomena yang meluas di berbagai satuan pendidikan dasar di

Indonesia, termasuk di kelas IV SDN 2 Sandubaya. Observasi awal peneliti menunjukkan sebagian besar siswa bersikap pasif dan cenderung menjadi pendengar, di mana hanya sebagian kecil yang berani bertanya, sementara diskusi kelompok didominasi satu-dua siswa dan anggota lain mengandalkan hasil kerja temannya. Rendahnya rasa percaya diri turut tampak dari keengganan siswa menyampaikan pendapat secara lisan, sementara pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif belum optimal meskipun sarana teknologi di sekolah sesungguhnya cukup memadai.

Rendahnya keaktifan belajar berimplikasi pada proses maupun hasil belajar sehingga pemahaman siswa menjadi dangkal karena diperoleh secara pasif tanpa pengalaman bermakna sehingga mudah terlupakan, dan keterampilan sosial seperti kerja sama serta komunikasi tidak berkembang optimal. Kondisi ini pada gilirannya memengaruhi capaian hasil belajar secara keseluruhan, sebagaimana ditunjukkan oleh berbagai penelitian yang menemukan korelasi positif antara peningkatan keaktifan dan hasil belajar setelah intervensi pembelajaran yang lebih partisipatif

((Aryati Sakinah et al., 2020), (Hermawan & Sutopo, 2025), (Tarigan & Santoso, 2026)).

Model Problem Based Learning (PBL) dipandang relevan untuk mengatasi persoalan tersebut karena mengarahkan siswa mengonstruksi pengetahuan melalui penyelesaian masalah autentik, sekaligus meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, kemampuan inkuiri, dan rasa percaya diri (Nurhidayah, 2025). Melalui tahapan orientasi masalah, pengorganisasian belajar, penyelidikan, penyajian hasil karya, hingga evaluasi, PBL menuntut siswa aktif berdiskusi dan mencari informasi sehingga perannya bergeser dari objek menjadi subjek pembelajaran.

Penerapan PBL akan lebih optimal apabila didukung media pembelajaran yang meningkatkan keterlibatan aktif siswa, salah satunya platform digital interaktif Educaplay, yang memungkinkan guru mengubah materi pelajaran menjadi berbagai aktivitas interaktif seperti kuis dan teka-teki silang sehingga proses belajar menjadi lebih menarik (Febry Aldha et al., 2026). Educaplay terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa melalui penyampaian informasi secara visual, verbal, dan interaktif,

sekaligus memberikan fleksibilitas bagi guru dalam mendesain aktivitas belajar. Keunggulan Educaplay terletak pada kemampuannya menghadirkan umpan balik langsung, tampilan yang menarik, serta unsur permainan yang mendorong motivasi intrinsik siswa. Perpaduan PBL dan Educaplay menghadirkan peluang yang saling melengkapi, di mana PBL menyediakan kerangka berpikir sistematis untuk pemecahan masalah nyata, sementara Educaplay mengemas tahapan tersebut menjadi aktivitas interaktif dan menyenangkan, sehingga berpotensi mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital yang selama ini belum banyak digunakan di kelas IV SDN 2 Sandubaya.

Kajian terhadap penelitian terdahulu menunjukkan adanya celah penelitian (*research gap*) yang perlu diisi. (Andikayani & Irmawati, 2024) meneliti penerapan PBL untuk meningkatkan keaktifan belajar tanpa mengintegrasikannya dengan Wordwall; (Aini et al., 2025) mengkaji penerapan Educaplay untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia, namun berdiri sendiri tanpa dipadukan dengan model PBL; (Nadilah et al., 2025) berfokus pada

kemampuan berpikir kritis siswa melalui Educaplay pada pembelajaran IPAS, sedangkan (Rahmawati et al., 2025) mengkaji penerapan PBL pada mata pelajaran yang sama tanpa bantuan media digital berbasis permainan; dan (Syarmadana et al., 2024) lebih menitikberatkan pada pengaruh Educaplay terhadap hasil belajar IPA, bukan pada keaktifan belajar sebagai variabel utama. Perbandingan ini memperlihatkan bahwa kajian mengenai integrasi PBL dan Educaplay secara bersamaan untuk meningkatkan keaktifan belajar, khususnya pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD masih terbatas.

Berdasarkan celah tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa integrasi model *Problem Based Learning* dengan bantuan Educaplay secara terpadu dalam satu rancangan penelitian tindakan kelas, yang difokuskan pada peningkatan keaktifan belajar siswa kelas IV SDN 2 Sandubaya. Berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya yang cenderung menguji kedua variabel secara terpisah, penelitian ini memadukan sintaks pembelajaran berbasis masalah dengan aktivitas interaktif berbasis permainan digital pada setiap tahapan pembelajaran,

sehingga diharapkan memberikan kontribusi baru bagi pengembangan strategi pembelajaran aktif di sekolah dasar sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan Educaplay dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran IPAS. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan model PBL dengan Educaplay serta menganalisis peningkatan keaktifan belajar siswa setelah penerapannya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara reflektif dan kolaboratif melalui tindakan nyata yang dilaksanakan langsung di kelas. Desain penelitian mengacu pada model Kemmis dan McTaggart (2014) yang menempatkan empat komponen pokok terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi sebagai satu kesatuan siklus, sehingga hasil

refleksi pada satu siklus menjadi dasar perbaikan pada siklus berikutnya. Model ini dipilih karena tahapannya sistematis. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, masing-masing terdiri atas dua kali pertemuan berdurasi 2 × 35 menit, pada rentang Februari–April 2026 di SDN 2 Sandubaya.

Subjek penelitian adalah 26 siswa kelas IV B SDN 2 Sandubaya dengan karakteristik heterogen, baik dari kemampuan akademik maupun tingkat partisipasi dalam pembelajaran. Peneliti bertindak langsung sebagai guru pelaksana tindakan, sedangkan guru pamong berperan sebagai observer yang mendampingi selama proses pengamatan. Objek penelitian adalah peningkatan keaktifan siswa melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Educaplay pada pembelajaran IPAS.

Pada tahap perencanaan, peneliti menganalisis capaian dan tujuan pembelajaran pada muatan IPAS Bab 7 "Bagaimana Mendapatkan Semua Kebutuhan Kita?", kemudian menyusun modul ajar berbasis Deep Learning dengan sintaks PBL, LKPD, merancang kuis dan permainan interaktif pada

Educaplay, serta menyiapkan instrumen observasi keaktifan siswa, lembar keterlaksanaan pembelajaran, dan perangkat dokumentasi. Pada tahap pelaksanaan tindakan, pembelajaran diselenggarakan sesuai sintaks PBL yang dipadukan dengan Educaplay pada setiap pertemuan di ketiga siklus, meliputi orientasi siswa pada masalah kontekstual pemenuhan kebutuhan hidup, pengorganisasian belajar dalam kelompok, penyelidikan mandiri maupun kelompok, hingga penyajian hasil karya dan evaluasi pemecahan masalah. Peneliti berperan menyajikan masalah nyata, membagi kelompok belajar, membimbing investigasi, serta menyisipkan sesi game Educaplay untuk penguatan materi dan evaluasi.

Tahap observasi dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini, peneliti, guru pamong, dan rekan sejawat sesama mahasiswa PPG mengamati keaktifan siswa, kolaborasi kelompok, dan kendala teknis selama pembelajaran berlangsung. Pada tahap refleksi, peneliti bersama observer mendiskusikan temuan observasi, mengidentifikasi kendala, mengevaluasi ketercapaian tindakan

pada siklus yang berlangsung, dan merumuskan langkah perbaikan untuk siklus berikutnya. Proses reflektif ini berlangsung berulang hingga indikator keberhasilan tindakan tercapai.

Instrumen penelitian meliputi lembar observasi keaktifan siswa, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, dokumentasi kegiatan, dan catatan lapangan untuk merekam peristiwa penting yang tidak tercakup dalam lembar observasi baku. Data dikumpulkan melalui teknik nontes berupa observasi langsung terhadap aktivitas guru dan siswa, dokumentasi visual selama pembelajaran, serta catatan lapangan yang disusun peneliti pada setiap akhir pertemuan.

Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan mendeskripsikan hasil observasi keaktifan siswa dalam bentuk persentase pada setiap siklus. Persentase keaktifan siswa dihitung menggunakan rumus:

$$P = (F/N) \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase keaktifan siswa

F = jumlah siswa yang memenuhi indikator keaktifan

N = jumlah seluruh siswa

Hasil persentase yang diperoleh kemudian diinterpretasikan

berdasarkan kategori keaktifan berikut.

Tabel 1. Kategori Keaktifan Belajar Siswa

Interval (%)	Kategori Keaktifan
81–100%	Sangat Aktif
61–80%	Aktif
41–60%	Cukup Aktif
21–40%	Kurang Aktif
0–20%	Tidak Aktif

Sumber: Diadaptasi dari Riduwan (2016, hlm. 41)

Kategori tersebut digunakan untuk memetakan tingkat keaktifan siswa pada setiap siklus sekaligus menjadi acuan dalam menentukan perlu tidaknya tindakan dilanjutkan ke siklus berikutnya.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Sebelum tindakan dilaksanakan, peneliti melakukan observasi awal terhadap proses pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 2 Sandubaya untuk memotret kondisi riil keaktifan siswa. Observasi awal ini menjadi dasar penetapan masalah sekaligus baseline untuk mengukur efektivitas tindakan pada siklus berikutnya.

Tabel 2. Hasil Observasi Keaktifan Siswa pada Kondisi Pra-Siklus

Tahap	Jumlah Siswa	Persentase Keaktifan	Kategori
Pra-Siklus	26	28%	Kurang Aktif

Data pada Tabel 2 menunjukkan persentase keaktifan siswa pada

kondisi pra-siklus tercatat sebesar 28%, berada pada kategori kurang aktif. Hal ini mengindikasikan bahwa dari 26 siswa kelas IV B, hanya sebagian kecil yang menunjukkan perilaku aktif seperti bertanya, menjawab, mengemukakan pendapat, atau terlibat dalam diskusi kelompok, sedangkan mayoritas siswa cenderung pasif dan hanya menjadi penerima informasi.

Pada siklus I, tindakan dilaksanakan dalam dua kali pertemuan berdurasi 2×35 menit dengan menerapkan sintaks *Problem Based Learning* yang dipadukan dengan Educaplay. Pembelajaran diawali dengan orientasi masalah, yaitu guru menyajikan permasalahan kontekstual mengenai cara manusia memenuhi kebutuhan hidupnya, termasuk sistem barter dan penggunaan uang sebagai alat tukar. Siswa kemudian diorganisasikan dalam kelompok kecil untuk menyelidiki permasalahan tersebut, dibantu LKPD dan kuis interaktif Educaplay sebagai penguat pemahaman konsep IPAS.

Tabel 3. Hasil Observasi Keaktifan Siswa pada Siklus I

Tahap	Jumlah Siswa	Persentase Keaktifan	Kategori
Siklus I	26	42%	Cukup Aktif

Data pada Tabel 3 menunjukkan peningkatan persentase keaktifan siswa dari 28% pada pra-siklus menjadi 42% pada siklus I, atau meningkat sebesar 14 poin, sekaligus berpindah dari kategori kurang aktif menjadi kategori cukup aktif.

Pada siklus II, tindakan dilaksanakan dengan menerapkan seluruh perbaikan hasil refleksi siklus I. Guru memberikan pengantar yang lebih terstruktur mengenai tahapan PBL, kelompok disusun secara heterogen, dan sesi Educaplay diatur bergiliran sehingga setiap siswa mendapat kesempatan mengerjakan kuis secara mandiri sebelum didiskusikan dalam kelompok.

Tabel 4. Hasil Observasi Keaktifan Siswa pada Siklus II

Tahap	Jumlah Siswa	Persentase Keaktifan	Kategori
Siklus II	26	64%	Aktif

Data pada Tabel 4 menunjukkan bahwa keaktifan siswa meningkat dari 42% pada siklus I menjadi 64% pada siklus II, atau naik 22 poin, sekaligus berpindah kategori dari cukup aktif menjadi aktif.

Pada siklus III, seluruh sintaks *Problem Based Learning* telah terlaksana secara optimal, mulai dari orientasi siswa pada masalah,

pengorganisasian belajar, bimbingan penyelidikan individu maupun kelompok, pengembangan dan penyajian hasil karya, hingga analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah. Guru memberikan bimbingan lebih intensif pada tahap penyelidikan, sementara Educaplay digunakan secara lebih variatif dengan tingkat tantangan yang disesuaikan kemampuan tiap kelompok.

Tabel 5. Hasil Observasi Keaktifan Siswa pada Siklus I

Tahap	Jumlah Siswa	Persentase Keaktifan	Kategori
Siklus III	26	88%	Sangat Aktif

Data pada Tabel 5 menunjukkan peningkatan persentase keaktifan siswa dari 64% pada siklus II menjadi 88% pada siklus III, atau meningkat sebesar 24 poin. Peningkatan pada siklus III merupakan capaian tertinggi sepanjang penelitian, dan telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar minimal 80% dengan kategori sangat aktif.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Educaplay efektif meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV SDN 2

Sandubaya. Peningkatan persentase keaktifan belajar siswa terjadi secara bertahap dari kondisi awal sebesar 28% (kategori kurang aktif), meningkat menjadi 42% pada siklus I (kategori cukup aktif), 64% pada siklus II (kategori aktif), hingga mencapai 88% pada siklus III (kategori sangat aktif). Peningkatan keaktifan yang konsisten ini mengindikasikan bahwa intervensi yang dilakukan berhasil mengubah pola pembelajaran pasif menjadi lebih aktif dan partisipatif.

Peningkatan paling signifikan terjadi dari siklus I ke siklus II dan siklus III setelah dilakukan perbaikan berdasarkan refleksi. Pada siklus I, meskipun persentase keaktifan meningkat menjadi 42%, masih ditemukan kendala seperti kurang terstrukturanya pengantar tahapan PBL dan dominasi beberapa siswa dalam diskusi kelompok. Setelah refleksi dan perbaikan pada siklus II dengan penyusunan kelompok heterogen dan pengaturan sesi Educaplay secara bergiliran, keaktifan meningkat menjadi 64%. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas PBL sangat bergantung pada kualitas implementasi sintaksnya, khususnya dalam hal pembagian peran yang adil

dalam kelompok dan bimbingan guru yang intensif pada tahap penyelidikan.

Keberhasilan peningkatan keaktifan siswa tidak terlepas dari karakteristik model *Problem Based Learning* yang mengubah peran siswa dari objek menjadi subjek pembelajaran. Dalam pendekatan ini, siswa dihadapkan pada masalah autentik yang merangsang rasa ingin tahu dan mendorong keterlibatan kognitif (Kumalasari et al., 2024). Tahapan PBL yang dimulai dari orientasi masalah hingga evaluasi pemecahan masalah menuntut siswa untuk aktif bertanya, berdiskusi, menyelidiki, dan mengomunikasikan hasil pemikirannya. Hal ini sejalan dengan pandangan konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun oleh siswa secara aktif melalui interaksi dengan lingkungan belajar (Kumalasari et al., 2024). Dalam kerangka konstruktivisme, siswa tidak berperan pasif menerima informasi, melainkan harus terlibat aktif dalam proses mengonstruksi pemahamannya.

Konsep pembelajaran aktif (*active learning*) yang menjadi fondasi peningkatan keaktifan dalam penelitian ini menekankan bahwa efektivitas belajar sangat bergantung

pada keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Mason, 2025). Sebagaimana dijelaskan oleh Mason (2025), pembelajaran yang efektif melibatkan “keikutsertaan aktif dalam aktivitas, tetapi termasuk enkulturasi melalui kehadiran di hadapan seorang ahli relatif yang sendiri mewujudkan pemikiran matematis, bukan sekadar meneruskan catatan hasil pemikiran matematis sebelumnya.” Dalam konteks penelitian ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa melalui tahapan PBL, sementara siswa aktif terlibat dalam diskusi kelompok, penyelidikan mandiri, dan penyajian hasil karya.

Lebih lanjut, teori belajar Bruner menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa melalui tiga tahap pembelajaran, yaitu enaktif (pengalaman langsung), ikonik (representasi gambar), dan simbolik (abstraksi) (Rahmania et al., 2025). Penerapan PBL berbantuan Educaplay dalam penelitian ini mengakomodasi ketiga tahapan tersebut. Pada tahap orientasi masalah dan penyelidikan, siswa terlibat dalam pengalaman langsung memecahkan masalah kontekstual (enaktif). Educaplay menyajikan materi melalui tampilan visual yang

menarik dan permainan interaktif (ikonik). Selanjutnya, siswa diajak untuk mengabstraksikan pemahaman melalui diskusi dan penyajian hasil karya (simbolik). Educaplay sebagai platform digital interaktif memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan keaktifan siswa melalui berbagai fitur yang menarik dan memberikan umpan balik langsung. Educaplay merupakan platform pembelajaran berbasis *website* yang digunakan untuk membuat permainan edukasi yang dapat digunakan secara interaktif oleh guru dan siswa.

Keunggulan Educaplay terletak pada kemampuannya menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif melalui fitur pembuatan kuis, teka-teki silang, permainan kata, dan berbagai aktivitas interaktif lainnya (Sepriyanti et al., 2024). Dalam penelitian ini, Educaplay digunakan pada setiap pertemuan di ketiga siklus sebagai penguat pemahaman konsep IPAS melalui kuis interaktif dan permainan edukatif. Penggunaan Educaplay yang bervariasi, dengan tingkat tantangan yang disesuaikan dengan kemampuan tiap kelompok pada siklus III, berhasil mendorong seluruh siswa untuk terlibat aktif. Temuan ini

sejalan dengan penelitian (Annisa et al., 2025) yang menunjukkan bahwa integrasi Educaplay dalam model PBL secara signifikan meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa, dengan 95% siswa aktif pada siklus IV. Kemudian penelitian (Kumalasari et al., 2024) membuktikan bahwa penggunaan model PBL melalui media game interaktif Educaplay dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa secara bertahap dari 41,67% pada siklus I menjadi 91,67% pada siklus III. Kedua penelitian ini memperkuat argumen bahwa Educaplay, dengan tampilan yang menarik dan unsur permainan, mampu membangkitkan motivasi intrinsik siswa sehingga mereka lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Problem Based Learning berbantuan Educaplay terbukti efektif meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV B SDN 2 Sandubaya pada pembelajaran IPAS, dengan peningkatan bertahap dari 28% (pra-

siklus) menjadi 42% (siklus I), 64% (siklus II), hingga mencapai 88% pada siklus III yang telah melampaui indikator keberhasilan sebesar 80%; oleh karena itu, disarankan bagi guru untuk mempersiapkan perangkat pembelajaran secara matang, terutama dalam merancang masalah kontekstual, menyusun kelompok heterogen, mengalokasikan waktu secara proporsional, serta memberikan bimbingan intensif pada tahap penyelidikan dan kesempatan yang adil dalam penggunaan Educaplay; bagi sekolah disarankan menyediakan sarana teknologi informasi yang memadai serta pelatihan bagi guru dalam mengintegrasikan media pembelajaran digital berbasis permainan; sementara bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dikembangkan dengan menerapkan model PBL berbantuan Educaplay pada materi, jenjang kelas, atau desain penelitian lain seperti quasi-experiment, serta mengkaji pengaruhnya terhadap variabel lain seperti hasil belajar, motivasi belajar, atau keterampilan berpikir kritis siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, N., Susanto, R. U., Hartatik, S.,

& Mariati, P. (2025). Pengaruh Media Educaplay Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 4 SD Fajar Jaya Surabaya. *Journal of Innovative and Creativity*, 5(2), 16374–16382.

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

Andikayani, D., & Irmawati. (2024). PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VI-C UPT SPF SDN MACCINI 2. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(04), 312–320.

Annisa, D. S., Azis, Z., Azmi, M. B., & Dachi, S. W. (2025). Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa Menggunakan Educaplay Melalui Model Pembelajaran Problem Base Learning (Pbl). *Journal Mathematics Education*, 6(1), 21–31.

Aryati Sakinah, T., Zahira Mardatilah, W., & Gusmaneli. (2020). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA. *Al-Afkar : Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 01(2), 76–89. <https://id.scribd.com/document/466896480/IMPLEMENTASI-MODEL-PEMBELAJARAN-PSIKOMOTORIK>

Dahlan, T., Nurasiah, W., Inayah, I. L. N., Azkia, F., Ardhiana, A. D., Zahwa, A., & Raushani, A. N. (2026). Penerapan Keterampilan 4C (Critical Thinking, Creativity, Collaboration, Communication)

- Dalam Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar. *Journal of Innovative and Creativity (Joecy)*, 6(1), 718–723.
<https://doi.org/10.31004/joecy.v6i1.5691>
- Febry Aldha, D., Idrisi, M., & Budi Irawan, D. (2026). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA EDUCAPLAY DI SEKOLAH DASAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(02).
- Hermawan, R., & Sutopo, Y. (2025). PENERAPAN METODE KERJA KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA MATERI TUMBUHAN KELAS V SEKOLAH DASAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04).
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2014). The action research planner: Doing critical participatory action research. Springer.
- Kumalasari, F., Quita Melati, S., Aji Prabowo, W., Winarni, R., & Tri Martiningsih, E. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning melalui Media Game Interaktif Educaplay untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Persatuan dan Kesatuan. *SHES: Conference Series*, 7(4), 11–16.
- Kurnia, R., Nadilah, T., Junaidah, & Yuniar. (2025). Kebijakan Kurikulum Merdeka. *Journal of Innovative and Creativity (Joecy)*, 5(2), 6513–6526.
<https://doi.org/10.31004/joecy.v5i2.959>
- Mason, J. (2025). Who Puts the ‘Active’ into ‘Active Learning’? *Canadian Journal of Science, Mathematics and Technology Education*, 25(1), 56–65.
<https://doi.org/10.1007/s42330-024-00318-0>
- Nadilah, P., Hakim, L., & Utomo, B. (2025). Efektivitas Media Educaplay Sebagai Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V dalam Pembelajaran Tata Surya. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(4), 1528–1538.
<https://doi.org/10.56916/ejip.v4i4.1953>
- Nurhidayah. (2025). PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI AKTIF BELAJAR PESERTA DIDIK. *SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PROFESI GURU*.
- Rahmania, C. A., Shalsabilla, F. N., Aprilia, G., Syahira, K. K., Alfyyah, R. A., & Putri, H. E. (2025). Analisis Teori Belajar Bruner Untuk Membantu Peserta Didik Dalam Pembelajaran Matematika. *De Fermat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 10–21.
<https://doi.org/10.36277/defermat.v8i1.2254>
- Rahmawati, N., Hera, T., & Anisah Utami, S. (2025). PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS KELAS IV SD NEGERI 2 LINGGOSARI. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 325–336.
- Rokhanah, N., Widowati, A., & Sutanto, E. H. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement

- Divisions (STAD). *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3173–3180.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.860>
- Sepriyanti, D., Supriatna, D., & Hartono, R. (2024). Pengaruh Game Edukasi Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 di SDN Neglasari 02. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(2), 80–94.
<https://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/TEK/article/view/18366>
- Syarmadana, Aisyah, N., & A, R. (2024). Penerapan Media Educaplay Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 9(02), 51–56.
<https://doi.org/10.47435/jpdk.v9i02.3201>
- Tarigan, O., & Santoso, B. (2026). Penerapan Model Jigsaw untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP. *Jurnal E-DuMath*, 12(1), 129–139.
<https://doi.org/10.26638/>
- Tuken, R., Sultan, M. A., & Anila, M. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 25 Parepare. *JUARA SD : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(3), 284–296.