BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Surata, 2020).

> Menurut Ani Daniyati (2023:283), tentang media pembelajaran :
> “Bagian menyatu dari keseluruhan sistem dan proses pembelajaran, artinya media pembelajaran menentukan terhadap kegiatan pembelajaran dan merupakan unsur yang sangat penting dalam pembelajaran”.

Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri juga media merupakan suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Oleh karena itu, guru dituntut mampu menggunakan alat-alat yang digunakan oleh sekolah dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang efektif dan efisien dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Media pembelajaran dapat berfungsi sebagai stimulus terhadap pikiran, pesan, perhatian dan minat siswa dalam memperjelas materi pelajaran karena dengan menggunakan penjelasan verbal saja siswa akan melupakannya (Furoidah, 2020).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua sarana atau alat bantu perantara yang digunakan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran untuk menyalurkan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber pesan ke penerima yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Secara umum, tujuan penggunaan media pembelajaran adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan atau materi pelajaran kepada siswanya, agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan kepada siswa. Sedangkan secara khusus media pembelajaran digunakan dengan tujuan :

1) Meningkatkan kualitas pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang dirancang dengan baik diharapkan mampu mengarahkan dan mendorong optimalisasi pembelajaran, sehingga meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan kreativitas siswa dalam memperoleh ilmu pengetahuan.
2) Menyesuaikan dengan paradigma pendidikan baru, paradigma baru dalam pendidikan menuntut guru untuk tidak hanya mentransfer ilmu, tetapi juga berperan sebagai fasilitator, perancang pembelajaran, mediator, dan manajer dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran mendukung peran tersebut dengan menyediakan alat yang memfasilitasi interaksi dan pemahaman yang lebih baik (Fadilah dkk., 2023).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif, menarik, dan menyenangkan. Selain meningkatkan kualitas pembelajaran, media juga mendukung peran guru dalam paradigma pendidikan baru sebagai fasilitator, perancang, dan mediator pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dan mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu :

1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
6) Media mendukung pembelajaran fleksibel, tanpa batas waktu dan tempat.
7) Media mendorong sikap positif siswa terhadap isi dan proses belajar.

8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif (Ummah, 2019).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media dalam pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Media tidak hanya memperjelas penyampaian materi, tetapi juga membangkitkan minat, motivasi, serta memperkuat interaksi antara guru dan siswa. Selain itu, media pembelajaran membantu standarisasi materi, mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran, dan mendukung fleksibilitas belajar, sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar serta mendorong perubahan peran guru menjadi lebih positif dan produktif.

d. Macam-Macam Media Pembelajaran

Pengelompokan berbagai jenis media, dilihat dari segi perkembangan teknologi dibagi ke dalam 2 kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan teknologi mutakhir (Kristanto, 2016).

1) Media tradisional.
    a) Visual diam yang diproyeksikan (Proyeksi *opaque, overhead, Slides, Filmstrips*). Visual yang tak diproyeksikan (Gambar atau poster, Foto, grafik atau diagram dan Pameran atau papan info).
    b) Audio (Rekaman piringan dan Pita kaset).
    c) Penyajian multimedia (*Slide plus* suara (*tape*) dan *Multi-image*).
    d) Visual dinamis yang diproyeksikan (Film, Televisi, Video).
    e) Cetak (Buku teks, Modul, Majalah ilmiah, dan *hand-out*).

f) Permainan (Teka-teki, Simulasi).

g) Realita (Model, contoh, peta, boneka).

2) Media teknologi mutakhir.

a) Media berbasis telekomunikasi (Telekonferen dan Kuliah jarak jauh).

b) Media berbasis mikroprosesor (*Computer-assisted instruction*, Permainan komputer, Sistem tutor intelejen, Interaktif, *Hypermedia*, *Compact video disc*).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pengelompokan media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi memberikan gambaran tentang beragamnya pilihan media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Media tradisional seperti gambar, film, dan buku cetak masih memiliki peran penting dalam menyampaikan informasi secara efektif. Sementara itu, media berbasis teknologi mutakhir seperti komputer, telekonferensi, dan *hypermedia* menawarkan keunggulan dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan fleksibel. Pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, serta kemajuan teknologi agar proses pembelajaran menjadi lebih optimal.

2. *Platform Educaplay*

a. Pengertian Educaplay

Educaplay merupakan salah satu *platform* pembelajaran yang menyediakan berbagai fitur dalam membuat kegiatan pembelajaran secara

online. *Platform* ini menyediakan beragam aktivitas interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, dan lainnya yang dapat digunakan untuk memperkuat pemahaman terhadap materi pelajaran (Khoirunnisak dkk., 2025).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *educaplay* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang memiliki potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran, khususnya dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. *Educaplay* menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan guru untuk merancang aktivitas pembelajaran yang menarik dan bervariasi, seperti kuis, teka-teki silang, permainan memori, dan jenis latihan lainnya yang dapat diakses secara daring.

b. Fungsi Educaplay

Adapun fungsi dari *educaplay* yaitu sebagai berikut :

1) *Educaplay* memungkinkan pembuatan berbagai jenis aktivitas interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, pencocokan kata, dan latihan interaktif lainnya.
2) Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
3) Dengan fitur multimedia seperti gambar, audio, dan video, *educaplay* membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.
4) Dapat digunakan sebagai alat untuk mengukur pemahaman siswa melalui latihan soal interaktif dan penilaian otomatis.
5) Dengan unsur gamifikasi, *educaplay* membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa (Batitusta & Hardinata, 2024).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *educaplay* merupakan media pembelajaran interaktif yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. *Platform* ini menyediakan berbagai jenis aktivitas seperti kuis, teka-teki silang, dan pencocokan kata yang mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Fitur multimedia berupa gambar, audio, dan video juga membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, *educaplay* dapat digunakan sebagai alat evaluasi melalui latihan interaktif dan penilaian otomatis. Pendekatan gamifikasi yang ditawarkan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

c. Kelebihan dan Kekurangan Educaplay

Beberapa keunggulan dan kekurangan *educaplay* menurut Fernanda (2024), keunggulan dan kekurangan *Educaplay* adalah sebagai berikut :

1) Keunggulan *Educaplay*

a) Interaktif dan Menarik

Media pembelajaran ini meningkatkan keterlibatan siswa melalui elemen interaktif seperti kuis, teka-teki, dan permainan edukatif.

b) Meningkatkan Motivasi Belajar

Siswa lebih termotivasi untuk belajar karena fitur gamifikasi yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

c) Mendukung Berbagai Jenis Soal

Educaplay memungkinkan penggunaan berbagai format soal seperti pilihan ganda, isian singkat, dan pencocokan.

d) Dapat Diakses Secara *Online*

Tidak memerlukan instalasi perangkat lunak khusus karena dapat digunakan langsung melalui *browser*.

e) Meningkatkan Pemahaman Konsep

Pendekatan menarik permudah pemahaman materi pelajaran.

2) Kekurangan *Educaplay*

a) Keterbatasan Akses Internet

Membutuhkan koneksi internet yang stabil agar dapat digunakan dengan optimal, yang bisa menjadi kendala di daerah dengan akses internet terbatas.

b) Keterbatasan Fitur dalam Versi Gratis

Beberapa fitur hanya tersedia dalam versi berbayar, sehingga membatasi kreativitas guru dalam membuat materi interaktif.

c) Kemungkinan Gangguan Teknis

Terkadang terjadi kendala teknis seperti *loading* yang lama atau kesalahan sistem saat mengakses konten.

d) Perlu Adaptasi bagi Guru dan Siswa

Guru dan siswa yang belum familiar dengan *platform* ini memerlukan waktu untuk memahami penggunaannya dengan baik.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *educaplay* merupakan media pembelajaran interaktif yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa melalui elemen interaktif dan gamifikasi. Selain mendukung berbagai jenis soal dan mudah diakses secara *online*,

educaplay juga membantu pemahaman materi dengan pendekatan yang menarik. Namun, *platform* ini juga memiliki kelemahan, seperti ketergantungan pada koneksi internet dan keterbatasan fitur pada versi gratis, dan kurangnya dukungan untuk pembelajaran kolaboratif. Meskipun demikian, *educaplay* tetap dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif apabila digunakan dengan tepat dan disesuaikan dengan kondisi pembelajaran

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah mendapat pengajaran dalam kurun waktu tertentu. Hasil belajar dapat diartikan pula sebagai sebuah cerminan dari usaha belajar. Semakin baik usaha belajar siswa, semakin baik pula hasil belajar yang akan mereka raih. Karena hasil belajar dapat menjadi salah satu acuan dalam menilai keberhasilan pembelajaran yang dialami siswa (Yandi dkk., 2023).

Hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan suatu tingkah laku seseorang sebagai hasil dari proses belajar. Perubahan tersebut dapat berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap yang biasanya dinyatakan dalam bentuk angka ataupun lambang huruf dengan kriteria-kriteria yang telah ditentukan. Hasil belajar yang diperoleh siswa dapat

memberikan informasi tentang kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang dijelaskan oleh guru dalam kelas (Irawati dkk., 2021).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan indikator penting untuk menilai sejauh mana siswa telah memahami dan menguasai materi pelajaran yang diajarkan. Hasil belajar tidak hanya mencerminkan upaya yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga menggambarkan perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap mereka setelah mengikuti pembelajaran.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kombinasi faktor internal dan eksternal. Intervensi yang tepat, seperti penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dan lingkungan belajar yang kondusif, dapat meningkatkan prestasi akademik siswa (Yandi dkk., 2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu sebagai berikut :

1) Faktor Internal (dari dalam diri siswa)
    a) Motivasi belajar

        Semakin tinggi motivasi siswa, semakin baik hasil belajarnya.
    b) Minat belajar

        Minat yang besar terhadap suatu mata pelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan prestasi.
    c) Kecerdasan atau kemampuan kognitif

        Kemampuan berpikir kritis, daya ingat, dan pemecahan masalah berperan dalam pencapaian akademik.

d) Kondisi fisik dan kesehatan

Kesehatan siswa mendukung konsentrasi dan pemahaman materi.

e) Kedisiplinan dan kebiasaan belajar

Kedisiplinan juga turut memengaruhi keberhasilan akademik.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor internal berperan penting dalam menentukan hasil belajar siswa. Motivasi dan minat belajar yang tinggi dapat meningkatkan semangat dan pemahaman terhadap materi. Kemampuan kognitif, seperti berpikir kritis dan daya ingat, juga mendukung pencapaian akademik. Selain itu, kondisi fisik yang sehat serta kebiasaan belajar yang disiplin turut memengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran.

2) Faktor Eksternal (lingkungan belajar)

a) Metode pembelajaran

Pendekatan yang menarik, seperti media pembelajaran interaktif, dapat meningkatkan hasil belajar.

b) Kualitas pengajaran guru

Cara mengajar, keterampilan komunikasi, dan pendekatan yang digunakan guru berdampak pada pemahaman siswa.

c) Sarana dan prasarana

Ketersediaan buku, media pembelajaran, dan teknologi pendidikan berkontribusi terhadap efektivitas belajar.

d) Lingkungan keluarga

Dukungan dari orang tua, suasana belajar di rumah, dan kondisi

ekonomi keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar.

e) Teman sebaya dan lingkungan sosial

Interaksi dengan teman yang memiliki semangat belajar tinggi dapat meningkatkan motivasi siswa.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor eksternal, seperti media pembelajaran yang menarik, kualitas pengajaran guru, serta ketersediaan sarana dan prasarana, sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, dukungan keluarga, suasana belajar di rumah, dan kondisi ekonomi keluarga juga memengaruhi pencapaian akademik. Interaksi dengan teman sebaya yang memiliki semangat belajar tinggi dapat meningkatkan motivasi siswa untuk lebih giat belajar.

c. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dikategorikan ke dalam tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Magdalena dkk., 2020).

1) Ranah kognitif berkaitan dengan aspek pengetahuan dan pemahaman yang melibatkan kemampuan berpikir seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan. Dalam proses pembelajaran, ranah ini tercermin dalam kemampuan siswa memahami konsep, menghafal fakta, serta menerapkan teori dalam pemecahan masalah.
2) Ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai, dan motivasi belajar yang meliputi penerimaan terhadap suatu pelajaran, partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta pembentukan karakter melalui penilaian

terhadap suatu nilai. Ranah ini berperan dalam membentuk minat siswa terhadap mata pelajaran serta keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

3) Ranah psikomotorik mencakup keterampilan fisik atau motorik yang diperoleh melalui latihan dan pengalaman. Keterampilan ini melibatkan gerakan dasar, koordinasi kompleks, serta ketepatan dalam melakukan suatu tugas. Contohnya dapat ditemukan dalam eksperimen laboratorium, penggunaan alat praktik, atau aktivitas pembelajaran berbasis proyek yang membutuhkan keterampilan teknis.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa ketiga ranah dalam domain pembelajaran, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, memiliki peran penting dalam membentuk kompetensi siswa secara menyeluruh. Ranah kognitif mencerminkan kemampuan berpikir siswa, mulai dari mengingat hingga menciptakan, yang tampak dalam pemahaman konsep dan penerapan teori dalam menyelesaikan masalah. Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai yang memengaruhi motivasi serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran, termasuk penerimaan terhadap materi dan partisipasi aktif dalam kelas. Sementara itu, ranah psikomotorik berfokus pada keterampilan fisik yang berkembang melalui latihan, seperti penggunaan alat praktik, eksperimen, dan kegiatan berbasis proyek. Ketiga ranah tersebut saling melengkapi dan perlu dikembangkan secara seimbang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

4. Mata Pelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan ilmu yang mempelajari mengenai makhluk hidup dan semua proses kehidupannya. Ilmu alamiah atau sering disebut ilmu pengetahuan alam (*Natural Science*) adalah ilmu yang mempelajari tentang pengungkapan rahasia dan gejala alam, meliputi asal mula alam semesta dengan segala isinya, termasuk proses, mekanisme, sifat benda maupun peristiwa yang terjadi. Pengetahuan yang diperoleh dari alam semesta ini selanjutnya merupakan dasar dari pengembangan ilmu pengetahuan alam (IPA) (Sakila dkk., 2023).

Berdasarkan penjelasan di atas, mata pelajaran IPA dipilih sebagai fokus penelitian karena memiliki karakteristik yang menuntut pemahaman terhadap berbagai istilah-istilah ilmiah dan proses-proses alami yang kompleks. Selain itu, mata pelajaran IPA juga menjadi dasar penting bagi pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah ilmiah pada siswa. Oleh karena itu, pemilihan IPA sebagai objek penelitian relevan untuk menguji efektifitas *platform educaplay* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Penelitian Relevan

Penelitian relevan adalah penelitian yang memiliki keterkaitan atau hubungan dengan topik atau permasalahan yang sedang diteliti. Penelitian ini

biasanya digunakan sebagai referensi untuk mendukung argumen, membandingkan temuan, atau mengidentifikasi celah penelitian yang belum dijelajahi. Ada pun penelitian relevan yang sesuai sebagai berikut Penelitian relevan adalah penelitian yang memiliki keterkaitan atau hubungan dengan topik atau permasalahan yang sedang diteliti. Penelitian ini biasanya digunakan sebagai referensi untuk mendukung argumen, membandingkan temuan, atau mengidentifikasi celah penelitian yang belum dijelajahi. Ada pun penelitian relevan yang sesuai sebagai berikut :

1) Agdiyah & Mustopa (2024), "*Pengaruh Media Interaktif Educaplay pada Pembelajaran Matematika di Kelas III SD*". Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan perbandingan hasil sebelum dan sesudah tes, *educaplay* terbukti meningkatkan tingkat ketuntasan belajar peserta didik dari 60% menjadi 86,67%. Selain itu, *educaplay* meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik sehingga proses pembelajaran mereka menjadi lebih interaktif dan menarik.
2) Rahmawati & Perdana (2024), "*Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Game Educaplay untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Polagan 1*". Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *educaplay* mempunyai pengaruh yang positif pada motivasi belajar siswa. Melalui observasi, terlihat bahwa siswa kelas V lebih bersemangat dan aktif dalam pembelajaran ketika menggunakan *educaplay*. Wawancara dengan guru juga mengindikasikan bahwa guru melihat peningkatan dalam keterlibatan dan minat belajar siswa selama penggunaan

educaplay. Mereka menjadi lebih interaktif dan bersemangat saat mengerjakan soal yang disajikan dalam format game *educaplay*.

3) Lestari dkk., (2024), "*Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Bumiayu 3 Kota Malang*". Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan pada tahap pra-siklus, hasil observasi dengan asesmen diagnostik non kognitif menunjukkan 48% peserta didik memiliki karakteristik gaya belajar kinestetik dan hasil observasi juga menunjukkan keaktifan belajar peserta didik rendah (47%). Setelah pelaksanaan siklus I keaktifan belajar peserta didik mengalami peningkatan dengan masuk dalam kategori sedang (57%), dan pada siklus II menjadi 83% (tinggi). Dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media interaktif *educaplay* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN Bumiayu 3 Kota Malang.

Berdasarkan penelitian relevan yang telah dikaji menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *educaplay* merupakan inovasi yang efektif dalam meningkatkan motivasi serta keaktifan belajar siswa. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa yang membedakan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan terdapat celah yang belum di jelajahi terletak pada mata pelajaran dan lokasi penelitian serta variabel dalam penelitian di mana penelitian terdahulu meneliti "*Pengaruh Media Interaktif Educaplay pada Pembelajaran Matematika di Kelas III SD"* dan *"Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Game Educaplay untuk*

Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Polagan 1" serta *"Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Bumiayu 3 Kota Malang".* Sedangkan yang akan di lakukan peneliti adalah meneliti Pengaruh *Platform Educaplay* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di UPT SMPN Satap 2 Malimbong Balepe'.

C. Kerangka Pikir

Pembelajaran yang efektif memerlukan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan karakteristik materi serta kebutuhan siswa. Berdasarkan analisis kebutuhan, ditemukan bahwa media yang digunakan dalam proses pembelajaran masih kurang bervariasi sehingga berdampak pada keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Pemilihan media pembelajaran menjadi faktor penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, yang harus mempertimbangkan situasi, lingkungan belajar, serta strategi pembelajaran yang dirancang.

Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, dunia pendidikan mengalami perubahan dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis digital. Pembelajaran tidak lagi terbatas oleh ruang dan waktu, tetapi dapat dilakukan secara fleksibel melalui media berbasis internet, seperti komputer, multimedia, dan berbagai *platform* digital.

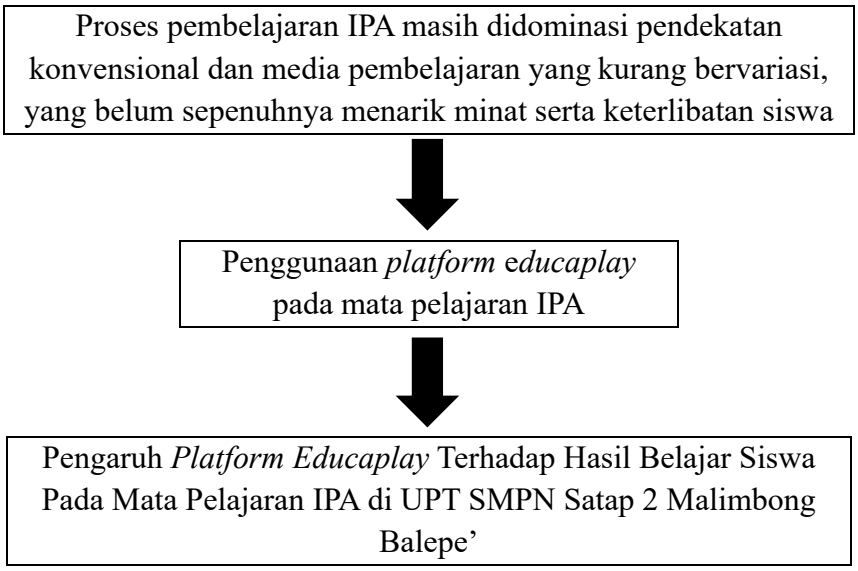
Dalam mata pelajaran IPA, penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting untuk membantu siswa memahami materi secara lebih efektif. Media yang dirancang secara interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa,

memperkuat motivasi belajar, dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik serta bermakna. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mudah diakses.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah *educaplay*, sebuah *platform* digital yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, teka-teki silang, permainan mencocokkan, dan permainan tebak gambar. Dengan fitur-fitur tersebut, *educaplay* dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, *platform educaplay* dalam pembelajaran IPA, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, baik dari segi pemahaman maupun keterampilan berpikir kritis. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *platform educaplay* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VIII.

Adapun bagan kerangka pikir dapat dilihat dari gambar berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pernyataan sementara yang dibuat berdasarkan dugaan awal mengenai hubungan antara dua atau lebih variabel dalam suatu penelitian. Hipotesis berfungsi sebagai pedoman untuk menguji kebenaran suatu teori atau asumsi dengan menggunakan metode penelitian yang sistematis.

Berdasarkan permasalahan penelitian dan kajian teori di atas, maka hipotesis dari penelitian ini dinyatakan: Adanya pengaruh yang signifikan dari *platform educaplay* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di UPT SMPN Satap 2 Malimbong Balepe', dengan kriteria sebagai berikut:

H₀ : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari *platform educaplay* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di UPT SMPN Satap 2 Malimbong Balepe'.

H₁ : Terdapat pengaruh yang signifikan dari *platform educaplay* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di UPT SMPN Satap 2 Malimbong Balepe'.