


### Penggunaan Media Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di SDN Pakis V-372 Surabaya

**<sup>1</sup>Hanny Nur Jan'nah Masrurroh., <sup>1</sup>Miranda Noerdianasari., <sup>1\*</sup>Desi Eka Pratiwi**

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Indonesia.

Email: [hannynurjannah119@gmail.com](mailto:hannynurjannah119@gmail.com)

| Informasi Artikel  | ABSTRAK   |
|--|---|
| Diterima:<br>November 2025   | Salah satu mata pelajaran dasar yang penting dalam pendidikan adalah Bahasa Indonesia, namun banyak siswa merasa bahwa Bahasa Indonesia itu membosankan dan kurang menarik saat pembelajaran. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti mengadopsi pendekatan yang lebih menyenangkan dengan menggunakan platform media Educaplay sebagai metode untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menilai peningkatan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada Materi Konsep Unsur Intrinsik di kelas III SDN Pakis V-372 Surabaya, dengan memanfaatkan platform media Educaplay sebagai alat bantu pembelajaran yang menarik. Subjek penelitian terdiri dari 27 siswa di kelas III. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Data dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pra-siklus, persentase ketuntasan siswa adalah 55,56%. Pada siklus I, persentase ketuntasan meningkat menjadi 70,37% dengan 14 siswa mencapai ketuntasan. Di siklus II, terjadi peningkatan signifikan hingga mencapai 85,19% dengan 23 siswa tuntas. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Educaplay secara efektif meningkatkan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN Pakis V-372 Surabaya.<br><b>Kata kunci:</b> Bahasa Indonesia, Media Educaplay, Hasil Belajar |
| Revisi:<br>November 2025   |   |
| Publikasi:<br>Desember 2025  |   |
| <p><i>One of the important basic subjects in education is Indonesian, but many students feel that Indonesian is boring and less interesting during learning. To overcome this problem, researchers adopted a more enjoyable approach by using the Educaplay media platform as a method to improve student learning outcomes. This study aims to assess the improvement in Indonesian language learning outcomes, especially on the Intrinsic Element Concept Material in grade III of SDN Pakis V-372 Surabaya, by utilizing the Educaplay platform media as an interesting learning aid. The research subjects consisted of 27 students in grade III. Data were collected through observation, documentation, and learning outcome tests. Data analysis used a quantitative descriptive approach. The results showed that in the pre-cycle, the percentage of student completion was 55.56%. In cycle I, the percentage of completion increased to 70.37% with 14 students achieving completion. In cycle II, there was a significant increase to 85.19% with 23 students completing. Based on these results, it can be concluded that the use of Educaplay media effectively improves Indonesian language learning outcomes in class III of SDN Pakis V-372 Surabaya.</i></p> <p><b>Keywords:</b> Indonesian, Educaplay Media, Learning Outcomes</p> |   |
| <div></div> <p>© 2025 Hanny Nur Jan'nah Masrurroh, Miranda Noerdianasari, Desi Eka Pratiwi. Published by Institute for Research and Community Services Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. This is Open Access article under the CC-BY-SA License (<a href="http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/">http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/</a>).</p>   |   |
| doi: <a href="https://doi.org/10.33084/jppp.v3i2.11497">10.33084/jppp.v3i2.11497</a>   |   |
| Bidang: Penelitian   |   |
| <p><b>Informasi Sitasi:</b> Masrurroh, H. N. J., Noerdianasari, M., &amp; Pratiwi, D. E. (2025). Penggunaan Media Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di SDN Pakis V-372 Surabaya. <i>Jurnal Perspektif Penelitian Pendidikan</i>, 3(2), 50–56. <a href="https://doi.org/10.33084/jppp.v3i2.11497">https://doi.org/10.33084/jppp.v3i2.11497</a></p>   |   |

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting yang mendasari kemajuan sebuah bangsa dan negara. Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sadar dan terstruktur untuk menciptakan lingkungan belajar serta proses belajar-mengajar. Tujuannya adalah agar para siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi diri mereka sehingga memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, karakter, dan kecerdasan. Kualitas pendidikan yang baik tidak hanya menentukan keberhasilan individu, tetapi juga menjadi penentu kemajuan suatu negara dalam menghadapi tantangan zaman yang terus berkembang (Dzaky Satria et al., 2025).

Kualitas pendidikan di Indonesia saat ini masih menghadapi berbagai tantangan yang cukup kompleks. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa mutu pendidikan nasional masih tergolong rendah, baik dari segi hasil belajar, kompetensi guru, maupun pemerataan akses pendidikan. Menurut Satria et al. (2025) menjelaskan rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia disebabkan oleh kurangnya guru yang kompeten, keterbatasan sarana dan prasarana, serta ketimpangan pendidikan antara wilayah perkotaan dan pedesaan. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya melakukan pembaruan dalam sistem pendidikan, salah satunya dengan menerapkan Kurikulum Merdeka yang berfokus pada siswa sebagai pusat pembelajaran, mengutamakan pengembangan kompetensi serta pembentukan karakter, dan mendorong proses belajar yang kontekstual, interaktif, serta bermakna bagi peserta didik (Widiansyah et al., 2024).

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pendidikan dasar adalah Bahasa Indonesia. Guru berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia menuntut pemahaman konsep, keterampilan berbahasa, serta kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia mempelajari beberapa keterampilan berbahasa yaitu menyimak, membaca, menulis, dan berbicara (Nurmalasari, 2023). Namun, pada kenyataannya, proses pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar sering kali masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru (Putri, 2020). Akibatnya, siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar, kurang termotivasi, dan kesulitan memahami materi, terutama dalam aspek membaca dan menulis. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Salah satu materi penting dalam pelajaran Bahasa Indonesia kelas III adalah unsur intrinsik cerita, yang mencakup tema, tokoh dan penokohan, alur, latar, amanat, serta sudut pandang. Materi ini berfungsi membantu siswa memahami isi, makna, dan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita (Putri Aprilia Sari, 2025). Dengan memahami unsur intrinsik, siswa dapat belajar menafsirkan cerita secara lebih mendalam, mengasah imajinasi, dan menumbuhkan kecintaan terhadap karya sastra anak. Melalui pembelajaran unsur intrinsik, siswa tidak hanya diajak untuk mengetahui bagian-bagian dari sebuah karya sastra, tetapi juga dilatih untuk menafsirkan hubungan antar unsur yang membentuk keutuhan cerita. Dengan demikian, siswa dapat memahami pesan moral yang disampaikan pengarang serta mengaitkannya dengan pengalaman dan kehidupan sehari-hari (Dernius Hura & Bonafetura Niamonio Ziliwu, 2025).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis terhadap siswa Kelas III SDN Pakis V-372 Surabaya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik karena penyampaian materi masih bersifat monoton dan kurang interaktif. Permasalahan yang terjadi disebabkan oleh kurangnya variasi dalam metode dan media pembelajaran yang digunakan guru. Pembelajaran yang masih dominan dengan ceramah dan latihan tertulis membuat siswa cepat bosan dan tidak antusias dalam mengikuti pelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi kurang bermakna dan tidak mampu menggugah rasa ingin tahu siswa terhadap materi pelajaran. Guru berperan menjadi fasilitator yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan. Menurut Nurfatimah et al. (2024), guru memiliki peran penting dalam memilih strategi dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa agar hasil belajar dapat meningkat secara signifikan. Salah satu alternatif inovatif yang dapat digunakan untuk menjawab tantangan tersebut adalah penerapan media pembelajaran berbasis digital, seperti *Educaplay*. Media ini memungkinkan guru untuk menyajikan materi pelajaran, termasuk materi unsur intrinsik cerita, dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

*Educaplay* menyediakan berbagai fitur yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi Bahasa Indonesia. Platform ini memberikan berbagai jenis aktivitas edukatif, mulai dari *Line Up*, *Word Search Puzzle*, *Crossword Puzzle*, *Froggy Jumps*, hingga *Matching Pairs*, *Quiz*, *Fill In The Blank*, dan *Alphabet*, sehingga dapat meningkatkan perhatian dan motivasi siswa karena tampilan visual yang menarik, interaktif, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan (Widiyati dkk., 2025). Dengan penggunaan media ini, guru dapat mengubah pembelajaran yang sebelumnya monoton menjadi kegiatan belajar yang lebih hidup dan menantang. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam aktivitas belajar melalui permainan interaktif, sehingga pemahaman mereka terhadap unsur-unsur intrinsik seperti tema, tokoh, alur, dan amanat dapat meningkat secara signifikan. Dengan menggunakan *Educaplay*, siswa dapat belajar sambil bermain, berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas, dan memperoleh umpan balik langsung dari hasil belajar mereka (Sepriyanti dkk., 2024).

Hasil penelitian terdahulu juga mendukung efektivitas penggunaan *Educaplay* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian oleh Astuti (2023) dalam Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara menunjukkan bahwa penggunaan media *Educaplay* meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar dari rata-rata 68,5 pada pra-siklus menjadi 87,2 pada siklus II. Penelitian oleh (Wardani et al., 2025) tentang penggunaan media game *Educaplay* menyatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar

siswa terlihat dari persentase ketuntasan belajar naik 40,54% pada siklus I ke dalam 86,48% di siklus II. Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, penggunaan media *Educaplay* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar dan minat siswa dalam memahami materi Bahasa Indonesia, khususnya pada aspek unsur intrinsik. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa pada materi unsur intrinsik dalam pelajaran Bahasa Indonesia perlu diatasi melalui penerapan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui penggunaan media pembelajaran interaktif *Educaplay*.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Yusantika (2020) menyatakan bahwa PTK merupakan usaha yang dapat dilakukan oleh seorang guru melalui tindakan sebagai solusi dari masalah dalam pembelajaran melalui penelitian, pengamatan, dan laporan sesuai metodologi jenis penelitian. Sementara menurut Kemmis dan McTaggart, PTK adalah suatu bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh praktisi dalam situasi sosial termasuk pendidikan untuk meningkatkan praktik yang mereka lakukan, pemahaman terhadap praktik tersebut, dan situasi tempat praktik itu dilaksanakan. Dengan demikian, PTK tidak hanya menyelesaikan masalah, tetapi juga menjadi sarana peningkatan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan.

Penelitian tindakan ini dilaksanakan pada siswa kelas III SDN Pakis V-372 Surabaya. Subjek penelitian adalah siswa kelas III C tahun ajaran 2025, yang terdiri dari 27 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi untuk mengukur hasil belajar siswa. Data hasil belajar siswa dikumpulkan selama pembelajaran pada siklus I dan 2. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif kuantitatif, dengan tujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa kelas III SDN Pakis V-372 Surabaya. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam beberapa siklus yang mencakup 3 tahap, yaitu pra siklus, siklus I, dan siklus 2. Setiap siklus dilaksanakan dengan empat tahapan utama, yaitu perencanaan (*plan*), pelaksanaan tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*).

### 1. Perencanaan (*plan*)

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi masalah pembelajaran yang terjadi di kelas III C SDN Pakis V-372 Surabaya. Masalah yang ditemukan meliputi rendahnya hasil belajar siswa dan kurangnya keterlibatan siswa selama pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi unsur intrinsik cerita. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti merancang penggunaan media pembelajaran digital *Educaplay* sebagai inovasi dalam pembelajaran. Dalam tahap ini disusun Perencanaan Pembelajaran Mendalam (PPM), Bahan Ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), Lembar Evaluasi Murid.

### 2. Pelaksanakan Tindakan (*action*)

Kegiatan ini merupakan implementasi dari media pembelajaran *educaplay* yang telah dirancang. Peneliti menerapkan media ini dalam kegiatan pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi unsur intrinsik. Dalam penggunaan media *Educaplay*, peneliti menggunakan jenis permainan *froggy jump* dan *quiz*. Dalam kegiatan tersebut siswa diajak memahami dan mengingat kembali materi dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.

### 3. Pengamatan (*observation*)

Kegiatan ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas selama proses pembelajaran menggunakan media *Educaplay*. Data yang dikumpulkan yaitu peningkatan hasil belajar berdasarkan tes yang diberikan setelah tindakan.

### 4. Refleksi (*reflection*)

Kegiatan ini merupakan analisis mendalam terhadap hasil tindakan dan data yang diperoleh. Pada tahap ini, peneliti mengevaluasi efektivitas penggunaan media *Educaplay* terhadap peningkatan hasil belajar siswa, serta mengidentifikasi kendala yang muncul selama proses pembelajaran, seperti kesulitan teknis atau perbedaan tingkat pemahaman antar murid. Hasil refleksi digunakan untuk menyusun perbaikan dan penyempurnaan strategi pembelajaran pada siklus berikutnya. Seluruh tahapan tersebut dilaksanakan secara berkesinambungan, dimana hasil refleksi pada satu siklus menjadi dasar untuk menyusun rencana pada siklus berikutnya. Melalui penelitian ini diharapkan dapat membuktikan bahwa penggunaan media *educaplay* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi unsur intrinsik di kelas III.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Sepriyanti et al., 2025) yang berjudul “Pengaruh Game Edukasi *Educaplay* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 di SDN Neglasari 02”. Hasil dari penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Educaplay* terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan. Selain

itu, hasil analisis data menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan *Educaplay* lebih terlibat aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan lebih tertarik pada materi yang diajarkan. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian mengenai penggunaan media *Educaplay* untuk meningkatkan hasil belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SDN Pakis V-372 Surabaya.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, peneliti menemukan permasalahan terkait hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yakni banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM 70 . Dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk pelajaran Bahasa Indonesia dalam mengatasi permasalahan tersebut yaitu penerapan media *Educaplay*. Penerapan media *Educaplay* ini memiliki dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas III SDN Pakis V Surabaya pada pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dapat dilihat berdasarkan data-data yang peneliti peroleh

**Tabel I.** Hasil Belajar Pra Siklus

| Interval Nilai      | Kategori      | Frekuensi | %      |
|---------------------|---------------|-----------|--------|
| 90-100              | Sangat Baik   | 2         | 7,41%  |
| 80-89               | Baik          | 3         | 18,52% |
| 70-79               | Cukup         | 10        | 29,63% |
| 60-69               | Kurang        | 7         | 25,93% |
| <59                 | Sangat Kurang | 5         | 18,52% |
| Jumlah              |               | 27        |        |
| Skor Tertinggi      |               | 90        |        |
| Skor Terendah       |               | 50        |        |
| Nilai Rata-Rata     |               | 67,03     |        |
| Ketuntasan Klasikal |               | 55,56%    |        |

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, kegiatan pra siklus menggambarkan kondisi awal hasil belajar siswa di SDN Pakis V-372 Surabaya kelas III mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Unsur Intrinsik tanpa menggunakan media *Educaplay*. Pada tahap pra siklus ditemukan bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Dari 27 siswa, terdapat 15 siswa yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP), sementara 12 siswa belum mencapai kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Pada tahap pra siklus siswa yang mencapai ketuntasan sebesar 55,56% dan nilai rata-rata 67,03. Kategori perolehan hasil belajar peserta didik pada pra-siklus dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel II.** Hasil Belajar Siklus II

| Interval Nilai      | Kategori      | Frekuensi | %      |
|---------------------|---------------|-----------|--------|
| 90-100              | Sangat Baik   | 5         | 18,52% |
| 80-89               | Baik          | 7         | 25,93% |
| 70-79               | Cukup         | 7         | 25,93% |
| 60-69               | Kurang        | 4         | 14,81% |
| <59                 | Sangat Kurang | 4         | 14,81% |
| Jumlah              |               | 27        |        |
| Skor Tertinggi      |               | 100       |        |
| Skor Terendah       |               | 50        |        |
| Nilai Rata-Rata     |               | 72,2      |        |
| Ketuntasan Klasikal |               | 70,37%    |        |



Gambar I. Gambar Permainan Media *Educaplay*

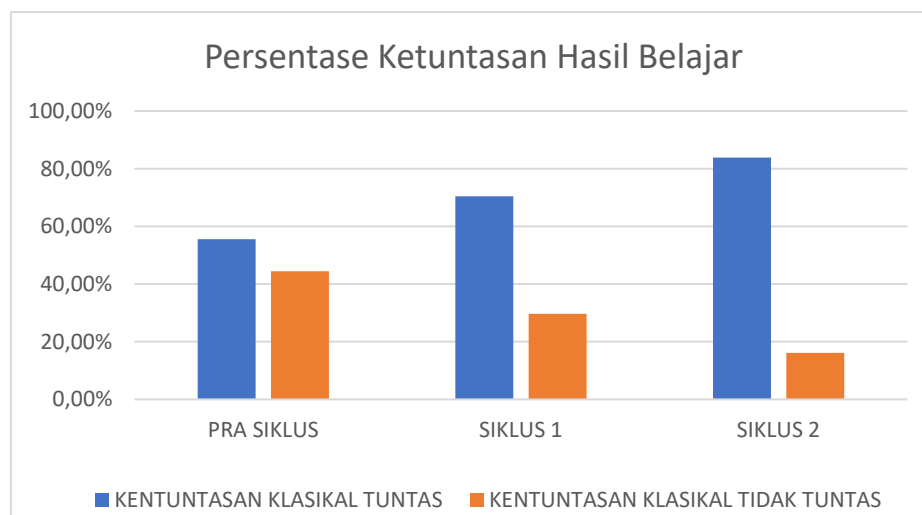
Pada siklus I peneliti mulai menerapkan media *Educaplay* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi unsur intrinsik untuk kelas III di SDN Pakis V-372 Surabaya. Respon siswa kelas III ketika proses pembelajaran menggunakan media *Educaplay* semakin aktif dalam kegiatan pembelajaran. Di akhir pembelajaran peneliti memberikan *posttest*, setelah diberikan *posttest* hasilnya mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Dari 27 siswa, terdapat 19 siswa yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP), sementara 8 siswa belum mencapai kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Pada tahap siklus I siswa yang mencapai ketuntasan sebesar 79,47% dan nilai rata-rata 72,2. Dengan pencapaian ini, penelitian pada siklus I belum dikatakan berhasil karena belum melebihi indikator yang ditetapkan, yaitu 80%. Sehingga, penelitian ini dilanjutkan ke siklus II untuk menguji keberhasilan media *Educaplay* serta mencapai ketuntasan hasil belajar yang signifikan.

**Tabel IV.** Hasil Belajar Siklus II

| Interval Nilai      | Kategori      | Frekuensi | %      |
|---------------------|---------------|-----------|--------|
| 90-100              | Sangat Baik   | 12        | 44,44% |
| 80-89               | Baik          | 7         | 25,93% |
| 70-79               | Cukup         | 4         | 14,81% |
| 60-69               | Kurang        | 3         | 11,11% |
| <59                 | Sangat Kurang | 1         | 3,70%  |
| Jumlah              |               | 27        |        |
| Skor Tertinggi      |               | 100       |        |
| Skor Terendah       |               | 50        |        |
| Nilai Rata-Rata     |               | 80        |        |
| Ketuntasan Klasikal |               | 85,19%    |        |

Setelah penelitian dilanjutkan ke siklus II, terjadi peningkatan dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 79,2, nilai terendah 50, dan nilai tertinggi 100. Dari 27 siswa, terdapat 23 siswa yang mencapai ketuntasan (dengan KKM 70), sementara 4 siswa belum tuntas. Persentase ketuntasan hasil belajar klasikal pada siklus II adalah 85,19%. Dengan pencapaian ini, penelitian dihentikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Educaplay* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi unsur intrinsik. Dengan menggunakan media pembelajaran ini, hasil belajar siswa dapat ditingkatkan secara signifikan.

Adapun hasil penelitian dan observasi ketuntasan hasil belajar dapat disajikan melalui diagram berikut.



**Gambar II.** Grafik Persentase Ketuntasan Hasil Belajar

Berdasarkan grafik diagram diatas terlihat adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar pada setiap siklus. Pada tahap pra siklus siswa yang mengalami ketuntasan belajar masih rendah 55,56%. Pada tahap siklus II mulai menerapkan media *Educaplay* dan terlihat peningkatan yang signifikan mencapai 70,37%. Selanjutnya pada tahap siklus II terlihat peningkatan yang signifikan mencapai 85,19%. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media *Educaplay* mampu meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia.

## KESIMPULAN

Penggunaan media *Educaplay* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III SDN Pakis V-372 Surabaya membawa perubahan positif pada hasil belajar siswa. Setelah pelaksanaan tindakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Educaplay* berhasil meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia mengenai materi unsur intrinsik pada siswa kelas III SDN Pakis V-372 Surabaya.

Hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus. Ketuntasan klasikal hasil belajar siswa meningkat dari 55,56% pada pra-siklus menjadi 70,37% pada siklus II. Peningkatan yang signifikan juga terjadi pada rata-rata nilai, nilai tertinggi, dan nilai terendah. Peningkatan hasil belajar siswa juga terlihat pada siklus II, di mana ketuntasan klasikal hasil belajar siswa meningkat menjadi 85,19%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa konsisten selama pelaksanaan tindakan di kedua siklus.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dernius Hura & Bonafetura Niamonio Ziliwu. (2025). Analisis Unsur Intrinsik dan Nilai Moral pada Cerpen “Berteman Tanpa Membedakan” Karya Titiek Limarty. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 5(1), 94–100. <https://doi.org/10.53769/deiktis.v5i1.1332>
- Dzaky Satria, Ihsan Utama Kusasih, & Gusmaneli Gusmaneli. (2025). Analisis Rendahnya Kualitas Pendidikan di Indonesia Saat Ini: Suatu Kajian Literatur. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 292–309. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i2.3838>
- Nurmalasari, W. (2023). Problematika dan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2912–2919. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6101>
- Putri Aprilia Sari. (2025). Unsur Intrinsik Cerpen Bangkit Karena Luka Karya Ayu Saidah Husnaini. *AT-TAKLIM: Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 2(1), 497–510. <https://doi.org/10.71282/at-taklim.v2i1.82>
- Putri, F. N. (2020). PENDIDIKAN KARAKTER SISWA MELALUI PELAJARAN BAHASA INDONESIA. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(1), 16. <https://doi.org/10.30659/j.8.1.16-24>
- Sepriyanti, D., Supriatna, D., & Hartono, R. (n.d.). Pengaruh Game Edukasi *Educaplay* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 di SDN Neglasari 02.



- Wardani, S., Permana, E., & Anam, M. (2025). Penggunaan Game Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Tradisi Masyarakat Indonesia. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 6. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i3.1586>
- Widiansyah, S., Rengganis, M. A., Sari, N. A., & Nabih, K. (2024). Peran Kurikulum Merdeka Dalam Membentuk Karakter dan Keterampilam Siswa di Era Digital. 9(3).
- Widiyati, A. M., Angraini, L., Istiqomaturrobiah, A., Utami, P. P., Rosi, F., Hidayat, M. N., Putra, D. P., & Rahmawati, I. D. (n.d.). Pengaruh Media Interaktif Educaplay terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Lawangan Daya II.