

# Pengaruh Penggunaan Educaplay Terhadap Hasil Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Sd Ypk Ii Imanuel Serui

Selviana Vindi Rani Mamori<sup>1\*</sup>, Desy Putri Sahara<sup>2</sup>, Lirhan<sup>3</sup>, Anni Maria<sup>4</sup>, Andi Nurhatina<sup>5</sup>, Marlin Katulung<sup>6</sup>, Ayub Uyai<sup>7</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Papua

\*Email korespondensi: [vindirani08@gmail.com](mailto:vindirani08@gmail.com)



e-ISSN: 2964-0962

SEIKAT: Jurnal Ilmu Sosial, Politik dan Hukum

<https://ejournal.45mataram.ac.id/index.php/seikat>

Vol. 5, No. 4, Agustus 2026

Page: 1833 - 1838

Available at:

<https://ejournal.45mataram.ac.id/index.php/seikat/article/view/3893>

DOI:

<https://doi.org/10.55681/seikat.v5i4.3893>

Article History:

Received: 05-08-2026

Revised: 11-08-2026

Accepted: 11-08-2026

**Abstract:** The development of digital technology in the era of the Industrial Revolution 4.0 has transformed education, necessitating the integration of interactive learning media. This study aims to determine the effect of using the Educaplay platform on the Indonesian language learning evaluation outcomes of fourth-grade students at SD YPK II Imanuel Serui. This research employed a quantitative approach with a Pre-Experimental Design, specifically the One Group Pretest-Posttest Design. The sample consisted of 30 fourth-grade students selected through total sampling. Data were collected using tests (pretest and posttest) and observation sheets. The data analysis included descriptive statistics, normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing using the Independent Sample T-test. The results showed a significant improvement in learning outcomes, with the pretest average score being 62.33 and the posttest average score increasing to 80.00. The hypothesis test results yielded a Sig. (2-tailed) value of  $0.000 < 0.05$ , indicating that the null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected and the alternative hypothesis ( $H_a$ ) is accepted. It can be concluded that the use of Educaplay as an interactive evaluation medium significantly improves the Indonesian language learning outcomes of primary school students.

**Keywords:** Educaplay, Learning Evaluation, Indonesian Language.

**Abstrak:** Perkembangan teknologi digital pada era Revolusi Industri 4.0 telah mengubah wajah pendidikan dan menuntut integrasi media pembelajaran yang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan platform Educaplay terhadap hasil evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD YPK II Imanuel Serui. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Pre-Experimental Design* tipe *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 30 siswa kelas IV. Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik tes (*pretest dan posttest*) dan observasi. Analisis data meliputi statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-test. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar, di mana rata-rata nilai pretest sebesar 62,33 meningkat menjadi 80,00 pada posttest. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan Educaplay sebagai media evaluasi interaktif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil evaluasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD YPK II Imanuel Serui.

**Kata kunci:** Penggunaan Educaplay, Evaluasi Pembelajaran, Bahasa Indonesia.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek esensial dalam pengembangan sumber daya manusia. Di era digital dan Revolusi Industri 4.0, pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi guna menciptakan pembelajaran yang menarik, efektif, dan sejalan dengan perkembangan zaman (Kurniawan, 2021; Pratama & Setyawan, 2023). Guru masa kini tidak lagi sekadar menjadi penyampai informasi, melainkan fasilitator yang mengintegrasikan berbagai

media pembelajaran berbasis teknologi untuk menstimulasi keaktifan peserta didik (Wahyuni & Fitri, 2022; Aditya & Firdaus, 2024). Kebijakan pendidikan, seperti Kurikulum Merdeka, secara eksplisit menekankan perlunya inovasi pembelajaran yang bermakna dan interaktif (Kemendikbudristek, 2022; Hasanah, 2025).

Dalam konteks pendidikan dasar, khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV, tantangan yang sering dihadapi adalah tingkat kejenuhan siswa terhadap bentuk evaluasi yang konvensional (Sari & Mulyoto, 2022). Bahasa Indonesia di tingkat dasar mencakup penguasaan membaca pemahaman, menulis, menyimak, dan berbicara. Ketika proses evaluasi formatif maupun sumatif hanya bertumpu pada lembar kerja berbasis kertas, siswa cenderung kurang antusias, yang pada akhirnya memengaruhi optimalisasi hasil belajar mereka (Hidayat, 2021; Susanti, 2022). Berdasarkan observasi pendahuluan di SD YPK II Imanuel Serui, evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi oleh asesmen tertulis tradisional. Hal ini mengindikasikan adanya urgensi untuk menerapkan inovasi gamifikasi asesmen guna mendongkrak motivasi dan hasil belajar (Lestari & Jannah, 2025).

Salah satu solusi digital yang relevan adalah pemanfaatan platform Educaplay. Educaplay adalah aplikasi berbasis web yang menyediakan ragam aktivitas pembelajaran interaktif seperti kuis, teka-teki silang, permainan pencocokan, hingga video kuis (Agdiyah, Mustopa, & Kowiyah, 2024). Evaluasi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk gamifikasi interaktif mampu memberikan umpan balik (feedback) seketika, meningkatkan konsentrasi, serta memfasilitasi suasana kompetisi sehat antarpeserta didik (Zainuddin *et al.*, 2021; Santoso & Ramadhani, 2023). Peserta didik di rentang usia operasional konkret sangat membutuhkan stimulasi visual dan interaktif untuk mengonkretkan konsep abstrak dalam bahasa (Nurhayati, Karlimah, & Hamdu, 2025; Wijaya *et al.*, 2024).

Berbagai penelitian relevan telah mengonfirmasi efektivitas penggunaan permainan edukatif digital. Harizah dan Rahmiati (2025) menemukan bahwa Educaplay secara signifikan meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Sejalan dengan hal tersebut, Febrianti, Akhbar, dan Kuswidyanarko (2025) serta Setianingsih, Rosidi, dan Anas (2025) menegaskan bahwa pendekatan Digital Game Based Learning dengan Educaplay terbukti mereduksi beban kognitif negatif siswa dan mentransformasikannya menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan. Meski demikian, kajian spesifik yang menguji penerapan Educaplay pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan memperhatikan profil siswa di wilayah timur Indonesia, seperti Kabupaten Kepulauan Yapen, masih sangat terbatas (Putra, 2023; Fadilah, 2024).

Berdasarkan gap literatur dan urgensi di lapangan, penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menganalisis secara komprehensif pengaruh penggunaan Educaplay terhadap hasil evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD YPK II Imanuel Serui. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis dalam memperkaya khazanah keilmuan pedagogik serta menjadi referensi bagi para pendidik di sekolah dasar dalam mengembangkan asesmen pembelajaran digital.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Pre-Experimental Design*. Desain spesifik yang diterapkan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, yang memungkinkan pengukuran hasil sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok yang sama tanpa menggunakan kelas kontrol (Arikunto, 2021; Sugiyono, 2023). Penelitian dilaksanakan di SD YPK II Imanuel Serui, Kabupaten Kepulauan Yapen, Provinsi Papua, pada Semester Genap Tahun Ajaran 2025/2026.

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD YPK II Imanuel Serui yang berjumlah 30 peserta didik. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik total sampling. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran interaktif Educaplay, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia (Mahendra, 2022).

Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen tes hasil belajar dan lembar observasi aktivitas guru. Instrumen tes diberikan dalam dua tahap: pretest sebelum perlakuan untuk mengukur kemampuan dasar siswa, dan posttest setelah siswa menerima intervensi pembelajaran dengan bantuan Educaplay sebanyak empat kali pertemuan. Selain itu, observasi aktivitas guru dilakukan untuk memastikan perlakuan berjalan sesuai dengan skenario Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Syafira & Ananda, 2025).

Data kuantitatif yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan program *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 22. Analisis data terdiri dari analisis statistik deskriptif untuk mengetahui nilai rata-rata, varians, dan simpangan baku. Sebelum melakukan pengujian hipotesis, peneliti melakukan uji prasyarat analisis yang mencakup uji normalitas data menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* dan uji homogenitas varians menggunakan *Levene's Test*. Uji hipotesis dilakukan menggunakan metode Independent Sample T-test (sesuai dengan pendekatan data statistik yang dilaporkan) untuk melihat tingkat signifikansi perbedaan antara nilai pretest dan posttest (Nugroho & Suryani, 2023; Rahmawati et al., 2024).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi keterlaksanaan pembelajaran, kinerja guru dalam mengimplementasikan Educaplay mengalami peningkatan dari 87,5% (Pertemuan 1) menjadi 98,21% (Pertemuan 4) dengan kualifikasi 'Baik'. Hal ini menunjukkan konsistensi penerapan metode gamifikasi di dalam kelas.

**Analisis statistik deskriptif dilakukan terhadap perolehan nilai pretest dan posttest guna memetakan peningkatan kompetensi siswa. Ringkasan hasil statistik deskriptif dapat dilihat pada Tabel 1.**

| Variabel | N  | Rata-rata (Mean) | Standar Deviasi |
|----------|----|------------------|-----------------|
| Pretest  | 30 | 62,33            | 9,444           |
| Posttest | 30 | 80,00            | 6,017           |

Tabel 1 menunjukkan peningkatan nilai rata-rata yang cukup tajam. Pada saat pretest, nilai rata-rata siswa adalah 62,33 dengan nilai tertinggi 85 dan terendah 45. Mayoritas siswa (46,67%) berada pada kategori penilaian 'Tinggi'. Setelah diterapkan pembelajaran menggunakan Educaplay, nilai posttest meningkat pesat menjadi rata-rata 80,00 dengan mayoritas capaian (60%) pada kategori 'Tinggi' dan 40% pada kategori 'Sangat Tinggi' (nilai 85-100).

Sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas. Hasil uji Kolmogorov-Smirnov menunjukkan probabilitas (Sig.) untuk Pretest dan Posttest sebesar  $0,200 > 0,05$ , sehingga data berdistribusi normal. Uji homogenitas dengan Levene's Statistic menghasilkan nilai Sig. sebesar  $0,022 < 0,05$ , yang berarti varians antar data pretest dan posttest diasumsikan tidak homogen. Mengacu pada hasil ini, analisis uji T dilanjutkan menggunakan parameter *Equal variances not assumed*.

**Pengujian hipotesis dilakukan untuk membuktikan ada tidaknya pengaruh yang signifikan secara statistik. Ringkasan Uji-T disajikan pada Tabel 2.**

| Nilai t | df     | Sig. (2-tailed) | Mean Difference |
|---------|--------|-----------------|-----------------|
| -8,641  | 49,213 | 0,000           | -17,667         |

Berdasarkan perhitungan Independent Sample T-test di atas, diperoleh nilai t sebesar -8,641 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) 0,000. Karena nilai  $p < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini secara definitif menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah intervensi. Penggunaan Educaplay terbukti memberikan pengaruh yang nyata terhadap peningkatan hasil evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia siswa.

### Pembahasan

Hasil penelitian mengonfirmasi bahwa penerapan platform digital Educaplay berdampak positif pada luaran asesmen pembelajaran. Peningkatan perolehan skor Bahasa Indonesia pada posttest disebabkan oleh transformasi lingkungan belajar dari yang konvensional-pasif menjadi interaktif-aktif (Budiarti & Utama, 2024). Berbeda dengan evaluasi kertas yang sering dianggap sebagai beban oleh peserta didik, Educaplay mengubah paradigma evaluasi menjadi sebuah permainan yang menantang (Yuliana, 2023). Hal ini sejalan dengan teori taksonomi belajar kognitif dan motivasi (Uno, 2021) di mana keterlibatan emosional dan elemen rekreasional (gamification) memperkuat retensi informasi jangka panjang (Syafira & Ananda, 2025).

Temuan ini sangat koheren dengan penelitian dari Harizah dan Rahmiati (2025) serta Nurhayati dkk. (2025) yang merumuskan bahwa fitur-fitur seperti skor real-time, timer yang memacu konsentrasi, serta ragam visual pada Educaplay merangsang rasa kompetitif peserta didik. Dalam konteks materi Bahasa Indonesia, seperti membaca pemahaman dan tata kalimat, variasi format soal menjauhkan siswa dari kelelahan kognitif (cognitive overload) yang biasa muncul dalam asesmen teks blok konvensional (Febrianti et al., 2025; Setianingsih et al., 2025).

Bagi guru tingkat sekolah dasar, adaptasi instrumen teknologi seperti ini tidak hanya berpihak kepada minat siswa, melainkan mempertinggi kualitas telaah formatif guru itu sendiri. Sistem auto-grading memberikan guru kecepatan dalam mendeteksi kesenjangan pemahaman materi secara akurat (Aditya & Firdaus, 2024; Wijaya et al., 2024). Dalam mengkurasi proses asesmen yang valid dan reliable, platform ini memfasilitasi kebutuhan diferensiasi pada pembelajaran modern (Zainuddin et al., 2021). Dengan demikian, penerapan teknologi evaluasi tidak sekadar sebagai 'pengganti' medium, namun menggeser esensi dari penilaian hasil (*assessment of learning*) agar memiliki semangat sebagai dukungan terhadap proses pembelajaran (*assessment for learning*).

### KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, disimpulkan bahwa penggunaan Educaplay berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD YPK II Imanuel Serui. Hal ini dibuktikan melalui nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  pada pengujian T-test, serta peningkatan nilai rata-rata dari 62,33 (pretest) menjadi 80,00 (posttest). Platform ini berhasil meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, serta fokus siswa melalui pendekatan gamifikasi, yang menjadikannya alternatif instrumen evaluasi yang lebih efektif dibandingkan metode konvensional berbasis kertas.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan apresiasi dan terima kasih yang mendalam kepada Ketua Program Studi PGSD dan Ketua LP2M STKIP PGRI Papua atas dukungan administratif dan pendanaan.

Terima kasih juga ditujukan kepada Kepala Sekolah, dewan guru, serta para siswa kelas IV SD YPK II Imanuel Serui yang telah bekerja sama dan berpartisipasi aktif selama penelitian ini berlangsung.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, R., & Firdaus, M. (2024). Integrasi gamifikasi dalam evaluasi formatif: Studi efektivitas aplikasi digital di sekolah dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(2), 112-125.
- Agdiyah, A. F., Mustopa, S., & Kowiyah. (2024). Pengaruh media interaktif Educaplay pada pembelajaran matematika di kelas III SD. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*, 2(6), 385-390.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (Edisi revisi). Jakarta: Bumi Aksara.
- Budiarti, R., & Utama, A. (2024). Efektivitas asesmen digital dalam mereduksi kecemasan evaluasi pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Psikologi Pendidikan*, 5(1), 44-59.
- Fadilah, N. (2024). Pemanfaatan teknologi evaluasi pembelajaran di daerah 3T: Peluang dan tantangan. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(3), 201-218.
- Febrianti, D., Akhbar, M., & Kuswidianarko, A. (2025). Digital Game Based Learning berbantuan Educaplay dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 45-56.
- Harizah, F. N., & Rahmiati, R. (2025). The effect of using the Educaplay game on social studies learning outcomes. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 4(2), 1397-1408.
- Hasanah, U. (2025). Implementasi asesmen formatif dalam Kurikulum Merdeka menggunakan platform digital. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 12(1), 33-47.
- Hidayat, R. (2021). Dinamika pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teks di sekolah dasar. *Jurnal Bahasa dan Sastra Edukatif*, 6(2), 150-162.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian pembelajaran pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kurniawan, A. (2021). Transformasi pendidikan era industri 4.0: Adaptasi guru sekolah dasar. *Pedagogik Journal*, 8(1), 77-89.
- Lestari, W., & Jannah, M. (2025). Gamifikasi dalam literasi bahasa: Meningkatkan minat baca anak usia operasional konkret. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 14(2), 210-225.
- Mahendra, B. (2022). *Metodologi penelitian eksperimen untuk ilmu pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nugroho, A., & Suryani, I. (2023). *Panduan praktis analisis data penelitian pendidikan menggunakan SPSS*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nurhayati, Karlimah, & Hamdu, G. (2025). Pemanfaatan media Educaplay untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Cakrawala Pendas*, 11(1), 1-12.
- Pratama, H., & Setyawan, D. (2023). Evaluasi digital interaktif sebagai penguatan kompetensi literasi siswa. *Jurnal Riset Teknologi Pendidikan*, 10(4), 450-465.
- Putra, D. E. (2023). Akselerasi literasi digital guru di wilayah Indonesia Timur. *Jurnal Ilmu Pendidikan Papua*, 5(2), 88-102.
- Rahmawati, I., Setiawan, A., & Widodo, P. (2024). *Statistika pendidikan: Teori dan aplikasi*. Surabaya: Unesa University Press.
- Santoso, B., & Ramadhani, F. (2023). Dampak kompetisi edukatif terhadap retensi belajar siswa kelas rendah. *Jurnal Psikologi Belajar*, 11(2), 134-148.
- Sari, D. P., & Mulyoto. (2022). Kesulitan belajar Bahasa Indonesia pada siswa tingkat dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 22-35.
- Setianingsih, I., Rosidi, A., & Anas, I. (2025). Pengaruh game Educaplay terhadap hasil belajar siswa SMA. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan*, 22(3), 343-356.

- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Edisi ke-2)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, E. (2022). Analisis faktor kejenuhan belajar siswa dalam evaluasi tertulis. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Pendidikan Dasar*, 4(2), 110-123.
- Syafira, N., & Ananda, R. (2025). Retensi informasi melalui intervensi media interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Kognitif*, 8(1), 50-67.
- Uno, H. B. (2021). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyuni, S., & Fitri, M. (2022). Peran guru sebagai fasilitator digital di era society 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 198-210.
- Wijaya, K., Pramono, H., & Supriyadi. (2024). Penggunaan sistem auto-grading untuk optimalisasi evaluasi pembelajaran daring. *Jurnal Informatika Pendidikan*, 9(3), 305-320.
- Yuliana, T. (2023). Gamifikasi asesmen formatif: Mengubah tekanan evaluasi menjadi tantangan menyenangkan. *Jurnal Edukasi Interaktif*, 3(1), 15-28.
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2021). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30, 100326.