

**Peningkatan Hasil Belajar Materi Hindu-Buddha di Nusantara  
melalui Permainan Educaplay Bagi Siswa Kelas X-1  
SMA Kesatrian 2 Semarang**

Melody Aria Putri<sup>1</sup>, Slamet<sup>2</sup>, Wasidi<sup>3</sup>  
Universitas Ivet<sup>1, 2</sup>, SMA Kesatrian 2 Semarang<sup>3</sup>  
\*Email: [hapiariaputra@gmail.com](mailto:hapiariaputra@gmail.com)

Diterima: Mei 2025. Disetujui: Juni 2025. Dipublikasikan: Juli 2025.

**ABSTRAK**

Rendahnya capaian belajar dan minimnya minat peserta didik dalam materi Sejarah Hindu-Buddha di Nusantara menjadi pendorong utama penelitian ini, yang bertujuan untuk mengeksplorasi keefektifan penggunaan Educaplay di kelas X-1 SMA Kesatrian 2 Semarang. Penelitian tindakan kelas ini melibatkan dua siklus, masing-masing meliputi tahapan perencanaan, implementasi, observasi, dan refleksi. Sebanyak 27 peserta didik kelas X-1 menjadi subjek penelitian ini. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar, lembar observasi partisipasi peserta didik, serta dokumentasi kegiatan belajar peserta didik. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan pada capaian belajar peserta didik. Nilai rata-rata pada Pra-Siklus sebesar 62,78 yang masih berada dibawah KKM dengan tingkat ketuntasan 41%. Setelah modifikasi pada Siklus I, tingkat ketuntasan mencapai 55,56% dan 62,96%. Setelah refleksi dan perencanaan ulang maka pada Siklus II, tingkat ketuntasan melonjak menjadi 77,78% dan 100% yang melampaui target keberhasilan sebesar 75%. Data observasi dan respons positif peserta didik juga mengkonfirmasi peningkatan aktivitas dan antusiasme peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Educaplay merupakan instrumen yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Sejarah Hindu-Buddha.

*Kata kunci: Hasil Belajar, Educaplay.*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan sejarah memegang peranan vital dalam membentuk identitas dan pemahaman generasi muda terhadap warisan masa lalu bangsanya. Kuntowijoyo (1995) menegaskan bahwa sejarah berfungsi sebagai upaya merekonstruksi peristiwa lampau yang sarat dengan nilai-nilai luhur, sedangkan Amin (2011) menambahkan bahwa pembelajaran sejarah harus membekali peserta didik dengan pemahaman peristiwa untuk membentuk sikap dan perilaku. Ironisnya, pengajaran sejarah di lapangan seringkali dihadapkan pada tantangan berupa rendahnya prestasi dan minimnya keterlibatan peserta

didik. Hal ini umumnya disebabkan oleh pendekatan pengajaran yang cenderung tradisional, terpusat pada guru, dan kurang mendorong partisipasi aktif peserta didik.

Studi awal di kelas X-1 SMA Kesatrian 2 Semarang mengindikasikan bahwa peserta didik menghadapi kesulitan dalam menguasai materi Sejarah Hindu-Buddha di Nusantara. Kondisi ini terefleksi dari hasil pre-test yang menunjukkan mayoritas peserta didik belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, peserta didik cenderung pasif dan kurang bersemangat dalam proses pembelajaran. Situasi ini menggarisbawahi kebutuhan mendesak akan inovasi dalam strategi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan capaian belajar peserta didik.

Dalam konteks ini, integrasi teknologi dalam pembelajaran menawarkan solusi yang menjanjikan. Permainan edukatif, seperti *Educaplay*, memiliki potensi besar untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. *Educaplay* adalah *platform online* yang menyediakan beragam format permainan edukasi, mulai dari teka-teki silang, kuis, hingga peta interaktif, yang dapat disesuaikan dengan kurikulum. Beberapa studi terdahulu telah membuktikan efektivitas game edukasi dalam memicu motivasi dan meningkatkan hasil belajar. Sebagai contoh, Sepriyanti et al. (2024) menemukan dampak positif *Educaplay* terhadap capaian belajar peserta didik, sementara Tiana et al. (2021) menunjukkan peningkatan motivasi dan hasil belajar melalui penggunaan Quizizz. Berangkat dari permasalahan yang teridentifikasi dan potensi solusi yang ada, penelitian ini berfokus pada pengujian efektivitas *Educaplay* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X-1 SMA Kesatrian 2 Semarang pada materi Sejarah Hindu-Buddha di Nusantara.

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengikuti siklus model Kemmis dan McTaggart (Arikunto, 2017), yang setiap siklusnya mencakup empat fase: perencanaan, implementasi tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus.

Partisipan dalam penelitian ini adalah 27 peserta didik kelas X-1 SMA Kesatrian 2 Semarang pada tahun ajaran 2024/2025, yang terdiri dari 12 laki-laki dan 24 perempuan. Fokus utama penelitian ini adalah peningkatan capaian belajar peserta didik dalam materi Sejarah Hindu-Buddha di Nusantara melalui pemanfaatan permainan *Educaplay*. Penelitian ini akan dianggap berhasil apabila minimal 75% peserta didik mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75, dan rata-rata nilai kelas juga mencapai angka 75.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga jenis. Tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda diberikan kepada peserta didik sebelum (pre-test) dan setelah (post-test) pembelajaran pada setiap siklus. Tes ini berfungsi untuk mengukur tingkat pemahaman kognitif peserta didik. Selain itu, digunakan pula lembar observasi

yang dimaksudkan untuk mencatat aktivitas belajar peserta didik serta kinerja guru selama proses pembelajaran. Instrumen berikutnya adalah dokumentasi yang bertujuan memberikan gambaran visual secara lebih konkret mengenai situasi dan dinamika pembelajaran di kelas, terutama ketika media Educaplay diterapkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Pada tahap pra-siklus, peneliti terlebih dahulu mengidentifikasi permasalahan beserta akar penyebabnya. Setelah itu, dilakukan pre-test untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal peserta didik sebelum diberikan intervensi pembelajaran.

Tahap berikutnya adalah siklus I yang meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), mengembangkan materi ajar berbasis Educaplay, serta menyiapkan instrumen evaluasi dan lembar observasi. Selanjutnya, tahap pelaksanaan dilakukan dengan mengimplementasikan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun dengan memanfaatkan Educaplay sebagai media pembelajaran. Tahap observasi dilakukan dengan mencatat aktivitas peserta didik maupun guru selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil dari observasi dan tes kemudian dianalisis pada tahap refleksi untuk mengidentifikasi kelemahan yang terjadi dan merumuskan strategi perbaikan pada siklus berikutnya.

Tahap selanjutnya adalah siklus II yang dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi dari siklus I. Pada tahap ini, peneliti merevisi RPP dan strategi pembelajaran yang digunakan sebelumnya. Selanjutnya, pembelajaran kembali dilaksanakan dengan menerapkan perbaikan yang telah direncanakan. Observasi dilakukan kembali untuk mencatat jalannya pembelajaran, kemudian hasil yang diperoleh dianalisis pada tahap refleksi. Analisis hasil pada siklus II dibandingkan dengan hasil pada siklus I untuk menilai apakah indikator keberhasilan penelitian telah tercapai.

Data penelitian dianalisis dengan menggunakan dua pendekatan, yaitu kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil tes belajar peserta didik dianalisis dengan metode statistik deskriptif, meliputi perhitungan nilai rata-rata, persentase ketuntasan belajar, serta nilai tertinggi dan terendah. Sementara itu, data kualitatif diperoleh dari lembar observasi dan kuesioner tanggapan peserta didik. Data kualitatif ini dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran mengenai aktivitas belajar, respons peserta didik, serta efektivitas kinerja guru dalam proses pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

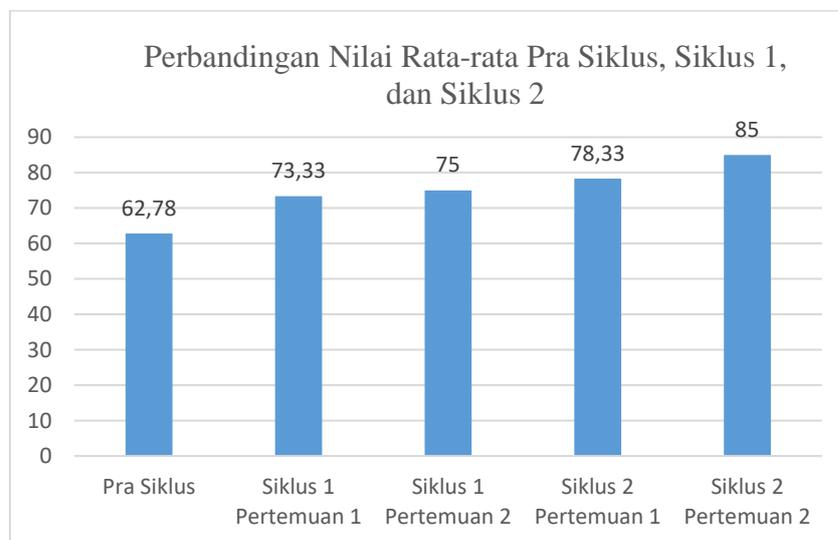
### HASIL

Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus, setiap siklus dilakukan 2 kali pertemuan atau tindakan dengan subjek 27 peserta didik, dengan hasil secara keseluruhan dapat ditampilkan seperti pada tabel berikut.

Tabel 1. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Tahap Penelitian	Nilai Rata-rata	Persentase Ketuntasan (%)	Jumlah Siswa Tuntas
PraSiklus	62,78	41%	13 Siswa
Siklus I Pertemuan 1	73,33	55,56%	15 Siswa
Siklus I Pertemuan 2	75	62,96%	17 Siswa
Siklus II Pertemuan 1	78,33	77,78%	21 Siswa
Siklus II Pertemuan 2	85	100%	27 Siswa

Tabel 1 menunjukkan bahwa ada peningkatan yang progresif dan signifikan dari tahap pra Tindakan, siklus I hingga Siklus II, baik dari segi nilai rata-rata maupun persentase peserta didik dalam pencapaian ketuntasan belajar. Hasil tersebut dapat disajikan dalam bentuk gambar grafik batang berikut.



Gambar 1. Grafik Keseluruhan Tindakan

## PEMBAHASAN

Temuan penelitian ini menegaskan bahwa implementasi permainan *Educaplay* terbukti mampu meningkatkan capaian hasil pembelajaran peserta didik kelas X-1 SMA Kesatrian 2 Semarang dalam materi Sejarah Hindu-Buddha di Nusantara. Peningkatan ini didukung oleh data kuantitatif hasil belajar yang konsisten, serta data kualitatif dari observasi dan dokumentasi.

Pada tahap pra-siklus, dilakukan pre-test diberikan kepada 27 peserta didik untuk mengukur pemahaman awal tentang materi Sejarah Hindu-Buddha di Nusantara. Hasil pre-test menunjukkan rata-rata nilai kelas sebesar 62,78, dengan tingkat ketuntasan belajar yang sangat rendah, yaitu hanya 41% (13 peserta didik yang mencapai KKM). Data ini mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta didik belum menguasai materi secara memadai (KKM 75). Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa pendekatan pembelajaran konvensional yang diterapkan sebelumnya kurang efektif dalam memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah yang kompleks. Kondisi ini selaras dengan observasi umum bahwa metode pengajaran pasif seringkali gagal membangkitkan minat peserta didik dan berujung pada penurunan prestasi akademik (Amin, 2011).

Penerapan *Educaplay* pada Siklus I membawa dampak positif. Rata-rata nilai meningkat menjadi 73,33 dan tingkat ketuntasan mencapai 55,56% selanjutnya meningkat kembali menjadi 75 dengan tingkat ketuntasan 62,96%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa integrasi elemen permainan dalam proses belajar mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik. *Educaplay* menyediakan lingkungan belajar yang interaktif dan menantang, yang dapat mengurangi kebosanan dan meningkatkan fokus peserta didik. Hal ini konsisten dengan hasil studi Sepriyanti et al. (2024) dan Tiana et al. (2021) yang juga menemukan efektivitas game edukasi dalam memicu motivasi dan meningkatkan hasil belajar. Namun, pada Siklus I pertemuan pertama, masih terdapat beberapa kendala, seperti kurangnya pemahaman peserta didik terhadap instruksi awal dan kurang optimalnya bimbingan guru, yang menyebabkan belum tercapainya target ketuntasan 75%, namun pada pertemuan kedua nilai ketuntasan sebesar 75 yang sangat pas dengan target KKM.

Modifikasi yang diterapkan pada Siklus II, termasuk penjelasan yang lebih komprehensif, variasi jenis permainan, dan peningkatan bimbingan guru, terbukti sangat efektif. Hasil belajar peserta didik melonjak signifikan, dengan rata-rata pada pertemuan pertama yaitu 78,33 dengan persentase ketuntasan 77,78%. Pada pertemuan kedua yaitu nilai rata-rata sebesar 85 dan persentase ketuntasan mencapai 100%. Angka ini telah melampaui kriteria keberhasilan penelitian, menandakan bahwa *Educaplay*, jika diimplementasikan dengan strategi yang tepat, memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran. Peningkatan ini diperkuat oleh observasi yang menunjukkan peningkatan aktivitas dan antusiasme peserta didik yang lebih tinggi, serta respons positif dari peserta

didik melalui kuesioner. Penggunaan *Educaplay* memungkinkan peserta didik untuk belajar secara aktif, memecahkan masalah, dan berkolaborasi, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Temuan ini mendukung gagasan bahwa pembelajaran aktif dan berbasis teknologi dapat meningkatkan efektivitas pengajaran (Sari, 2024). Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa inovasi dalam metode pembelajaran, khususnya melalui pemanfaatan teknologi dan game edukasi seperti *Educaplay*, dapat secara substansial meningkatkan capaian belajar dan minat peserta didik, terutama pada materi yang sering dianggap sulit atau membosankan seperti sejarah.

### PENUTUP

Berlandaskan temuan dan analisis penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan *Educaplay* secara efektif berkontribusi pada peningkatan hasil belajar peserta didik kelas X-1 SMA Kesatrian 2 Semarang dalam materi Sejarah Hindu-Buddha di Nusantara. Peningkatan ini dibuktikan dengan lonjakan persentase ketuntasan belajar dari 41% di tahap pra-siklus, menjadi 55,56% dan 62,96% pada Siklus I, dan mencapai 77,78% serta 100% pada Siklus II, melampaui target keberhasilan sebesar 75%. Selain itu, rata-rata nilai kelas juga menunjukkan peningkatan signifikan, dari 62,78 di tahap pra-siklus menjadi 85 di Siklus II. Peningkatan ini juga ditunjang oleh observasi terhadap aktivitas dan antusiasme peserta didik yang semakin meningkat selama proses pembelajaran.

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat diajukan. Bagi guru mata pelajaran Sejarah, disarankan untuk mempertimbangkan penggunaan *Educaplay* sebagai salah satu bentuk inovasi media pembelajaran. Pemanfaatan media ini dapat membantu meningkatkan capaian belajar peserta didik, terutama pada materi yang kerap dianggap sulit atau kurang menarik. Agar penerapannya optimal, guru perlu melakukan persiapan yang matang serta menyesuaikan permainan dengan karakteristik materi maupun kondisi peserta didik.

Bagi peserta didik, diharapkan adanya kesadaran untuk memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran seperti *Educaplay* sebagai sarana meningkatkan minat dan pemahaman terhadap materi pelajaran. Dengan demikian, pengalaman belajar dapat berlangsung lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif.

Selanjutnya, bagi pihak sekolah, penting untuk menyediakan fasilitas serta sarana prasarana yang memadai, misalnya akses internet dan perangkat pendukung, sehingga guru maupun peserta didik dapat dengan mudah mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi. Dukungan institusional ini akan menjadi faktor penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran inovatif di kelas.

Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan memperluas variasi, baik dari segi materi pelajaran, jenjang pendidikan, maupun jenis *game* edukasi yang digunakan. Penelitian lanjutan ini diharapkan dapat

memperkaya literatur sekaligus memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pemanfaatan teknologi dalam konteks pendidikan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amin, Syaiful. 2011. "Pewarisan Nilai Sejarah Lokal Melalui Pembelajaran Sejarah Jalur Formal dan Informal Pada Siswa di SMA Kudus Kulon". *Jurnal Paramita: Historical Studies*. 21 (1): 105-115.
- Daniyati, Ani. 2023. "Konsep Dasar Media Pembelajaran". *Journal of Student Research (JSR)*. 1 (1): 282-294.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Fauzi, T. Zulfa., Laily Nurmalia, & Muhammad Hayun. 2024. *Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah*. FIP UMJ. 2024: 325-334.
- Fernanda, N., A Roosyanti, A & Susanti, R. 2024. *JSER: Journal of Science and Education Research*. 3 (2): 58-63.
- Isnaini, S. Nur., Firman & Desyandri. 2023. *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar*. 3(2): 42-51.
- Izdiar, H. S., S Astriani, S & Rustini, T. 2024. "Pembelajaran Berbasis Educaplay: Teori dan Praktik". *Jurnal Sindoro: Cendikia Pendidikan*. 4(6): 48-58.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. *Materi Pendukung Literasi dan Numerasi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kuntowijoyo. 1995. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Maiga, Chang., dkk. 2009. *Learning By Playing*. Germany: Springer Verlag Berlin Heidelberg.
- Mokoagow, Fhaby Magfirah, Lillyan Hadjaratie & Roviana H Dai. 2021. *Inverted Journal of Information Technology Education*. 1 (1): 40-50.
- Nisa, Alvi Zahrotun., dkk. 2024. "Peningkatan Pembelajaran melalui Permainan Educaplay". *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 9 (2), 4765-4775.
- Nursyafa'ah, Octavia Chandra. 2024. *Penerapan Model Game Based Learning Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Kota Jambi*. Skripsi Universitas Jambi: Dipublikasikan.
- Prasetya, Didik Dwi., Wahyu Sakti G.I & Syaad Patmanthara. 2023. "Pembelajaran Berbasis IT". *Tekno*. 2(2): 45-50.
- Rahmadi. 2021. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Banjarmasin: Antasari Press
- Saputa, Andre., Imam Rodin & Ratih Purnama Pertiwi. 2023. *FingeR: Journal of Elementary School*. 2 (2): 41-49.
- Sari, Aprillani Muntya. 2024. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Pengertian, Tujuan, Manfaat, Metode*. (<https://pe.feb.unesa.ac.id/post/penelitian-tindakan-kelas-ptk-pengertian-tujuan-manfaat-dan-metode#:~:text=Tujuan%20Penelitian%20>)



[Tindakan%20Kelas%20\(PTK,sebelumnya%20telah%20dilakukan%20di%20kela\)](#)  
di akses pada tanggal 1 April 2025.

- Sepriyanti, Dewi., Deden Supriatna & Rudi Hartono. 2024. “Peningkatan Kecerdasan Anak melalui Educaplay”. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 13(2): 80-94.
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tiana, Asna., Apri Damai, & Marciana Sarwi. 2021. “Peningkatan Hasil Pembelajaran Sejarah: Materi Pendudukan Jepang di Nusantara” *Jurnal Pendidikan Indonesia*. 2(6): 943-952.