

Penerapan Media Pembelajaran Menggunakan *Game* Edukasi *Educa Play* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Kelas XI IPS 1 di MAN 1 Situbondo

M. Farros Al Alimi^{1*}, Mifahus Surur², Agusti³

^{1,2,3}STKIP PGRI Situbondo, Jl. Argopuro Gang VII, Kel. Mimbaan Panji, Kab. Situbondo, Jawa Timur

E-mail: farros296@gmail.com

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerk.in.v5i1.7724>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 23 July 2026

Revised: 01 Aug2026

Accepted: 17 Aug2026

Kata Kunci:

Educaplay, media pembelajaran, pemahaman konsep, game edukasi

Keywords:

Educaplay, learning media, concept understanding, educational games



ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan mengetahui penerapan media pembelajaran game edukasi Educaplay dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas XI IPS I pada mata pelajaran Ekonomi di MAN I Situbondo. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart dalam dua siklus yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri atas 15 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay meningkatkan pemahaman konsep, motivasi, aktivitas, dan antusiasme siswa. Pemahaman siswa meningkat dari 71% pada observasi awal dalam kategori kurang paham, menjadi 75% pada Siklus I dalam kategori paham, dan 92% pada Siklus II dalam kategori sangat paham. Dengan demikian, Educaplay efektif meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar serta menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi siswa. Media ini layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran inovatif pada mata pelajaran Ekonomi.

This study aims to determine the application of the Educaplay educational game learning media in improving the conceptual understanding of class XI IPS I students in the Economics subject at MAN I Situbondo. The study used the Classroom Action Research (CAR) method of the Kemmis and McTaggart model in two cycles which included planning, action, observation, and reflection. The research subjects consisted of 15 students. Data were collected through observation, tests, and documentation, then analyzed using simple qualitative and quantitative descriptive methods. The results showed that the use of Educaplay improved students' conceptual understanding, motivation, activity, and enthusiasm. Student understanding increased from 71% in the initial observation in the category of not understanding, to 75% in Cycle I in the category of understanding, and 92% in Cycle II in the category of very understanding. Thus, Educaplay effectively improves conceptual understanding and learning outcomes and creates more active, interactive, enjoyable learning and encourages student participation. This media is worthy of being used as an alternative innovative learning in the Economics subject.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: M. Farros Al Alimi, et al (2026). Penerapan Media Pembelajaran Menggunakan *Game* Edukasi *Educa Play* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Kelas XI IPS 1 di MAN 1 Situbondo, 5(1) 3022-3027. <https://doi.org/10.31004/jerk.in.v5i1.7724>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital di era Revolusi Industri 4.0 telah merevolusi metode pendidikan, khususnya dalam mempersiapkan keterampilan yang diperlukan di abad ke-21 seperti inovasi, analisis kritis, keterampilan komunikasi, dan kolaborasi Berdasarkan temuan dari Program for International Student Assessment (PISA) 2022 yang dikeluarkan oleh OECD, menunjukkan bahwa siswa masih

memiliki kesulitan dalam menggenerasi ide, merumuskan solusi kreatif, dan menyelesaikan masalah dengan pendekatan yang inovatif (Yuniarti, 2024)

Selain itu, perubahan karakteristik peserta didik yang semakin akrab dengan teknologi menuntut guru untuk menyediakan pengalaman belajar yang tidak hanya informatif tetapi juga adaptif terhadap gaya belajar generasi digital. Siswa saat ini cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan berbasis tantangan dibandingkan metode tradisional. Di tengah permasalahan tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih menarik, menantang, dan memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat langsung dalam aktivitas belajar (Collins et al., 2021).

Media interaktif menjadi salah satu solusi dalam merancang pembelajaran supaya peserta didik dapat terlibat aktif, penggunaan teknologi membantu meningkatkan interaksi dan membantu pendidik dalam proses pembelajaran sehingga mudah dilakukan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pembelajaran interaktif yang membantu siswa dalam belajar dan pemahaman terhadap materi sehingga hasil belajar siswa juga dapat meningkat.

Berdasarkan hasil pengamatan awal melalui serangkaian observasi dan wawancara langsung dengan guru pengampu Pelajaran Ekonomi di MAN I Situbondo, ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran terdapat beberapa indikator yang membuat siswa kurang minat dalam mengikuti Pelajaran seperti tidak fokus ketika pembelajaran berlangsung, kurangnya partisipasi dalam diskusi, serta minimnya inisiatif untuk bertanya atau mengemukakan pendapat, terlihat dari rendahnya partisipasi dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, kemampuan pemahaman konsep siswa juga terlihat belum berkembang optimal, ditandai dengan kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, kurang mampu memecahkan masalah melalui pendekatan alternatif, serta lemahnya kemampuan mengembangkan gagasan.

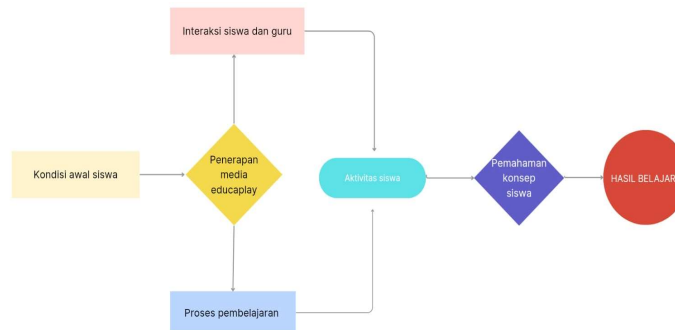
Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi educaplay berdampak positif dalam proses pembelajaran. Penggunaan Educaplay mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa (Mukni'ah et al., 2025) Namun demikian, masih terdapat keterbatasan penelitian sebelumnya yang mengkaji Educaplay sebagai media pembelajaran pada materi ekonomi khususnya di kelas XI di MAN I Situbondo, sehingga diperlukan penelitian lanjutan yang lebih mendalam.

Oleh karena itu, Oleh karena itu, penelitian ini memiliki urgensi untuk dilakukan guna memberikan kontribusi ilmiah dan praktis dalam pengembangan media pembelajaran modern di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk menguji sejauh mana penerapan media educaplay dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas XI IPS I MAN I Situbondo. Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan model pembelajaran inovatif berbasis game edukasi di bidang keilmuan khususnya dibidang pendidikan. Sementara secara praktis dapat menjadi rekomendasi media interaktif yang dapat digunakan bagi guru dan sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran era digital secara keseluruhan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa permasalahan utama dalam penelitian ini adalah kurangnya efektifitas penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi sehingga kemampuan pemahaman konsep siswa menjadi rendah. Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya untuk meningkatkan aspek tersebut melalui penerapan media pembelajaran yang efektif, interaktif, dan menyenangkan seperti Educaplay. Dengan demikian, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana penerapan media Educaplay dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa.

.METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merujuk pada model yang dikemukakan oleh Kemmis dan McTaggart dalam bukunya Ansori et al., (2025), yang meliputi empat tahapan utama yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya.



Gambar 1. Alur Siklus PTK Kemmis dan MC Taggart

Subjek penelitian ini seluruh kelas XI IPS I MAN I Situbondo sebanyak 15 siswa. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di MAN I Situbondo. Penentuan lokasi menggunakan pendekatan purposive, yaitu dipilih secara sengaja oleh peneliti berdasarkan adanya permasalahan nyata terkait rendahnya pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran Ekonomi yang ditemukan melalui observasi awal. Objek penelitian adalah meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa melalui penggunaan media pembelajaran menggunakan Educaplay pada mata pelajaran Ekonomi.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Tes berupa soal uraian yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada setiap siklus, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa dokumen-dokumen pendukung yang relevan, meliputi foto kegiatan pembelajaran, serta dokumen lain yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian. Kemudian data hasil tersebut kemudian dianalisis menggunakan skala Likert oleh Sugiono (2013) dengan empat kategori, yaitu: Sangat Paham (skor 4), Paham (skor 3), Kurang Paham (skor 2), dan Sangat Kurang Paham (skor 1) (Wibowo et al., 2023) Analisis data dilakukan dengan pendekatan kualitatif deskriptif dan kuantitatif sederhana untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas XI IPS 1 MAN 1 Situbondo melalui penerapan media pembelajaran berbasis game educaplay. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep siswa masih berada pada kategori rendah. Sebanyak 71,43% siswa berada pada kategori kurang paham, sedangkan 28,57% berada pada kategori sangat kurang paham. Hasil tersebut menunjukkan bahwa belum ada siswa yang mencapai kategori paham maupun sangat paham sehingga diperlukan tindakan perbaikan melalui penerapan media pembelajaran yang lebih interaktif.

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran EducaPlay melalui berbagai aktivitas interaktif yang dirancang sesuai materi pembelajaran Ekonomi. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan partisipasi siswa dibandingkan kondisi awal. Siswa mulai menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, lebih aktif berdiskusi, juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga perhatian siswa terhadap materi meningkat. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 75% siswa telah mencapai kategori paham, sedangkan 25% siswa masih berada pada kategori kurang paham. Meskipun terjadi peningkatan dibandingkan kondisi awal, hasil refleksi menunjukkan bahwa beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam menghubungkan konsep-konsep ekonomi serta membutuhkan pendampingan yang lebih intensif selama pembelajaran.

Perbaikan pembelajaran kemudian dilakukan pada siklus II berdasarkan hasil refleksi siklus I, pelaksanaan tindakan pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih optimal. Siswa tampak lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, mampu bekerja sama dalam kelompok, serta lebih cepat memahami materi yang disampaikan sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung lebih kondusif. Dan hasil evaluasi menunjukkan peningkatan kemampuan pemahaman konsep yang sangat baik. Sebanyak 92,86% siswa telah mencapai kategori sangat paham, sedangkan 7,14% berada pada kategori paham.

Table 1. rekapitulasi hasil penelitian

Tahap Penelitian	Sangat Paham	Paham	Kurang	Sangat kurang
Kondisi Awal	0%	0%	71,43%	28,57%
Siklus I	0%	75%	25%	0%
Siklus II	92,86%	7,14%	0%	0%

Pembahasan

Media pembelajaran yang memegang peranan krusial dalam proses belajar mengajar disekolah selalu menjadi rel atau alat bantu agar materi yang di ajarkan lebih mudah untuk dimengerti dan dipahami (Hasan et al., 2021). Media interaktif menjadi salah satu solusi dalam merancang pembelajaran supaya peserta didik dapat terlibat aktif, penggunaan teknologi membantu meningkatkan interaksi dan membantu pendidik dalam proses pembelajaran sehingga mudah dilakukan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai (Marfhadella, 2019). Pembelajaran interaktif yang membantu siswa dalam belajar dan pemahaman terhadap materi sehingga hasil belajar siswa juga dapat meningkat.

Penerapan media pembelajaran Educaplay yang menawarkan berbagai alat dan aktivitas interaktif untuk proses belajar seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan memori yang dapat disesuaikan dengan materi Pembelajaran. Aktivitas ini tidak hanya membuat peserta didik menjadi lebih tertarik, tetapi juga membantu mereka memahami konsep-konsep penting dalam materi dengan lebih baik (Fernanda., 2024).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam dua siklus, disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran menggunakan Educaplay mampu meningkatkan kemampuan pemahaman siswa kelas XI Ips 1 MAN 1 Situbondo. Tindakan yag dilakukan pada dua siklus, dapat dilihat bahwa media pembelajaran ini memberikan efek yang nyata terhadap peningkatan kualitas dalam pembelajaran, terutama dalam hal pemahaman konsep.

Hal itu terlihat dari hasil observasi awal yang menunjukkan siswa yang mengalami kesulitan dalam mencerna dan memahami materi secara mendalam, dengan rata-rata persentase pemahaman konsep siswa menunjukkan 28% berada dalam kategori sangat kurang dan 71% berada dalam kategori kurang. Setelah dilakukakan penggunaan media pembelajaran pada siklus pertama rata-rata pemahaman konsep meningkat menjadi 75% dan mayoritas berada dalam kategori paham. . Namun pada tahapan refleksi pada siklus pertama masih diperlukan adanya perbaikan seperti manajemen waktu serta ketidak biasaan siswa dalam penggunaan media.

Setelah itu pada siklus kedua dilakukan perbaikan pada permasalahan yang ditemukan pada refleksi siklus sebelumnya. Seperti, bimbingan penggunaan media, mengelola penggunaan waktu sehingga proses pembelajaran berjalan dengan lancer, sehingga dari siklus kedua membuahkan peningkatan lebih signifikan sebanyak 92,86% siswa masuk kategori sangat paham. Data tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan kualitas pemahaman konsep siswa secara signifikan. Hal tersebut juga mengkonfirmasi bahwa proses pembelajaran menggunakan metode konvensional kurang efektif untuk selalu digunakan, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran harus ada kreatifitas dalam pengolahannya seperti penggunaan media pembelajaran educaplay ini.

Berdasarkan perbandingan perolehan data pada hasil kondisi awal, Siklus I, dan Siklus II, menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran menggunakan Educaplay tidak hanya akan meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa secara kuantitatif yang dapat dilihat dari peningkatan hasil skor tes, namun juga dapat memotivasi siswa dalam belajar, meningkatkan aktifitas pada proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan dan dapat memudahkan bagi pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini searah dengan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media Educaplay memungkinkan guru untuk membuat permainan interaktif yang relevan dengan materi pelajaran. Selain itu, permainan Educaplay dapat menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan (Taurista et al., 2024).

Maka dari itu secara keseluruhan kedua siklus yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran menggunakan Educaplay sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas XI IPS 1 Man 1 Situbondo.

SIMPULAN

Berdasarkan dengan hasil penelitian yang telah di lakukan dalam rangkaian dua siklus pada kelas XI IPS 1 Man 1 Situbondo. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media pembelajaran menggunakan Educaplay dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa secara signifikan, bukan hanya peningkatan pada hasil belajar siswa, tetapi juga ada peningkatan dari proses pembelajaran yang tambah aktif, edukatif, dan menyenangkan. Terlihat dari hasil IKS menunjukkan 71,43% siswa yang termasuk dalam kategori kurang paham dan 28,57% pada kategori sangat kurang paham. Setelah dilakukan tindakan pada siklus pertama, terjadi peningkatan pemahaman konsep siswa secara signifikan, Terdapat 75% siswa yang termasuk dalam ketegori paham, yang dapat dijadikan gambaran bahwa media pembelajaran menggunakan educaplay mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa. Selanjutnya pelaksanaan Siklus II sebanyak 92% siswa masuk dalam kategori sangat paham. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran menggunakan educaplay secara signifikan mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa, tidak hanya itu penerapan media ini juga memberikan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan.

Maka dengan demikian penelitian penerapan media pembelajaran menggunakan game edukasi educaplay begitu efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa khususnya di kelas XI Man 1 Situbondo, baik pada hasil belajar maupun dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa hormat dan penghargaan, Penulis menyampaikan terima kasih kepada Kepala MAN 1 Situbondo yang telah memberikan izin pelaksanaan penelitian, guru mata pelajaran Ekonomi yang telah memberikan arahan dan pendampingan selama penelitian berlangsung, serta seluruh siswa kelas XI IPS 1 yang telah berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan motivasi sehingga penelitian serta penyusunan artikel ini dapat diselesaikan dengan baik.

REFERENSI

- Ansori, Y., Situmorang, L. K., Ayuningsih, P., & Darnis, F. (2025). Evaluasi penggunaan platform educaplay sebagai media pembelajaran interaktif pada praktik mengajar mahasiswa. *International Jurnal of Informatics*, 1–9.
- Collins, S. P., Storrow, A., Liu, D., Jenkins, C. A., Miller, K. F., Kampe, C., & Butler, J. (2021). Experimental platform to study the neuronal mechanisms of magnetoreception in the honey bee. *5*(2), 167–186.
- Fernanda., et al. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Educaplay di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya. *3*(2).
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., & ... (2021). Media pembelajaran. *eprints.unm.ac.id*.
- Marfhadella. (2019). penerapan media pembelajaran interaktif berbasis educaplay untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas ix smp negeri 02 SUMBER PADA MATERI REAKSI-REAKSI KIMIA DAN DINAMIKANYA. *Concept and Communication*, null(23), 301–316. <https://doi.org/10.15797/concom.2019..23.009>
- Mukni'ah, M., Mudrikah, M., & Presbianti, Y. R. (2025). The development of game-based learning media by using educaplay to increase student motivation and participation. *Research and Development in Education (RaDEn)*, 5(1), 273–288. <https://doi.org/10.22219/raden.v5i1.38809>
- Taurista, P. S., Dewi, L. N., Romadhoni, A. N. P., Sofiana, M. S., Zuroida, D. A., Rahayu, A. P., & Primasatya, N. (2024). Implementasi Game Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Keragaman Budaya Indonesiaku di Kelas 5 SDN Banjaran 4. *Jurnal Simki Postgraduate*, 3(4), 320–327. <https://doi.org/10.29407/jspg.v3i4.971>
- Wibowo, M. S., Paninggiran, H. N. K., & Heptanti, U. (2023). Peningkatan Sumber Daya Manusia Kelompok Sadar Wisata Dalam Pengelolaan Pantai Indah Kemangi Kabupaten Kendal. *Jurnal Abdimas Pariwisata*, 4(2), 158–168. <https://doi.org/10.36276/jap.v4i2.458>
- Yuniarti. (2024). analisis kemampuan pemahaman konsep matematika siswa sman 46 jakarta pada materi barisan dan deret.