

Pengaruh Model *Inquiry-Based Learning* Berbantuan Media Pembelajaran *Educaplay* Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Ade Eva Aprilia*, Sri Lestari*, Raras Setyo Retno*

Universitas PGRI Madiun, Indonesia

Evaaprilias221322@gmail.com*, lestarisri@unipma.ac.id*, raras@unipma.ac.id*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan menyimak siswa sekolah dasar yang disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *Inquiry-Based Learning* (IBL) berbantuan media pembelajaran *Educaplay* terhadap keterampilan menyimak siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Quasi Experimental* tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV MIN 2 Kota Madiun tahun ajaran 2025/2026 sebanyak 80 siswa. Sampel penelitian terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol yang masing-masing berjumlah 25 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui tes pre-test dan post-test, sedangkan analisis data menggunakan uji Shapiro–Wilk, Levene, Mann–Whitney, dan Wilcoxon dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 24. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelompok setara dengan nilai signifikansi 0,194 ($>0,05$). Kelompok kontrol tidak mengalami peningkatan keterampilan menyimak yang signifikan dengan nilai signifikansi 0,809 ($>0,05$), sedangkan kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan dengan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$). Dengan demikian, penerapan model *Inquiry-Based Learning* berbantuan media *Educaplay* berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menyimak siswa kelas IV Sekolah Dasar dan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, serta bermakna.

Kata Kunci: *Inquiry-Based Learning*, *Educaplay*, Keterampilan Menyimak, Sekolah Dasar, Pembelajaran Interaktif

PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa menjadi pondasi krusial yang wajib dikuasai siswa sekolah dasar demi menunjang pencapaian akademik dan interaksi sosial mereka, kompetensi ini mencakup empat pilar utama yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang saling terintegrasi serta berkembang secara bertahap selaras dengan fase perkembangan (Fauzan dkk., 2026). Ada orang yang memiliki keterampilan berbahasa secara optimal sehingga setiap tujuan berkomunikasi mudah tercapai atau mudah dimengerti. Namun, ada pula orang yang sangat lemah tingkat keterampilan berbahasanya sehingga menimbulkan salah pengertian dalam berkomunikasi.

Keterampilan berbahasa merupakan komponen kunci dalam komunikasi interpersonal dan berperan penting dalam keberhasilan seseorang dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, pekerjaan, dan interaksi sosial. Kemampuan berbahasa yang baik mencakup pemahaman tata bahasa, kosakata yang luas,

serta kemampuan beradaptasi dengan berbagai situasi komunikasi. Keterampilan berbahasa dapat dikelompokkan ke dalam dua kategori, yakni aspek reseptif dan aspek produktif. Aspek reseptif bersifat penerimaan atau penyerapan seperti tampak pada kegiatan menyimak dan membaca di kehidupan sehari-hari. Sementara aspek produktif bersifat pengeluaran atau pemroduksian bahasa, baik lisan maupun tertulis sebagaimana yang tampak dalam kegiatan berbicara menulis.

Kemampuan berbahasa yang baik memungkinkan pencapaian secara runtut dan sistematis. Hal ini memudahkan orang lain untuk memahami maksud yang disampaikan, keterampilan berbahasa juga mendukung refleksi dan evaluasi terhadap suatu informasi. Menyimak merupakan keterampilan dasar dalam pemerolehan bahasa karena menjadi pintu masuk bagi pemahaman bahasa lisan. Menurut (Musyadad, t.t. 2023) kegiatan menyimak melibatkan proses mendengar bunyi bahasa, mengidentifikasi, mengevaluasi serta merespons makna yang disampaikan, penguasaan menyimak yang optimal akan membantu anak lebih mudah menyerap informasi.

Di antara berbagai kemampuan berbahasa yang ada, keterampilan menyimak merupakan keterampilan yang paling utama. Pembelajaran menyimak tidak pernah di evaluasi dalam proses pembelajaran padahal pembelajaran menyimak merupakan aspek penting dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami pesan lisan serta informasi yang diperoleh dari kegiatan menyimak, pada materi menyimak dongeng maupun teks informasi, kemampuan siswa dalam memahami informasi dan mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik dongeng yang dibacakan oleh guru masih tergolong sangat rendah (Widyanti, 2024).

Menurut (Fatimah, 2025), dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar keterampilan menyimak masih belum menjadi fokus utama dan sering kali kurang mendapat perhatian karena sebagian guru menyakini bahwa kemampuan menyimak akan terbentuk dengan sendirinya seiring kemampuan siswa dalam mendengarkan, akan tetapi kondisi di lapangan menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran yang telah diajarkan, sehingga tujuan pembelajaran belum maksimal. Menurut (Fitriyani dkk., t.t.), berbagai upaya telah dilakukan oleh guru untuk meningkatkan siswa dalam hal keterampilan menyimak, antara lain memberikan tugas, kerja kelompok, hingga program remedial. Namun demikian, hasil yang ditunjukkan siswa belum berjalan optimal dan kemampuan mereka cenderung masih pada kategori rendah untuk keterampilan menyimak. Kemudian menurut (Fatonah, 2019), proses pembelajaran menyimak kerap menghadapi sejumlah hambatan dari sisi peserta didik. Kendala tersebut meliputi rendahnya konsentrasi, kecederungan melamun, adanya distraksi berupa obolan antar teman, hingga faktor eksternal seperti kualitas suara yang kurang jelas.

Kesulitan keterampilan menyimak dalam pembelajaran Bahasa Indonesia akan berdampak langsung kepada keterampilan lainnya karena menurut (Salamah, 2025), proses pembelajaran kurang efektif karena keterampilan siswa dalam menyimak menurun. Kondisi ini dipicu oleh pendekatan mengajar guru yang masih mengandalkan ceramah tanpa disertai penggunaan syarat pembelajaran yang bervariasi dan menarik. Unsur penting dalam kemampuan menyimak adalah keterampilan untuk memahami sesuatu yang diucapkan oleh orang lain atau pembicara. Permasalahan ini memungkinkan karena faktor belajar peserta didik yang kurang efektif, bahkan mungkin peserta didik tidak merasa termotivasi di dalam mengikuti pembelajaran di kelas yang akibatnya, siswa kurang memahami materi yang bersifat sukar, yang diberikan oleh guru. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, berbagai inovasi dalam metode pembelajaran terus dikembangkan.

Media pembelajaran adalah segala hal yang bisa digunakan oleh guru dalam memberikan informasi terkait proses belajar kepada siswa, sehingga dapat membangkitkan pikiran, perhatian, dan perasaan mereka. Tujuannya adalah memberikan motivasi serta dorongan untuk terus belajar. Menurut (Harsiwi & Arini, 2020),

media pembelajaran merupakan komponen krusial yang berfungsi sebagai saluran pentampaian materi ajar. Salah satu *platform* media yang sangat populer adalah media *Educaplay*, *platform* ini menawarkan berbagai aktivitas belajar berbasis digital yang disesuaikan kebutuhan peserta didik. *Educaplay* merupakan sebuah *platform* digital yang menawarkan berbagai perangkat dan aktivitas interaktif untuk mendukung pembelajaran. *Educaplay* memiliki berbagai fitur seperti, video quiz, froggy jumps, yes or no game, puzzle, word games, map quiz, alphabet game, memory game quiz, matching game, riddle, crossword puzzle, word search puzzle, dan lainnya.

Penggunaan media *Educaplay* dikelas memberikan pengalaman belajar lebih menyenangkan dan memberikan pengalaman yang berbeda dibandingkan dengan media konvensional, karena peserta didik lebih aktif dan tidak pasif ketika pembelajaran bahasa Indonesia di dalam kelas melalui permainan digital ini. Menurut (Permatasari dkk., 2025), melalui *Educaplay*, guru dapat dengan fleksibel menyisipkan pertanyaan diskusi, aktivitas belajar di dalam kelas menjadi menyenangkan. Variasi aktivitas ini mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam suasana belajar yang menyenangkan dalam keterampilan menyimak cerita dongeng/teks narasi.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SD siswa sangat kesulitan dalam keterampilan menyimak penyebabnya adalah penurunan kemampuan merespon dan memahami intruksi, hal ini menyebabkan siswa ketergantungan pada teman sehingga secara emosional. Siswa yang menyadari dirinya sulit mengikuti pembelajaran di kelas cenderung berperilaku pasif karena tidak memahami topik yang dibicarakan, kehilangan motivasi karena merasa frustrasi selalu tertinggal dalam menangkap informasi yang pada akhirnya dapat menurunkan minat belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, oleh sebab itu penggunaan *platform Educaplay* merupakan solusi yang sangat relevan untuk mengatasi masalah keterampilan menyimak, terutama karena sifatnya yang interaktif dan berbasis permainan (*Gamification*).

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang data berupa angka dan kesimpulannya didapat berdasarkan pengujian hipotesis secara statistika (Rasyid, 2022). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* dengan tipe *Nonequivalent Control Groupdes Design*. Desain ini melibatkan dua kelompok penelitian yaitu siswa kelas IV, dalam proses pelaksanaannya peneliti ini melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok diberikan pretest dan posttest, namun hanya kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan, sehingga hasil kedua kelompok dapat dibandingkan untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan pengukuran kepada siswa yang berbeda.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelas Eksperimen	O1	X	O2
Kelas Kontrol	O1	-	O2

Populasi dari penelitian adalah seluruh siswa kelas IV MIN 2 Kota Madiun pada tahun ajaran 2025/2026. Siswa kelas IV dipilih sebagai populasi karena telah mempelajari materi menyimak dengan kurikulum yang berlaku serta pada tahap *Operasional Konkret*, sehingga sesuai untuk penerapan model pembelajaran *Inquiry-Based Learning* berbantuan media *Educaplay*. Berdasarkan data dari pihak sekolah, total keseluruhan untuk kelas IV MIN 2 Kota Madiun ada 80 siswa. Dengan demikian, seluruh siswa kelas IV MIN 2 Kota Madiun dijadikan populasi dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai data keterampilan menyimak siswa pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) diberikan perlakuan.

Tabel 2. Hasil Uji Deskriptif

Variabel	Kelompok	Mean	Standar Deviasi	Minimum	Maksimum
<i>Pre-test</i>	Kontrol	12,60	5,766	0	20
<i>Pre-test</i>	Eksperimen	11,12	5,199	0	20
<i>Pos-ttest</i>	Kontrol	17,52	4,584	4	20
<i>Post-test</i>	Eksperimen	11,20	5,260	0	20

Berdasarkan 2. diketahui bahwa rata-rata (*mean*) nilai *pre-test* pada kelompok kontrol sebesar 12,60 dengan standar deviasi 5,766, sedangkan kelompok eksperimen memiliki rata-rata sebesar 11,12 dengan standar deviasi 5,199. Nilai minimum pada kedua kelompok adalah 0, sedangkan nilai maksimum mencapai 20. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal keterampilan menyimak siswa pada kedua kelompok relatif tidak jauh berbeda. Setelah diberikan perlakuan, rata-rata (*mean*) nilai *post-test* pada kelompok kontrol sebesar 17,52 dengan standar deviasi 4,584, sedangkan kelompok eksperimen sebesar 11,20 dengan standar deviasi 5,260. Nilai minimum pada kelompok kontrol adalah 4 dan pada kelompok eksperimen 0, sedangkan nilai maksimum pada kedua kelompok tetap 20.

Uji normalitas dilakukan menggunakan *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel masing-masing kelompok sebanyak 25 siswa ($n < 50$). Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (*Sig.*) $> 0,05$.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Kelompok	<i>Sig. (Shapiro-Wilk)</i>	Keterangan
<i>Pre-test</i>	Kontrol	0,097	Normal
<i>Pre-test</i>	Eksperimen	0,198	Normal
<i>Pos-ttest</i>	Kontrol	0,000	Tidak normal
<i>Post-test</i>	Eksperimen	0,106	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui bahwa nilai signifikansi *pre-test* kelompok kontrol sebesar 0,097 dan kelompok eksperimen sebesar 0,198, sehingga kedua data *pre-test* berdistribusi normal. Pada data *post-test* diperoleh nilai signifikansi kelompok kontrol sebesar 0,000, sedangkan kelompok eksperimen sebesar 0,106. Dengan demikian, salah satu kelompok memiliki data yang tidak berdistribusi normal sehingga analisis hipotesis menggunakan uji nonparametrik. Uji homogenitas dilakukan menggunakan *Levene's Test*.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Variabel	<i>Sig.</i>	Keterangan
<i>Pre-test</i>	0,478	Homogen

Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,478 ($> 0,05$). Dengan demikian varians data *pre-test* kelompok kontrol dan eksperimen bersifat homogen sehingga kedua kelompok memiliki keragaman data yang sama.

Karena penelitian menggunakan dua kelompok independen, maka kesetaraan kemampuan awal dianalisis menggunakan uji Mann-Whitney.

Tabel 5. Hasil Uji Nonparametric Whitney U

Variabel	Sig. (2-tailed)	Keputusan
<i>Pre-test</i>	0,194	H ₀ diterima

Nilai signifikansi sebesar 0,194 ($>0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan awal antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang setara.

Tabel 6. Hasil Uji Nonparametric Whitney U

Variabel	Sig. (2-tailed)	Keputusan
<i>Pre-test</i>	0,194	H ₀ diterima

Nilai signifikansi sebesar 0,194 ($>0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan awal antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang setara.

Tabel 7. Hasil Uji Nonparametric Wilcoxon Kelompok Kontrol

Variabel	Sig. (2-tailed)	Keputusan
<i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	0,809	H ₀ diterima

Nilai signifikansi sebesar 0,809 ($>0,05$), sehingga tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional belum memberikan peningkatan keterampilan menyimak yang signifikan.

Tabel 8. Hasil Uji Nonparametric Wilcoxon Kelompok Eksperimen

Variabel	Sig. (2-tailed)	Keputusan
<i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	0,000	H ₀ ditolak

Nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen. Dengan demikian, penerapan model *Inquiry-Based Learning* berbantuan media pembelajaran *Educaplay* memberikan peningkatan keterampilan menyimak siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Pembahasan

Berdasarkan hasil uji Mann-Whitney pada data *pre-test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,194 ($>0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan awal antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Dengan demikian, kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang setara sehingga perbedaan hasil setelah perlakuan dapat diinterpretasikan sebagai akibat dari penerapan model pembelajaran yang diberikan. Selanjutnya, hasil uji *Wilcoxon* pada kelompok kontrol menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,809 ($>0,05$). Hasil ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang diterapkan pada kelompok kontrol belum mampu meningkatkan keterampilan menyimak siswa secara signifikan. Sebaliknya, pada kelompok eksperimen diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$), yang menunjukkan adanya

peningkatan keterampilan menyimak setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan model *Inquiry-Based Learning* berbantuan media *Educaplay*.

Belajar bahasa merupakan belajar komunikasi, bahasa sendiri merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dalam kehidupan sehari-hari bahasa digunakan sebagai alat komunikasi yang mendukung dalam memahami ilmu pengetahuan secara luas dan terbuka. Menurut (Nurmalasari & Julistiyani, 2024), keterampilan berbahasa menjadi tolak ukur utama siswa dalam menguasai pembelajaran bahasa, dengan menyimak sebagai salah satu pondasi keterampilan yang reseptif. Aktivitas menyimak sejatinya telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan keluarga, akademis, profesional, maupun di masyarakat luas. Pembelajaran menyimak ini pada hakikatnya telah dimulai sejak awal kehidupan, tepatnya ketika individu pertama kali diperkenalkan pada berbagai bentuk respon audio dan bunyi. Menurut (Handayani & Winarni, 2025), keterampilan menyimak didefinisikan sebagai kemampuan memahami serta mencerna pesan yang disampaikan secara lisan. Sebagai aspek bahasa yang pertamadikuasai, proses menyimak telah dimulai sejak fase prenatal (dalam kandungan) dan berlanjut pascamelahirkan melalui stimulasi ujaran dari lingkungan sekitar. Seiring intensitas dan stimulasi menyimak dan berkelanjutan, individu secara bertahap mampu meniru dan mengembangkan kemampuan berbicara.

Menurut (Maknun & Haryanti, 2022), penerapan model *inquiry learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dinilai sangat efektif dan efisien. Melalui pendekatan yang berpusat pada siswa (*student-centered*), model ini melatih siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan inovatif, sementara guru berperan sebagai fasilitator. Dengan demikian, metode berbasis inkuiri tidak hanya optimal untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga sangat relevan untuk diimplementasikan pada mata pelajaran lain, khususnya dalam menghadapi tantangan era teknologi abad ke-21. Model pembelajaran *Inquiry Based-Learning* merupakan metode pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat dari proses belajar. Metode ini menekankan pada proses eksplorasi, penemuan, dan pemahaman melalui pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru. Menurut (Yusnarti dkk., 2025), pemilihan model pembelajaran harus selaras dengan materi dan tujuan belajar. Model interaktif seperti *Inquiry-Based Learning* mendorong keterlibatan aktif siswa dan interaksi dua arah, sehingga tercipta suasana belajar yang dinamis, bermakna, dan tidak pasif. Sedangkan menurut (Kadiwone dkk., 2022), *Inquiry-Based Learning* adalah model pembelajaran yang mendorong peserta didik membangun pengetahuannya secara mandiri. Melalui pendekatan ini, siswa aktif mengajukan pertanyaan, melakukan investigasi, eksperimen dan penelitian ini untuk menemukan sendiri pemahaman atas materi yang dipelajari. Menurut (Fachmi dkk., 2023), meskipun teknologi mempermudah akses informasi, pemanfaatan tanpa batas bersesiko memicu ketergantungan. Oleh karena itu, penguasaan literasi digital dalam kurikulum dapat diwujudkan melalui model pembelajaran inkuiri, yang terbukti ampuh untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa. Model pembelajaran ini dapat menjadi salah satu solusi efektif karena mampu mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Pengaruh keterampilan menyimak pada kelompok eksperimen dapat dijelaskan melalui karakteristik *Inquiry-Based Learning*, yaitu model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran melalui proses mengamati, bertanya, menyelidiki, mengumpulkan informasi, menganalisis data, dan menarik kesimpulan.

Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa kombinasi model *Inquiry-Based Learning* dengan media *Educaplay* memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran biasa. Selama proses pembelajaran, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga aktif mencari informasi, berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan menyelesaikan aktivitas digital yang berkaitan dengan materi menyimak. Aktivitas tersebut membantu siswa memusatkan perhatian terhadap informasi yang didengar, memahami isi materi, serta mengingat informasi dengan lebih baik. Oleh karena itu, peningkatan nilai *post-test* pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan model *Inquiry-Based Learning* berbantuan

media *Educaplay* efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar. Menurut (Agustira & Rahmi, 2022), pemanfaatan media pembelajaran membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menarik, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah. Keterampilan siswa turut meningkat sejalan dengan tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu penggunaan media yang relevan dengan kebutuhan siswa mampu memusatkan konsentrasi mereka. Secara keseluruhan, media pembelajaran adalah elemen krusial untuk mendongkrak proses pembelajaran siswa dikelas menjadi lebih baik. Melalui visualisasi yang jelas dan menarik, informasi menjadi lebih mudah dicerna. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk merancang pembelajaran sekreatif mungkin guna menghindari kebosanan pada peserta didik.

Menurut (Aisyah Falah Agdiyah dkk., 2024), *educaplay* merupakan platform pembelajaran digital berbasis web yang menyediakan beragam media interaktif, seperti kuis, permainan edukatif, dan video pembelajaran. Pemanfaatan platform ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang atraktif, memicu minat serta motivasi peserta didik, sekaligus mengoptimalkan tingkat keterampilan mereka. Melalui platform ini, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, yang pada gilirannya mampu menumbuhkan minat, motivasi. Menurut (Syarmadana dkk., 2024), dalam penelitian ini, media pembelajaran berbasis teknologi yang dimanfaatkan adalah *Educaplay* yaitu sebuah platform edukasi yang memfasilitasi pembuatan serta pengisian materi interaktif.

Adapun tujuan media *Educaplay* menurut (Waratmaja Ramadhanta Amtomi Badriyurrahman dkk., 2026), yang diterapkan di dalam pembelajaran dikelas, sebagai berikut : 1). Meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran di dalam kelas. 2). Meningkatkan antusias dan keaktifan peserta didik melalui pembelajaran berbasis permainan interaktif berbasis digital. 3). Memperkaya pemahaman siswa terhadap konsep, prinsip, maupun aplikasi dalam menyimak pembelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan *Educaplay* sebagai media pembelajaran turut mendukung keberhasilan model *Inquiry-Based Learning*. *Educaplay* menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, permainan edukatif, latihan mencocokkan, dan aktivitas berbasis audio yang dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Media digital yang bersifat interaktif memungkinkan siswa memperoleh umpan balik secara langsung sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Menurut (Masrurroh dkk., 2025), untuk menjawab tantangan tersebut, media digital seperti *Educaplay* hadir sebagai senjata ampuh bagi guru dalam menyulap materi unsur instrinsik cerita menjadi pengalaman yang jauh lebih seru dan interaktif. *Educaplay* membekali pembelajaran Bahasa Indonesia dengan media game yang bervariasi mulai dari Word Search, Crossword, Froggy Jump, hingga Quiz dan Matching Pairs. Tampilan visual yang memikat dan elemen interaktif di dalamnya terbukti ampuh mendobrak rasa bosan, memancing motivasi agar menjadi aktif di dalam kelas, serta menjadi perhatian siswa pada saat proses pembelajaran di kelas.

Hasil penelitian ini berdampak sangat penting bagi guru sekolah dasar dalam merancang strategi pembelajaran keterampilan menyimak. Penggunaan media digital *Educaplay* yang dipadukan dengan model *Inquiry-Based Learning* (IBL) hadir sebagai media alternatif solusi untuk rendahnya daya fokus siswa pada pembelajaran menyimak. Melalui fitur gamifikasi seperti Video quiz, guru dapat memvisualisasikan serta memperkuat materi audio sehingga merangsang keterlibatan aktif dan daya kritis siswa. Selain itu, platform ini memberikan kemudahan bagi guru dalam melakukan asesmen pemahaman menyimak secara langsung (*real-time*), sekaligus mendorong terciptanya ekosistem kelas SD yang ramah teknologi dan berpusat pada siswa (*student centered*).

Meskipun penelitian ini memberikan temuan yang signifikan, terdapat beberapa keterbatasan seperti cakupan wilayah yang hanya terbatas pada satu instansi pendidikan, jumlah sampel yang relatif banyak, sarana prasarana sangat terbatas, serta alokasi waktu penelitian yang terbatas. Namun dengan demikian, keterbatasan

ini diharapkan dapat menjadi pijakan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan kajian yang lebih luas. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran yang memadukan pendekatan inkuiri dengan teknologi digital mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa. Dengan demikian, penerapan model *Inquiry-Based Learning* berbantuan media *Educaplay* dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV Sekolah Dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, pengujian hipotesis, dan pembahasan mengenai pengaruh penerapan model *Inquiry-Based Learning* (IBL) berbantuan media pembelajaran *Educaplay* terhadap keterampilan menyimak siswa kelas IV Sekolah Dasar, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan awal keterampilan menyimak siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan adalah setara atau tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *Mann-Whitney U* pada data *pre-test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,194 > 0,05$.
2. Pembelajaran konvensional yang diterapkan pada kelompok kontrol terbukti tidak memberikan peningkatan keterampilan menyimak yang signifikan. Hal ini didasarkan pada hasil uji *Wilcoxon* data *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol yang memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,809 > 0,05$.
3. Penerapan model pembelajaran *Inquiry-Based Learning* berbantuan media *Educaplay* terbukti memberikan peningkatan yang sangat signifikan terhadap keterampilan menyimak siswa pada kelas eksperimen. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *Wilcoxon* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$.
4. Secara keseluruhan, hipotesis penelitian diterima. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *Inquiry-Based Learning* berbantuan media pembelajaran *Educaplay* terhadap keterampilan menyimak siswa kelas IV Sekolah Dasar. Kombinasi pendekatan inkuiri yang berpusat pada siswa dengan teknologi digital interaktif (*Educaplay*) terbukti efektif memusatkan perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan metode konvensional.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan puji syukur ke hadirat Allah Swt, atas segala rahmat dan karunia sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis juga menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada orang tua tercinta atas doa terimakasih saya, dan dukungan yang tiada henti, kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama penyusunan skripsi, kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu dan pengalaman berharga, kepada kepala sekolah, guru serta siswa yang telah membantu pelaksanaan penelitian, serta kepada keluarga, sahabat, dan teman-teman yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan. Semoga segala bantuan, kebaikan, dan doa yang telah diberikan mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Aamiin

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah Falah Agdiyah, Syukriyah Mustopa, & Kowiyah 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. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i6.1367>

- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA TINGKAT SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>
- Fachmi, N. M., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Model Inquiry Learning Berbasis Literasi Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1646–1652. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5558>
- Fatihah, S. N. (2025). *PROBLEMATIKA BAHASA INDONESIA KETERAMPILAN MENYIMAK DI SEKOLAH DASAR*. 10.
- Fatonah, D. (2019). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa SD Negeri 1 Sukamaju. *SCHOLASTICA JOURNAL JURNAL PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR DAN PENDIDIKAN DASAR (Kajian Teori dan Hasil Penelitian)*, 2(2). <https://doi.org/10.31851/sj.v2i2.7566>
- Fauzan, N., Dwinasti, R., Amelia, S., Ananda, T., Afrani, H., Sukma, R., Tuljannah, N., Afandy, A., & Pebrina, P. H. (2026). *KETERAMPILAN BERBAHASA SISWA SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW*. 12.
- Fitriyani, D., Magdalena, I., & Rosnaningsih, A. (t.t.). PENGARUH PENDEKATAN INTEGRATIF TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI GERENDENG 1 KOTA TANGERANG. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Handayani, K., & Winarni, R. (2025). *PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KETERAMPILAN MENYIMAK SEKOLAH DASAR (SD)*. 10.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Kadiwone, L. L., Dharmawibawa, I. D., & Utami, S. D. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Based Learning untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Bioscientist : Jurnal Ilmiah Biologi*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.33394/bioscientist.v10i1.4647>
- Maknun, L., & Haryanti, L. (2022). PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MENGGUNAKAN METODE INQUIRY BASED LEARNING DI SEKOLAH DASAR. *JURNAL ILMIAH GLOBAL EDUCATION*, 3(2), 155–163. <https://doi.org/10.55681/jige.v3i2.346>
- Musyadad, V. F. (t.t.). *UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYIMAK SEKOLAH DASAR MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL*.
- Masurroh, H. N. J., Noerdianasari, M., & Pratiwi, D. E. (2025). *Penggunaan Media Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di SDN Pakis V-372 Surabaya*. *Jurnal Perspektif Penelitian Pendidikan*, 3(2), 50–56. <https://doi.org/10.33084/jppp.v3i2.11497>
- Nurmalasari, W., & Julistiyana, M. U. Y. (2024). DAYA TARIK SISWA TERHADAP VIDEO PEMBELAJARAN DALAM MENUNJANG KETERAMPILAN MENYIMAK DI SEKOLAH DASAR. *TANGGAP : Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(2), 145–152. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v4i2.815>
- Syarmadana, Aisyah, N., & A, R. (2024). Penerapan Media Educaplay Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 9(02), 51–56. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v9i02.3201>
- Permatasari, O., Puspitaningrum, M. N., Kunaifi, S. A., Cahya, S. D., & Komalasari, M. D. (2025). *Penerapan Media Pembelajaran Educaplay Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik*.

- Salamah, S. N. A. (2025). *UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYIMAK DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI PEMANFAATAN MEDIA AUDIO-VISUAL BAGI PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR*. 10.
- Widyanti, A. N. (2024). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK DONGENG PADA SISWA SEKOLAH DASAR*.
- Waratmaja Ramadhanta Amtomi Badriyurrahman, Miratu Chaeroh, & Aulia Fajar Khasanah. (2026). Pengaruh Media Digital Educaplay Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas III SDN Pelang Lor 1. *Jurnal Pustaka Cendekia Pendidikan*, 4(1), 1100–1111. <https://doi.org/10.70292/jpcp.v4i1.482>
- Yusnarti, M., Yulianti, E., & Wulandari, I. P. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Evaluasi dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 2(1), 1–5. <https://doi.org/10.54371/jekas.v2i1.695>