

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *EDUCAPLAY* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS IV MATA PELAJARAN IPAS DI SD NEGERI 21
PALEMBANG**

Nazia Umi Kalsum¹, Masagus Firdaus², Riswan Aradea³
FKIP Universitas PGRI Palembang

¹naziaumi78@gmail.com, ²firdaus26habib20@gmail.com,

³riswanaradea@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the influence of Educaplay learning media on the learning outcomes of fourth-grade students in the subject of science at SD Negeri 21 Palembang. This study is a research with a quantitative experimental method of the True Experimental Design type in the form of Posttest-Only Control Design. The sample in this study was class IV.C and IV.A totaling 51 students at SD Negeri 21 Palembang. The sampling technique used was Simple Random Sampling. Data collection techniques in this study were tests and documentation. The results of this study indicate that the average value obtained by researchers from the posttest questions of the experimental class was 83.994, while the control class was 67.942. Based on the analysis using the Independent Sample T-Test with the criteria H_α is accepted if $t_{count} > t_{table}$ with the data obtained $t_{count} = 3.788$ and $t_{table} = 2.010$ with a significance level of 0.05 then H_α is accepted. Based on the research results, it can be concluded that there is a significant influence between the Educaplay learning media on the learning outcomes of fourth grade students in the subject of science at SD Negeri 21 Palembang.

Keywords: Educaplay Learning Media, Learning Outcomes, Scien

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh signifikan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPAS dengan menggunakan media pembelajaran *educaplay* dan siswa yang diajar secara konvensional di SD Negeri 21 Palembang. Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode kuantitatif eksperimen jenis *True Eksperimental Design* bentuk *Posttest-Only Control Design*. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas IV.C dan IV.A yang berjumlah 51 siswa di SD Negeri 21 Palembang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Simple Random Sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang didapatkan peneliti dari soal posttest kelas eksperimen sebesar 83,994, sedangkan kelas kontrol sebesar 67,942. Berdasarkan analisis menggunakan *Uji Independent Sampel T-Test* dengan kriteria H_α diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan perolehan data $t_{hitung} = 3,788$ dan $t_{tabel} = 2,010$ dengan taraf signifikan 0,05 maka

H_{α} diterima. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwasannya terdapat pengaruh signifikan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPAS dengan menggunakan media pembelajaran *educaplay* dan siswa yang diajar secara konvensional di SD Negeri 21 Palembang

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Educaplay*, Hasil Belajar, IPAS

A. Pendahuluan

Dalam perspektif sistem, pendidikan dipahami sebagai suatu kesatuan yang terdiri atas berbagai unsur yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan bersama. Pendekatan sistem ini memberikan pandangan yang menyeluruh dalam memahami berbagai dinamika di dunia pendidikan sekaligus menawarkan solusi yang lebih komprehensif terhadap berbagai tantangan yang dihadapi (Handayani *et al.*, 2025, p. 41). Dalam dunia pendidikan di Indonesia berpedoman pada kurikulum pendidikan untuk menekankan penguatan pengetahuan dan keterampilan.

Kurikulum adalah pedoman utama bagi satuan pendidikan dalam pelaksanaan pembelajaran. Kurikulum sebagai suatu rancangan dalam dunia pendidikan, memiliki peranan yang sangat penting karena semua aktivitas pendidikan berfokus pada kurikulum (Mutiarra, Aradea, &

Rosmiyati., 2025, p. 2681). Ia bersifat dinamis, senantiasa mengalami perubahan dan perbaikan mengikut perkembangan dan kemajuan zaman. Penggantian kurikulum 2013 dengan kurikulum Merdeka Belajar oleh pemerintah Indonesia merupakan langkah untuk menjaga agar pendidikan di Indonesia tetap sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berlangsung (Marhamah & Zikriati, 2024, p. 89). Ada beberapa kurikulum yang dilaksanakan seperti Kurikulum Merdeka, Kurikulum 13 dan Kurikulum *Deep Learning*.

Deep Learning yaitu metode pembelajaran yang memungkinkan peserta didik tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga memahami dan mengaplikasikannya dalam berbagai konteks Pembelajaran. ini menuntut keterlibatan aktif peserta didik, dimana mereka belajar berpikir kritis, memecahkan masalah dan membangun keterkaitan antara teori

dan praktik (Rahaningmas *et al.*, 2025, p. 301). Penerapan kurikulum *Deep Learning* memiliki hubungan yang erat dengan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), karena keduanya sama-sama menekankan pada pemahaman yang lebih dalam tentang konsep dan cara menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pada dasarnya, IPAS adalah gabungan antara ilmu pengetahuan alam dan ilmu sosial yang disusun secara runtut, rasional, dan sistematis dengan menekankan adanya hubungan sebab dan akibat dalam setiap pembahasannya (Rahaningmas *et al.*, 2025, p. 299). Dalam pelaksanaan mata pelajaran IPAS, proses pembelajaran memegang peranan penting sebagai sarana untuk mengintegrasikan pengetahuan alam dan sosial.

Pembelajaran dapat dimaknai sebagai kegiatan pemberian bimbingan kepada peserta didik dalam suatu lingkungan belajar melalui penyampaian materi pelajaran agar mereka mampu memahami, merespons, menghayati, menguasai, serta mengembangkan pengetahuan yang diperoleh (Salsabila *et al.*, 2024, p. 106). Guna

mewujudkan tujuan pembelajaran yang efektif dan bermakna, diperlukan dukungan dari berbagai komponen, salah satunya adalah Media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sarana atau alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran, sebagai bentuk transfer pengetahuan dengan dukungan media tertentu (Mawar, Firdaus, & Ningsih., 2025, p. 50). Media pembelajaran adalah alat bantu yang dimanfaatkan guru dalam proses penyampaian materi kepada siswa sehingga informasi yang diberikan lebih mudah dimengerti dan dipahami oleh peserta didik. Menurut Fadilah *et al.* (2025), media pembelajaran merupakan sarana yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran agar lebih efisien dan maksimal. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan memudahkan siswa memahami konsep yang abstrak melalui representasi visual, audio, maupun interaktif (Anwar & Jasiah, 2025, p. 357). Salah satu wujud penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan modern yaitu

penggunaan media pembelajaran *Educaplay* yang berbasis digital dan interaktif.

Educaplay merupakan *platform* berbasis web yang banyak digunakan sebagai media permainan edukatif dalam pembelajaran. Beragam fitur interaktif tersedia di dalamnya, seperti permainan kuis, teka-teki silang, *puzzle*, permainan mencocokkan kata, dan lainnya. Guru juga dapat memantau perkembangan belajar siswa secara langsung serta memberikan umpan balik dengan cepat guna membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Sepriyanti *et al.*, 2024, p. 81).

Menurut Putri *et al.*, (2025, p. 3) Hasil belajar merupakan salah satu komponen utama yang sangat penting dalam proses pendidikan. Namun, kurangnya kreativitas dalam pemilihan media pembelajaran dapat menjadi salah satu faktor yang memengaruhi efektivitas proses belajar mengajar. Kondisi tersebut dapat menyebabkan kegiatan pembelajaran terasa kurang menarik dan kurang memotivasi siswa yang menimbulkan dampak terhadap rendahnya hasil belajar. Dengan demikian, guna mengoptimalkan hasil belajar siswa, peneliti memanfaatkan

media pembelajaran interaktif berbasis *Educaplay*.

Berdasarkan penelitian Sepriyanti *et al.*, (2024, p. 90) Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan game edukasi berbasis *Educaplay* dapat meningkatkan pencapaian belajar peserta didik. Penggunaan media ini menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat menumbuhkan motivasi serta keterlibatan siswa selama kegiatan belajar berlangsung.

Hasil penelitian Ge'e dan Dahlan, (2025, p. 346) mengemukakan bahwa *educaplay* mampu meningkatkan pencapaian belajar peserta didik, dibuktikan dengan nilai peserta didik dari 60 menjadi 86,67. Kemudian, hasil penelitian Batitusta dan Hardinata (2024) juga menemukan bahwa penggunaan media *educaplay* dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik lebih memahami materi karena proses pembelajarannya bersifat aktif, menarik, dan tidak membosankan., sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar mereka. Temuan yang sama juga dikemukakan oleh Fernanda *et al.*, (2024) yakni menemukan ada fitur-

fitur dalam media *Educaplay*, mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar yang berdampak pada hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *educaplay* memiliki efektivitas dalam membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.. Penggunaan media ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga mampu mendorong peserta didik untuk lebih aktif, termotivasi, serta berpartisipasi dalam kegiatan belajar, berdasarkan observasi awal atau kondisi nyata di SD Negeri 21 penggunaan media pembelajaran seperti *Educaplay* belum banyak digunakan, ada sebagian siswa yang pasif dalam kegiatan proses pembelajaran dan siswa lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan media interaktif.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan *True Experimental Design* rancangan

perlakuan yakni *Posttest-only control design*. Populasi pada penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas IV yaitu IV A terdiri dari 26 siswa, IV B terdiri dari 25 siswa, IV C terdiri dari 25 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan probability sampling melalui metode simple random sampling. Sampel yang terpilih secara acak dalam penelitian ini sebanyak dua kelas yaitu, kelas IV A sebagai kelas kontrol dan kelas IV C sebagai kelas eksperimen.

Rancangan perlakuan dalam penelitian ini ada beberapa tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pemberian perlakuan, dan tahap pemberian tes akhir (*posttest*). Teknik pengumpulan data yang dilakukan berupa tes dan dokumentasi pilihan ganda.

Hasil uji coba instrumen berbantuan aplikasi spss versi 25 berupa uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas menggunakan uji *Pearson Product Moment*, soal sebanyak 15 soal dan setelah diuji ada 9 soal valid dan 6 soal dinyatakan tidak valid. Sedangkan uji reliabilitas menggunakan uji *Cronbach's Alpha* diperoleh sebesar 0,740, soal yang digunakan sebagai instrumen dalam

penelitian ini bersifat reliabel. Teknik analisis data berbantuan aplikasi spss versi 25 terdiri dari uji normalitas menggunakan uji *kolmogorov-smirnov*, uji homogenitas menggunakan uji *levene test*, dan uji hipotesis menggunakan uji *t* (*independent sampel t test*).

No.	Subjek	Posttest
13	MZKF	66,66
14	MAA	77,77
15	MM	100
16	MM	88,88
17	MDA	77,77
18	MGA	100
19	MZA	55,55
20	MZA	77,77
21	NK	66,66
22	NML	88,88
23	NKW	77,77
24	RAG	100
25	SW	88,88
Jumlah		2099,86
Rata-rata		83.994

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data diperoleh di kelas eksperimen dari pemberian tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 9 soal yang diberikan setelah pemberian perlakuan atau *treatment* di kelas IV.C SD Negeri 21 Palembang. Dimana tes yang digunakan menggunakan materi skala prioritas kebutuhan. Berdasarkan *posttest* siswa yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Educaplay* di kelas IV.C maka diperoleh hasil *posttest* yaitu:

Tabel 1. Data Nilai Posttest Kelas IV.C (Kelas Eksperimen)

No.	Subjek	Posttest
1	ASA	77,77
2	AK	88,88
3	ANP	100
4	ATP	55,55
5	ANW	77,77
6	FN	100
7	FAH	88,88
8	GABN	77,77
9	KEY	100
10	KPB	88,88
11	KNH	77,77
12	MAAP	100

Berdasarkan tabel tentang hasil nilai *posttest* kelas eksperimen dapat dinyatakan tuntas apabila siswa mendapatkan hasil sebesar 70 sesuai dengan KKM yang telah ditentukan oleh pihak sekolah

Data diperoleh di kelas kontrol dari pemberian tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 9 soal dengan materi kebutuhan yang diberikan setelah diajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas IV.A SD Negeri 21 Palembang. Berdasarkan *posttest* pada kelas kontrol disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Data Nilai Posttest Kelas IV.A (Kelas Kontrol)

No.	Subjek	Posttest
1	AR	88,88
2	ARZ	66,66
3	AA	55,55
4	ANK	100
5	ARP	44,44
6	BAP	77,77
7	BCM	66,66
8	DRA	88,88
9	FAF	55,55

No.	Subjek	Posttest
10	GE	77,77
11	LST	44,44
12	MAAA	66,66
13	MDRH	55,55
14	MRH	88,88
15	MA	44,44
16	NE	77,77
17	RWF	66,66
18	RI	66,66
19	RAF	44,44
20	RAM	77,77
21	SD	77,77
22	TSK	55,55
23	Z	44,44
24	ANA	88,88
25	MSA	77,77
26	RA	66,66
Jumlah		1766,5
Rata-rata		67,942

Berdasarkan tabel tentang hasil nilai *posttest* kelas kontrol dapat dinyatakan tuntas apabila siswa mendapatkan hasil sebesar 70 sesuai dengan kkm yang telah ditentukan oleh pihak sekolah.

Uji normalitas digunakan untuk melihat apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau tidak. Nilai signifikan $> (= 0,05)$ maka data tersebut dapat dinyatakan berdistribusi normal. Hasil uji normalitas data secara ringkas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data

Tests of Normality			
		Kolmogorov -Smirnov ^a	
Kelas		Statistic	Sig.
Hasil Belajar	Posttest	.164	.081
Siswa	Eksperimen		
	Posttest Kontrol	.148	.146

a. Lilliefors Significance Correction
(Sumber: Peneliti Olah Data melalui SPSS, 2026)

Berdasarkan tabel pada kolom *Kolmogrov-Smirnov* di atas, menunjukkan bahwa hasil nilai *posttest* pada kelas eksperimen dengan nilai sig yang didapat yaitu $0,081 > 0,05$ dan hasil nilai *posttest* pada kelas kontrol yaitu dengan sig $0,146 > 0,05$, sehingga sesuai dengan pernyataan yang telah dijelaskan maka dapat disimpulkan nilai signifikan dari kedua kelompok siswa yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal

Uji homogenitas digunakan untuk menunjukkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi dengan varians yang sama atau setara. Uji homogenitas data dilakukan dengan menggunakan Levene's Test, jika nilai signifikan $> 0,05$ maka varians sampel dinyatakan homogen. Adapun hasil perhitungan dari uji homogenitas data *posttest* dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.859	1	49	.358
Siswa	Based on Median	.677	1	49	.415
	Based on Median and with adjusted df	.677	1	48.923	.415

Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on trimmed mean	.824	1	49	.368

(Sumber: Peneliti Olah Data melalui SPSS, 2026)

Hasil uji homogenitas data pada tabel perhitungan di atas, data dapat dikatakan homogen apabila nilai signifikan (sig) pada based on mean $> 0,05$. Sehingga disimpulkan bahwa hasil perhitungan yang diperoleh yaitu nilai probabilitas (signifikan) sebesar $0,358 > 0,05$, oleh karena itu data tersebut dapat dinyatakan homogen.

Pengujian hipotesis ini dilakukan pada data posttest kedua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam bentuk tabel berikut

Tabel 5. Hasil Uji Independent Sampel T-Test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.859	.358	3.788	49	.000	16.05209	4.23717	7.53717	24.56701
	Equal variances not assumed			3.802	47.999	.000	16.05209	4.22162	7.56395	24.54023

(Sumber: Peneliti Olah Data Peneliti Melalui SPSS, 2026)

Berdasarkan perhitungan pada tabel di atas, maka didapatkan hasil uji *independent sampel t-test* dengan nilai sig (2-tailed) $< 0,05$ atau $0,000 < 0,05$. Serta nilai $t_{\text{tabel}} = 2,010$ dan nilai $t_{\text{hitung}} = 3,788$ yang menunjukkan bahwa $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya adalah terdapat pengaruh signifikan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPAS dengan menggunakan media pembelajaran *educaplay* dan siswa yang diajar secara konvensional di SD Negeri 21 Palembang.

Setiap proses pembelajaran akan memperoleh hasil belajar pada peserta didik. Hasil belajar siswa merupakan kemampuan yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, baik secara langsung maupun tidak langsung. Penggunaan media pembelajaran *Educaplay* jenis *froggy jumps* dalam penelitian ini lebih menekankan pada aspek kognitif, hal ini karena dalam media tersebut siswa melakukan kegiatan seperti menjawab soal, memahami materi, dan memilih jawaban yang benar. Kegiatan ini berhubungan langsung dengan kemampuan berpikir siswa,

seperti mengingat (C1), memahami (C2), dan menerapkan (C3). Untuk mengetahui hasil belajar tersebut, guru dapat melihatnya melalui data yang diperoleh dari kegiatan evaluasi. Melalui evaluasi, hasil belajar dapat dijadikan sebagai acuan, umpan balik, serta tindak lanjut untuk menilai tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

Hasil penelitian menggunakan media pembelajaran *Educaplay* pada kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 83,994 karena penggunaan media ini memiliki beberapa keunggulan dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi kebutuhan, keinginan dan skala prioritas kebutuhan. Media ini memungkinkan siswa belajar secara interaktif melalui aktivitas *froggy jumps* seperti kuis atau soal yang menarik. Dengan penggunaan media pembelajaran *Educaplay*, siswa lebih berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran karena siswa terlibat langsung saat menjawab soal dan tidak mudah bosan sehingga suasana pembelajaran berlangsung dengan lebih menarik siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut sesuai dengan teori konstruktivistik

yang menyatakan bahwa pemahaman siswa terhadap materi akan meningkat apabila mereka terlibat secara aktif dalam pembelajaran.. Sedangkan untuk kelas kontrol memiliki nilai rata-rata hanya 67,942 karena pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional seperti ceramah. Dalam pembelajaran ini, siswa cenderung pasif karena hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa banyak interaksi. Hal ini di dukung oleh pendapat Devita *et al.*, (2025.h. 4) Penggunaan media interaktif seperti *Educaplay* dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, menghibur, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif.

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang relevan yaitu penelitian oleh Rahmawati *et al*, (2026) yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPAS (Bab 1 Topik A. Ada Hewan Apa Saja di Sekitarmu) di Kelas 3 SDN 4 Parakannyasag, bahwa media *Educaplay* dapat membantu proses pembelajaran yang inovatif, dan untuk siswa media *Educaplay* dapat memudahkan atau

memahami pembelajaran secara aktif dan menarik dalam pembelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah media pembelajaran *Educaplay* pada kelas IV.C digunakan. Hasil data penelitian ini didapatkan dari pemberian *posttest* berupa soal pilihan ganda 9 soal kepada kelas eksperimen dan kontrol. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari *posttest* di kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai rata-rata sebesar 83,994, sedangkan hasil *posttest* kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata sebesar 67,942. Hasil analisis menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang relevan yaitu penelitian dari Ge'e & Dahlan, (2025) yang menunjukkan bahwa rata-rata *posttest* kelas eksperimen 85,14 dan *posttest* kelas kontrol 58,83 dengan signifikan $0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Pada penelitian ini, diketahui bahwa secara signifikan media interaktif *Educaplay* menghasilkan perbedaan dalam hasil

belajar peserta didik dibandingkan dengan media konvensional.

Penelitian dari Fadilah *et al*, (2025) juga menunjukkan bahwa rata-rata *posttest* kelas eksperimen yaitu 80,83 dan rata-rata *posttest* kelas kontrol yaitu 71,63, hasil uji *Independent Sampel Ttest* untuk *posttest* menunjukkan p-value $0,005 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol. Siswa belajar dengan media pembelajaran *Educaplay* memperoleh hasil lebih tinggi.

D. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang sudah diperoleh dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh signifikan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPAS dengan menggunakan media pembelajaran *educaplay* dan siswa yang diajar secara konvensional di SD Negeri 21 Palembang. Hal tersebut dilihat dari hasil nilai *posttest* dengan nilai rata-rata kelas eksperimen 83,994 dan kelas kontrol 67,942.

Hasil pengujian prasyarat memperlihatkan bahwa data hasil penelitian berdistribusi normal dan

memiliki varians yang homogen. Untuk uji *Independent Sampel T-Test* $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai yang diperoleh adalah $t_{hitung} = 3,788$ dan $t_{tabel} = 2,010$ dengan taraf signifikan $< 0,05$. Dengan demikian, H_a diterima dan H_0 ditolak.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, S., & Jasiah. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 355–357.
- Devita, S., Putri, J., Ayu, D., Putri, A., & Rini, N. O. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Website Educaplay Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Literasi Madrasah Ibtidaiyah*, 1–13.
- Fadilah, N., & Ap, Andi Nurfaizah, A. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Educaplay Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pencil Siswa Kelas V Upt Spf Sd Galangan Kapal 1 Kecamatan Tallo. 10(1).
- Fernanda, N., Roosyanti, A., & R.S. (2024). Pengaruh Konsentrasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Science and Education Research*, 3(2), 58–63.
- Ge'e, R. S., & Dahlan, Z. (2025). Pengaruh Media Interaktif Educaplay terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 339–349. <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i2.4184>
- Handayani, S., Akbar, A. M., & Septia, N. (2025). Konsep Pendidikan sebagai Suatu Sistem dan Komponen Sistem Pendidikan. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(1), 322–329. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i1.3606>
- Marhamah, & Zikriati. (2024). Mengenal Kebutuhan Peserta Didik Diera Kurikulum Merdeka. *Wathan: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 89–106. <https://doi.org/10.71153/wathan.v1i1.32>
- Mawar, M. G., Firdaus, M., & Ningsih, Y. L. (2025). PBL Berbantuan Media Padudi Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Negeri 236 Palembang. *Differential: Journal on Mathematics Education*, 3(1), 49–58. <https://doi.org/10.32502/differential.v3i1.928>
- Mutiara, H. S., Aradea, R., & Rosmiyati, E. (2025). Analisis Persepsi Guru dan Siswa Terhadap Pembelajaran Berdiferensiasi Kelas V Di SD Negeri 31 Palembang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 2681–2690. <https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS/article/download/3122/1165>

- Rahaningmas, R. A., Abdurrachman, O., & Ritiau, L. (2025). Efektivitas penerapan pendekatan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 297–313.
- Rahmawati, F., Hendrawan, B., & Sunanih. (2026). *Pengaruh Penggunaan Media Educaplay Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Ips (Bab 1 Topik A. Ada Hewan Apa Saja Di Sekitarmu) Di Kelas 3 Sdn 4 Parakannyasag*. 12.
- Salsabila, Nugraha, A. B., & Gusmaneli. (2024). Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 100–110. <https://doi.org/10.56910/pustaka.v4i2.1390>
- Sepriyanti, D., Supriatna, D., & Hartono, R. (2024). *Pengaruh Game Edukasi Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 di SDN Neglasari*. 02. 13(2).