Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa
http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/
P-ISSN 2461-078X | E-ISSN 2654-783X
Volume 12, Nomor 2, Tahun 2026, halaman 1292 - 1305

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *GAME* EDUKASI BERBASIS *EDUCAPLAY* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Wahyu Dadiguna[1], Dian Kusmaharti[2]

[1,2]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:
Diterima: 11 Mei 2026
Revisi: 19 Juni 2026
Diterima: 22 Juni 2026
Diterbitkan: 31 Oktober 2026

Keywords:
Educaplay, educational games, student activity, learning outcomes

Kata Kunci:
Eduplay, game edukasi, aktivitas siswa, hasil belajar

DOI :
10.31932/jpdp.v12i2.6527

Surel Korespondensi:
wdadiguna@gmail.com

Abstract

This study aimed to examine student activity and the effect of Educaplay-based educational game media on the learning outcomes of second-grade students in addition at SDN Margorejo 1/403 Surabaya. A quantitative approach was employed using a quasi-experimental method with a posttest-only control group design. Data were collected through learning outcome tests and observations of student activities and were analyzed using normality, homogeneity, and t-tests. The results showed that the mean learning outcome of the experimental class was higher than that of the control class. The t-test yielded a significance value of < 0.05, indicating that Educaplay-based learning media had a positive and significant effect on students' learning outcomes in addition. The use of educational games also provided an interactive learning experience that encouraged students to participate actively during the learning process. Therefore, Educaplay-based educational game media can be considered an effective and innovative alternative for improving elementary students' mathematics learning outcomes, particularly in addition learning.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas siswa dan pengaruh media pembelajaran game edukasi berbasis Educaplay terhadap hasil belajar materi penjumlahan siswa kelas II SDN Margorejo 1/403 Surabaya. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis Quasi Experiment dan desain Posttest-only Control Design. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan observasi aktivitas siswa, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil uji t memperoleh nilai signifikasi < 0,05 sehingga menunjukkan bahwa media pembelajaran Educaplay berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi penjumlahan. Dengan demikian, media Educaplay berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar.

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

***Copyright © 2026** by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa*

Pendahuluan

Perkembangan pemikiran manusia dalam mendefinisikan makna dan pengertian pendidikan terus-menerus memperlihatkan adanya perubahan. Perubahan tersebut berlandaskan pada berbagai penemuan dan perubahan yang terjadi di lapangan yang terkait dengan meningkatnya jumlah komponen dalam sistem pendidikan yang ada. Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pertumbuhan cara berpikir para profesional

pendidikan, pengelola pendidikan, dan pengamat pendidikan yang menghasilkan teori-teori inovatif. Perkembangan alat teknologi juga berkontribusi dalam mengubah makna dan pemahaman pendidikan tersebut didik (Irawan, Kusmaharti, and Yustitia 2024).

Rendahnya pembelajaran matematika disebabkan oleh berbagai masalah. Salah satu isu yang ada dalam pembelajaran matematika adalah anggapan sebagian besar siswa yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang rumit dan membosankan, sehingga banyak siswa yang kurang menyukai mata pelajaran tersebut. matematika bahkan menjadikan mata pelajaran ini sebagai salah satu yang sebaiknya dijauhi. Kesulitan dalam mempelajari matematika pada siswa adalah kondisi yang sering dijumpai di setiap sekolah, sehingga untuk mengatasi kesulitan tersebut diperlukan penggunaan media (Rosanti et al., 2022).

Keberhasilan peserta didik biasanya ditentukan dari peran guru yang berkualitas, kompeten serta kreatif dan inovatif terhadap metode dan penggunaan media, sehingga dalam pembelajaran peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan, terutama dalam era digital sekarang yang lebih mengutamakan sebuah teknologi media interaktif (Kusmaharti and Yustitia 2020). Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dan mendasar dalam jenjang pendidikan dasar. Melalui matematika, peserta didik dilatih untuk berpikir logis, sistematis, dan kritis dalam menyelesaikan persoalan seperti penjumlahan. Materi ini menjadi pondasi awal yang sangat penting dalam memahami konsep operasi hitung yang lain seperti pengurangan, perkalian, dan pembagian (Maharany et al., 2023).

Penggunaan media interaktif seperti game edukasi merupakan salah satu cara teknologi yang digunakan dalam pendidikan sekarang, selain itu game edukasi juga memiliki tujuan untuk menumbuhkan minat belajar dan potensi peserta didik terhadap materi pembelajaran, salah satu pembelajaran yang sering terkait dengan media tersebut yaitu matematika (Wafiqni & Adelia, 2025). Penggunaan game edukatif menjadi tren baru di sekolah pada zaman sekarang sebagai media interaktif

yang digunakan guru. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor masalah yaitu hasil belajar peserta didik pada materi penjumlahan di kelas 2 SD masih tergolong rendah karena banyak peserta didik belum memahami konsep dengan baik. Hal ini diperparah dengan kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, sehingga pembelajaran kurang menarik dan peserta didik cepat bosan.

Seiring berkembangnya teknologi pada zaman sekarang, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam memilih media pembelajaran seperti game edukasi. Salah satu platform dan aplikasi pendidikan seperti Educaplay yang menyediakan game edukasi pendidikan yang menawarkan pembelajaran interaktif dan menyenangkan, sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain. Educaplay merupakan aplikasi berbasis web yang sangat populer untuk game edukasi di kalangan guru zaman sekarang, sehingga guru dapat membuat berbagai macam permainan edukasi sesuai dengan materi pelajaran (Sepriyanti et al., 2024).

Educaplay menyediakan berbagai aktivitas interaktif, kuis, teka-teki silang, permainan memori, yang bisa disesuaikan dengan berbagai macam materi. Hal ini menjadikan Educaplay sebagai platform e-learning yang memberikan berbagai permainan pendidikan interaktif, Educaplay tidak hanya memperkuat pemahaman tapi juga meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam memahami materi. Educaplay merupakan platform media daring yang memiliki berbagai macam permainan pendidikan interaktif yang bisa digunakan guru dan peserta didik guna memperkuat pemahaman materi. Educaplay, yang dikenal karena fleksibilitasnya dan interaktivitasnya yang tinggi, telah mendapatkan popularitas di kalangan pendidik. Para guru mengklaim bahwa alat ini menawarkan berbagai kegunaan termasuk instrumen penilaian, aktivitas penguatan, permainan motivasi, dan kumpulan permainan yang dibuat pengguna (Vargas-Saritama & Espinoza Celi, 2024).

Educaplay merupakan salah satu platfrom yang menyajikan berbagai media interaktif dan menarik yang memilki banyak fitur yang tersedia, fitur tersebut yaitu *Froggy*

Jumps, Unscramble Letters Game, Words Game, Puzzle, Abc Game, Memory Game, Quis, Matching Column Game, Riddle, Video Quiz, Dialogue Game, dan lain sebagainya. Dari berbagai fitur tersebut secara langsung dapat memantik pemahaman peserta didik dalam materi, sehingga membuat pengalaman belajar lebih menyenangkan. Media ini cocok digunakan untuk peserta didik sekolah dasar karena tampilannya menarik, mudah diakses, dan dapat disesuaikan dengan materi penjumlahan (Batitusta & Hardinata, 2024).

Solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang masih bersifat konvensional adalah memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, salah satu platform yaitu Educaplay, sebuah media berbasis teknologi yang menawarkan berbagai permainan yang bisa membuat pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan. Selain itu, alasan pemilihan media Educaplay sebagai alat bantu dalam pembelajaran dapat dilihat dari berbagai keunggulan yang dimilikinya. Media ini juga bersifat interaktif dan menarik, sehingga mampu meningkatkan motivasi peserta didik, terutama dalam mata pelajaran matematika. Educaplay juga memberikan berbagai fitur permainan yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran. Selain itu, tampilan sederhana dan mudah menjadikan media ini ramah bagi guru maupun peserta didik (Setiawati, 2025).

Media Educaplay menjadi salah satu solusi karena menawarkan fitur-fitur interaktif yang dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa, terutama dalam permasalahan rendahnya hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika yang disebabkan oleh kurangnya keterlibatan peserta didik. Oleh karena itu, dalam era digital sekarang peserta didik perlu mendapatkan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan agar materi yang disampaikan dapat dipahami dengan lebih baik. Dengan demikian, harapan dari penggunaan media Educaplay adalah dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara optimal, sekaligus mengembangkan keterampilan yang sangat diperlukan dalam era digital saat ini (Fernanda, Roosyanti, & Susanti, 2024).

Hal ini membuat pembelajaran matematika lebih menarik dan efektif bagi peserta didik dalam memberikan berbagai permainan pendidikan interaktif, yang tidak hanya memperkuat pemahaman materi pembelajaran namun juga meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar, sehingga platform Educaplay menjadi solusi yang tepat dalam meningkatkan hasil belajar (Sekar Arum & Aris Dimyati, 2024).

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang menggunakan data berupa angka dan analisis statitstik untuk menguji hipotesis, mengukur hubungan antar variabel, dan membuat generalisasi tentang populasi. Menurut (Ph.D. Ummul Aiman, 2022) penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang sistematis terhadap bagian fenomena serta kausalitas hubungan-hubungannya. Penelitian kuantitatif juga didefinisikan sebagai sistematis terhadap fenomena dengan mengumpulkan data yang diukur menggunakan teknik statistik, matematika atau komputasi. Kuantitatif yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan jenis pendekatan penelitian *Quasi Experiment Design* (eksperimen semu). Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang mencari sebab akibat antaran variabel bebas dan variabel terikat, yang dimana variabel bebas sengaja dikendalikan. Percobaan (*experiment research)* merupakan kegiatan percobaan yang bertujuan untuk mengetahui gejala yang timbul dari adanya perlakuan tertentu (Abraham & Supriyati, 2022).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Posttest-Only Control Group*, dengan *Quasi Experiment Design NonEquivalent Control Group*. Dalam desain ini, peneliti memiliki dua kelmpok yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan dan satu kelompok kontrol yang mendapatkan perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberikan perlakuan menggunakan platform Educaplay sebagai sarana pembelajaran, sedangkan kelas kontrol merupakan kelas yang diberi perlakuan berbeda dari kelas

eksperimen, seperti menggunakan media digital canva. Sehingga pada jenis penelitian eksperimen ini menggunakan desain *Posttest-only Control Design*, tujuannya untuk mengukur pengaruh suatu perlakuan dan mempersingkat waktu penelitian. Untuk mengevaluasi pengaruh media pembelajaran game edukasi berbasis Educaplay terhadap hasil belajar siswa kelas 2 SDN Margorejo 1/403 Surabaya.

Setelah diberikan perlakuan pada kedua kelompok akan dilakukan posttest untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa pada konsep bangun ruang. *Posttest-Only Control Group Design* digambarkan seperti Tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Kelas	Tes	Perlakuan
Eksperimen	IIA	√	X_E
Kontrol	IIC	√	X_K

Keterangan:

X_E : Treatment (perlakuan pada kelas eksperimen yaitu menggunakan media pembelajaran game edukasi berbasi Educaplay.

Dengan memanfaatkan desain itu, peneliti tidak melakukan pretest selama penelitian dilaksanakan. Acuan yang dipakai oleh peneliti untuk menentukan apakah terdapat perbedaan antara dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelompok eksperimen diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran game edukasi berbasis Educaplay, sedangkan kelompok kontrol menggunakan media pembelajaran canva.

Hasil dan Pembahasan

Pada hasil penelitian ini menyajikan data yang telah diperoleh peneliti sebelum dan sesudah dilaksanakannya penelitian. Pada penelitian ini menggunakan kelas II A terdiri dari 26 peserta didik sebagai eksperimen dengan proses pembelajaran menggunakan media Educaplay. Sedangkan untuk kelas II C terdiri dari 26 peserta didik sebagai kelas kontrol dengan proses pembelajaran tanpa menggunakan media Educaplay. Setelah proses pembelajaran berlangsung peserta didik diberi sebuah tes (post-test) untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi penjumlahan kelas

eksperimen dan kelas kontrol, kemudian peneliti juga mengobservasi terkait aktivitas yang telah dilakukan pendidik selama kegiatan pembelajaran menggunakan media Educaplay.



Gambar 1. Penggunaan Media Educaplay

Tes

Data yang terkumpul dalam penelitian ini yaitu berupa tes hasil belajar yang telah dicapai oleh peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran Educaplay pada pembelajaran matematika dengan materi penjumlahan dua dan tiga angka. Tujuan adanya tes ini adalah sebagai tolak ukur keberhasilan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang telah digunakan oleh guru. Adapun hasil belajar siswa pada kelas II A sebagai kelas kontrol dan kelas II C sebagai kelas eksperimen seperti terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Data Nilai Posttest Kelas Eskperimen dan Kelas Kontrol

Eksperimen		Kontrol	
Jumlah	1667	Jumlah	1311
Rata-rata	64.11	Rata-rata	50.42

Dari data yang diperoleh, kelas eksperimen terdiri dari 26 siswa dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 40. Sedangkan pada kelas kontrol terdiri dari 26 siswa dengan nilai tertinggi 74 dan nilai terendah 31. Rata-rata pada hasil tes ini yaitu pada kelas eksperimen 64,11 sedangkan kelas kontrol 50,42.

PAda penelitian ini, peneliti menggunakan analisis Uji T-test dengan bantuan IBMM SPSS versi 27 untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh Game Edukasi berbasis Educaplay terhadap hasil belajar siswa. Adapun langkah dalam menguji hipotesis dengan melewatu uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homegenitas, kemudian setelah data berdistribusi normal dan bersifat homogen maka dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji T. Uraian pembahasan hasil penelitian ini ditampilkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Uji Normalitas Tes Hasil Belajar

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	**df**	**Sig.**	**Statistic**	**df**	**Sig.**
Eksperimen	.081	26	.200*	.976	26	.789
Kontrol	.149	26	.145	.965	26	.494

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Setelah melakukan uji normalitas, diketahui bahwa sig. (signifikasi) pada kolom *Shapiro-Wilk* kelas eksperimen adalah 0,789, sedangkan pada kelas kontrol ada;ah 0,494. Data dikatakan normal apabila nilai signifikasi > 0,05. Karena nilai sig. pada kelas eksperimen 0,789 > 0,05 dan nilai sig. pada kelas kontrol 0,494 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data yang ada pada sampel tersebut berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogentitas data dengan hasil terlihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Uji Homogenitas Tes Hasil Belajar

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	**df1**	**df2**	**Sig.**
Nilai	Based on Mean	.035	1	50	.853
	Based on Median	.043	1	50	.837
	Based on Median and with adjusted df	.043	1	48.980	.837
	Based on trimmed mean	.044	1	50	.834

Berdasarkan Tabel 4., hasil analisis uji homogenitas terlihat bahwa nilai sig. 0,834 > 0,05 yang artinya data hasil belajar siswa mempunyai varian sama. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa pada sampel tersebut adalah homogen. Setelah dilakukan uji normlitas dan

homogenitas data, selanjutnya dilakukan uji T terhadap hasil belajar siswa. Adapaun rekapitulasinya dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Uji T Hasil Belajar

Independent Samples Test				
		t-test for Equality of Means		
		t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar	Equal variances assumed	4.185	50	.001
	Equal variances not assumed	4.185	49.991	.001

Berdasarkan Tabel 5., terlihat bahwa hasil uji Independent Sample T-Test diperoleh nilai sig. (2-tailed) adalah 0,001 < 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak yang artinya ada pengaruh media pembelajaran game edukasi berbasis educaplay terhadapat hasil belajar siswa pada materi penjumlahan kelas 2 SDN Margorejo 1/403 Surabaya.

Tabel 6. Mean Hasil Belajar

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	Post-test Kelas Eksperimen	26	64.1154	11.87713	2.32930
	Post-test Kelas Kontrol	26	50.4231	11.71725	2.29794

Pada tabel 6., terlihat bahwa jumlah siswa sebagai responden sebanyak 52 siswa, yang terdiri dari kelas eksperimen sebanyak 26 siswa dan kelas kontrol sebanyak 26 siswa. Keduanya memiliki rata-rata yang berbeda, pada kelas eksperimen memiliki rata-rata 64,11 sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata 50,42.

Observasi

Observasi terhadap guru dilakukan untuk melihat cara guru mengajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Educaplay. Dalam lembar pengamatan, setiap aspek yang dinilai dicatat apakah sudah berjalan dengan baik atau belum. Dari hasil pengamatan tersebut, dapat diketahui apakah kegiatan guru dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media Educaplay berjalan dengan baik atau tidak.

Secara keseluruhan, guru berhasil menjalankan sebagian besar aspek pembelajaran dengan baik, mulai dari membuka materi dan

menjelaskan tujuan pembelajaran secara jelas, mengatur waktu dengan tepat, hingga memberikan penjelasan tentang langkah-langkah penggunaan media Educaplay secara terstruktur sehingga mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh observer, didapatkan hasil 25 aspek observasi guru tahapan pembelajaran media educaplay yang dinyatakan terlaksana, selanjutnya menghitung presentase yang didapatkan untuk menentukan kategori keterlaksanaan aktivitas pembelajaran. Untuk menilai presentase aktivitas pembelajaran media educaplay dapat ditentukan dengan menggunakan perhitungan berikut:

$$\textit{Persentase aktivitas pembelajaran} = \frac{\textit{jumlah aspek terlaksana jumlah}}{\textit{terlaksana jumlah seluruh aspek}} \textit{ x 100%.}$$

Maka penilaian persentase aktivitas pembelajaran dengan menggunakan media pembejaran educaplay di atas adalah:

$$\textit{Persentase aktivitas pembelajaran guru} = \frac{25}{25} \textit{ x 100% =100%.}$$

Berdasarkan hasil penilaian persentase yang telah dilakukan di atas, yaitu skor yang diperoleh guru adalah 25 dari skor maksimum yaitu 25, sehingga dikonversikan ke dalam bentuk persentase menghasilkan nilai 100%. Hal ini mengindikasikan bahwa guru telah melaksanakan seluruh tahapan pembelajaran sesuai dengan rencana, termasuk penggunaan media Educaplay.

Observasi siswa dilakukan untuk melihat aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran menggunakan media game interaktif berbasis Educaplay, baik dari segi keterlibatan kognitif, perilaku adaptif, maupun interaksi antarsiswa selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui penggunaan media game interaktif berbasis Educaplay, instrumen observasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana siswa mampu berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, bekerja sama dengan teman dalam kelompok, serta merespons tantangan akademik yang disajikan dalam bentuk soal-soal interaktif pada setiap aktivitas yang tersedia.

Selain itu, observasi ini juga digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengikuti aturan permainan digital, memahami instruksi yang diberikan, serta menyelesaikan tugas yang terintegrasi dalam fitur-fitur Educaplay secara mandiri maupun berkelompok.

Dengan demikian, hasil observasi diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai tingkat keterlibatan siswa serta efektivitas penggunaan media Educaplay dalam meningkatkan keaktifan dan interaksi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh observer, didapatkan hasil 25 aspek observasi siswa tahapan pembelajaran media educaplay yang dinyatakan terlaksana, selanjutnya menghitung presentase yang didapatkan untuk menentukan kategori keterlaksanaan aktivitas pembelajaran. Untuk menilai presentase aktivitas pembelajaran media educaplay dapat ditentukan dengan menggunakan perhitungan berikut:

$$\textit{Persentase aktivitas pembelajaran} = \frac{\textit{jumlah aspek terlaksana jumlah terlaksana jumlah seluruh aspek}}{} \; x\,100\%$$

Maka penilaian persentase aktivitas pembelajaran dengan menggunakan media pembejaran educaplay di atas adalah:

$$\textit{Persentase aktivitas pembelajaran siswa} = \frac{25}{25} \; x \; 100\% = 100\%.$$

Berdasarkan hasil penilaian persentase yang telah dilakukan di atas, yaitu skor yang diperoleh siswa adalah 25 dari skor maksimum yaitu 25, sehingga dikonversikan ke dalam bentuk persentase menghasilkan nilai 100%. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa telah melaksanakan seluruh tahapan pembelajaran sesuai dengan rencana, termasuk penggunaan media Educaplay.

Tabel 7. Kategori Hasil Observasi

No.	Kategori	Keterangan
1	Sangat baik	82%-100%
2	Baik	63%-81%
3	Kurang baik	44%-62%
4	Tidak terlaksana	25%-43%

Dari perhitungan persentase yang didapatkan yaitu 100%, maka sebanyak 25 aspek observasi siswa dan 25 aspek observasi guru telah dilaksanakan oleh pendidik. Sehingga dengan hal ini aktivitas pembelajaran menggunakan media pembelajaran game edukasi berbasis educaplay dan aktivitas siswa dinyatakan terlaksana dengan sangat baik.

Pembahasan

Educaplay merupakan game edukasi yang memungkinkan guru unutk membuat dan mengakses kegiatan multimedia. Platform ini menyediakan akun tanpa biaya dan premium. Educaplay juga memiliki kapasitas yang signifikan dan aktivitasnya dapat dirancang dan disesuaikan lagi bagi peserta didik dari kalangan usia, kebutuhan dan konteks, hal ini juga dapat memberikan peserta didik peluang untuk berhubungan dengan kegiatan mereka sendiri (Devi Setio Rini, 2024).

Educaplay juga tersedia sebagai alat pembelajaran dalam aplikasi mobile seperti Android dan App Store serta bisa digunakan sebagai laman web melalui komputer. Media ini juga dapat dibuat dengan cara melakukan verifikasi akun melalui situs web educaplay, dan permainan ini dapat pula dilakukan oleh orang lain dengan cara memasukkan kode bergabung atau melalui tautan yang telah dibagikan. Media pembelajaran yang dapat diakses melalui ponsel secara menyeluruh oleh peserta didik merupakan manfaat penggunaan teknologi secara positif serta mampu meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran (Batitusta & Hardinata, 2024).

Pada saat aktivitas pembelajaran berlangsung, kelas eksperimen, kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan media educaplay sedangkan pada kelas kontrol tidak diberi perlakuan menggunakan media educaplay. Selanjutnya guru memberi soal tes dan nilainya digunakan untuk analisis data hasil belajar siswa.Setelah memperoleh data hasil belajar siswa, selanjutnya peneliti melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t dngan memenuhi prasyarat terlebih dahulu yaitu uji normalitas dan uji homogenitas sebuah data.

Peneliti juga melakukan observasi, dimana observasi tersebut dilakukan oleh observer untuk

memastikan atau mengetahui bahwa peneliti yang bertindak sebagai pendidik sudah menggunakan media pembelajaran game edukasi berbasis educaplay pada saat kegiatan pembelajaran. Hasil observasi dinyatakan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran game edukasi berbasis educaplay sudah terlaksana dengan sangat baik.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa Ada pengaruh media pembelajaran game edukasi berbasis educaplay terhadap hasil belajar siswa pada materi penjumlahan kelas 2 SDN Margorejo 1/403 Surabaya.

Daftar Pustaka

Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, *8*(3), 2476–2482.

Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *7*(3), 2685–2690.

Devi Setio Rini. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Educaplay Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Madrasyah Ibtidaiyah Muhamadiah (Mim) Tanjung Inten Purbolinggo Lampung Timur. In *Αγαη* (Vol. 15, Issue 1).

Fernanda, N., Roosyanti, A., & Susanti, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Educaplay di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya. *Journal of Science and Education Research*, *3*(2), 58–63.

Irawan, E. P., Kusmaharti, D. D., & Yustitia, V. (2024). *Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas III SD Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah*. *04*(01).

Kusmaharti, Dian, and Via Yustitia. 2020. "Buku Ajar Beorientasi Literasi : Inovasi Pada Mata Kuliah Konsep Matematika Lanjut." 6(2):167–72.

Maharany, T. A., Qomario, Q., Soraya, R., & Tohir, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Tangram Pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 3 Serdang Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Pendidikan Tunas Bangsa*, *1*(2), 25–30.

Ummul A., Suryadin H,., Masita, M., & Meilida E.S. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*.

Rosanti, A., Tahir, M., & Maulyda, M. A. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pada Kelas II di SDN 3 Pringgajurang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *7*(3b), 1490–1495.

Sepriyanti, D., Supriatna, D., & Hartono, R. (2024). *Pengaruh Game Edukasi Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 di SDN Neglasari 02*. *13*(2).

Setiawati, R. (2025). *Pengaruhpenggunaaneducaplayt erhadapdayainovasisiswa pada pembelajaran model nested di kelas iv sd muhammadiyah 12 setiabudi pamulang*.

Vargas-Saritama, A., & Espinoza Celi, V. S. (2024). Educaplay as a tool to potentiate English vocabulary retention and learning. *European Public & Social Innovation Review*, *9*, 1–16.

Wafiqni, N., & Adelia, F. (2025). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Educaplay dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Analysis of The Use of Educaplay Interactive Learning Media in Increasing Elementary School S tudents ' Learning Interest*. *17*(01), 69–80.