

**PENGARUH GAME EDUKASI “EDUCAPLAY” TERHADAP KEMAMPUAN
BERHITUNG PENGURANGAN PADA SISWA KELAS 2 SDN 211 PALEMBANG**

Siska¹, Hikmah Lestari², Mega Prasrihamni³

^{1,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, ²Pendidikan Jasmani

Alamat e-mail : [1s8795870@gmail.com](mailto:s8795870@gmail.com), [2hik2mah@gmail.com](mailto:hik2mah@gmail.com),
[3megaprasrihamni@gmail.com](mailto:megaprasrihamni@gmail.com)

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the educational game educaplay on the students calculating ability to subtract class 2 SDN 211 Palembang. This research method uses a quantitative approach using the True Experiment type, in the form of a Posttest-Only Control Design. The data collection technique is carried out through a learning outcome tests that is given treatment and posttest. The results of the posttest data analysis show that the average experimental value of 87,14 is higjer that the control class with an average value of 42,25. The analysis technique used in this study is the t-test, in testing the hypothesis obtained a t-count value > trabel of 0,05 > 0,077, based on the independent sampel test t-test in this study obtained a sig value (2-tailed) 0,000 < 0,05, so it can be concluded that the significant value is less than 0,05, then H_0 is rejected and H_a (there is influence) is scepted. It can be concluded the effect to the educational game educaplay on students calculating ability to subtract class 2 SDN 211 Palembang.

Keywords: Educational game educaplay. subtraction arithmetic skills

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game edukasi *educaplay* terhadap kemampuan berhitung pengurangan pada siswa kelas 2 SDN 211 Palembang. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif menggunakan jenis *True Eksperimen*, dalam bentuk desain *Posttest-Only Control Design*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar yang diberikan treatment dan posttest. Hasil analisis data posttest menunjukkan bahwa rata-rata nilai eksperimen 87,14 lebih tinggi dibandingkan kelas control dengan nilai rata-rata 42,25. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t, pada pengujian hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $0,05 > 0,077$, berdasarkan uji independent sampel test-t pada penelitian ini diperoleh nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa nilai signifikan lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a (terdapat pengaruh) diterima. Dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh game edukasi *educaplay* terhadap kemampuan berhitung pengurangan pada siswa kelas 2 SDN 211 Palembang.

Kata Kunci: Game edukasi *educaplay*, kemampuan berhitung pengurangan

A. Pendahuluan

Kurikulum merupakan suatu program untuk belajar mengajar yang dipedomani oleh pendidik dan peserta didik agar dapat mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi.

Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian informasi dari penyampai (guru) ke penerima (siswa). tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal apabila lingkungan pembelajaran dirancang secara sistematis (Saleh, 2023, p. 6).

Oleh karna itu, dapat dikatakan bahwa pendidik tidak hanya harus mampu menggunakan perangkat media saja, tetapi juga perlu mengetahui cara menggunakan media pembelajaran secara kritis, kreatif, dan aktif. Misalnya guru dapat menggunakan video tutorial sebagai sumber belajar atau memanfaatkan media sosial seperti game edukasi.

Game edukasi adalah suatu permainan yang dirancang dan dikembangkan secara khusus sebagai media untuk mendidik, masyarakat melalui materi yang meliputi suara, teks, gambar video animasi, dan materi utamanya adalah mempelajari suatu yang mencakup topik tertentu yang ditunjukkan game edukasi ini juga

cocok untuk pengguna pengajaran karena mudah dimainkan dan dipelajari secara bersamaan (Purnomo, 2020, p. 87). Media game edukasi adalah sebuah alternatif untuk media pembelajaran seperti media game edukasi *educaplay* agar bisa menarik perhatian siswa untuk semangat belajar dikelas dan dapat mendorong berpikir kritis siswa agar bisa percaya diri terhadap jawabannya dengan tepat. Sehingga siswa tidak merasa ketakutan dalam mengikuti pelajaran matematika dengan menggunakan media game edukasi *educaplay*.

Kemampuan berhitung adalah berhitung mencakup semua keterampilan yang diperlukan untuk berhitung dengan benar dan harus dikembangkan karena kemampuan berhitung sangat penting bagi siswa (Fadilah N. , 2024, p. 17). Guru belum menggunakan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik siswa. berdasarkan penjelasan diatas bahwa terdapat permasalahan yang sama dengan peneliti.

Berdasarkan hasil observasi dari wawancara yang telah dilakukan peneliti pada bulan Oktober di SDN 211 Palembang, peneliti juga telah

mewawancarai wali kelas II yang bernama Dewi Sartika S.Pd. dan peneliti bertanya adakah masalah dalam kelas II. Peneliti memperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran matematika di kelas II ditemukan fakta yaitu hasil belajar dalam mata pelajaran matematika masih rendah lebih tepatnya, siswa mengalami kesulitan dalam berhitung pengurangan puluhan yang didapat bahwa 12 siswa mendapatkan nilai kurang dari 50, 11 siswa mendapatkan nilai 51 – 60, dan 5 siswa mendapatkan nilai 61-74. KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) disekolah yaitu nilai 75 sedangkan nilai yang diperoleh siswa masih kurang dari nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ada disekolah tersebut.

Alasannya siswa menganggap matematika itu sulit, tidak nyaman, dan bahkan merasa jenuh. Hal ini dikarenakan masih banyak mendapatkan nilai dibawah KKM pada pelajaran matematika, siswa merasa kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika dan kurang aktif dalam melakukan pembelajaran karena dalam proses pembelajaran dikelas II yaitu masih banyak menggunakan

metode ceramah dan menggunakan media dasar hanya berupa stik es krim kayu tetapi tidak divariasikan agar siswa tersebut bisa tertarik untuk belajar dan bisa membuat siswa suka dengan mata pelajaran tersebut, hal itu di sebabkan karena siswa merasa bosan dengan metode ceramah dan belum ada media pembelajaran yang bervariasi menarik perhatian siswa agar bisa cepat tanggap dalam pembelajaran berlangsung. sehingga membuat siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan solusi dalam proses pembelajaran diantaranya penggunaan media yang menarik saat proses pembelajaran. Salah satunya media pembelajaran digital yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika adalah media pembelajaran berbasis game edukasi *educaplay* dengan media pembelajaran ini bisa menambah kemampuan siswa untuk menambah minat belajar matematika yang pada umumnya siswa kurang minat untuk mengikuti pembelajaran, seiring perkembangan zaman yang sudah sangat canggih dalam teknologi untuk bisa membuat berbagai variasi media

dalam pembelajaran bisa menarik perhatian siswa semangat belajar.

Pembelajaran dengan menggunakan media berbasis game edukasi *educaplay* akan bisa membuat siswa lebih tertarik dan dapat menghilangkan kejenuhan siswa dalam kemampuan berhitung. Beberapa penelitian juga menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis game edukasi *educaplay* pada pembelajaran dapat mempengaruhi kemampuan berhitung, membaca, dan menulis siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan studi pendahuluan maka peneliti melakukan rancangan penelitian dengan judul “Pengaruh Game Edukasi “*Educaplay*” Terhadap Kemampuan Berhitung Pengurangan Pada Siswa Kelas 2 SDN 211 Palembang”.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran agar membantu proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien. Media ini berupa alat, teknik, atau, metode yang digunakan oleh pendidik untuk meningkatkan pemahaman siswa. Dalam pendapat yang dikemukakan oleh (Shoffa, et al., 2023, p. 7).

Game edukasi adalah suatu aplikasi permainan yang dimana didalam aplikasi tersebut terdapat banyak fitur-fitur permainan yang bisa membantu pendidik untuk berkolaborasi agar bisa pembelajaran secara menarik perhatian siswa untuk bersemangat mengikuti pembelajaran berlangsung. Dalam pendapat yang dikemukakan oleh (Najuah, Sidiq, & Simamora, 2022, p. 5). Game edukasi merupakan salah satu jenis media yang bertujuan untuk memberikan pembelajaran dan memperluas pengetahuan penggunanya melalui media yang unik dan menarik.

Game edukasi adalah permainan yang dirancang untuk menghibur anak-anak dan berisi konten pendidikan untuk memudahkan pendidik dalam mengajarkan pelajaran sehingga anak menjadi lebih bertanggung jawab, cerdas, dan terampil (Nuryamin, Risyda, & Saraswati, 2023, p. 92). *Educaplay* adalah platform media pembelajaran interaktif berupa game edukasi sebagai media dalam memberikan materi Pelajaran. Media *educaplay* ini memiliki peran dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam kelompok dan individu. Hal ini

dikarenakan dengan menggunakan media *educaplay* ini membuat suasana belajar di kelas lebih menyenangkan dan membuat peserta didik lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas (Situngkir, Situmorang, & Siagian, 2024, p. 358).

Indikator kemampuan berhitung adalah membantu mengidentifikasi tingkat pemahaman, keterampilan, dan kecakapan seseorang dalam mengolah angka atau menyelesaikan soal-soal matematika sederhana hingga kompleks. Dalam pendapat yang dikemukakan oleh (Agustiningsih & Dwitanto, 2023, p. 50) indikator kemampuan berhitung adalah terdapat tiga indikator, diantaranya indikator mengurutkan angka dari 1-10, menghitung gambar dari 1-20, dan mencocokkan/memasangkan gambar dengan angka yang sesuai.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan jenis *True Eksperimen*, dengan bentuk desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Posttest-Only Control Design*.

Populasi yang digunakan yaitu kelas II A dan II B. Pada penelitian ini menggunakan Simple random sampling atau sampel acak secara sederhana adalah bahwa setiap anggota dari populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai sampel. Sampel yang diambil yaitu kelas II A sebanyak 28 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas II B sebanyak 31 siswa sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis dengan *Independent Sample T-Test*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SDN 211 Palembang yang terletak di JL. Jepang, Kemang Agung, Kec. Kertapati, Kota Palembang, Prov. Sumatera Selatan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui “Pengaruh Game Edukasi “*Educaplay*” terhadap Kemampuan Berhitung Pengurangan Pada Siswa Kelas 2 SDN 211 Palembang”.

Berdasarkan hasil perolehan lembar soal tersebut didapat hasil rata-rata pada kelas eksperimen

87,14, KKM pada pelajaran matematika yang ditetapkan disekolah yaitu 75. Setelah diajarkan dengan menggunakan media game edukasi *educaplay*. siswa diberikan posttest untuk mengetahui kemampuan berhitung siswa sebanyak 10 soal berbentuk pilihan ganda, adapun siswa yang terdapat berhasil memperoleh nilai tertinggi, sedang, dan terendah dikelas eksperimen.

Kemudian dilakukan Uji hipotesis, yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan uji t dengan bantuan SPSS 25 sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Uji Hipotesis

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variance									
		t-test for Equality of Means									
		95% Confidence Interval of the Difference									
		Upper									
		Lower									
		t									
		Sig.									
		df									
		F									
Experiment	Control	3,20	1,50	5,70	0,85	44,85	2,953	38,71	5,00	5,00	5,00

I B e l a n j a r s i s m e w e d E q u a l v a r i a n c e s n o t a s u m e d	5	7	1		0				7
	0	7	9		0				9
			9						8
			1	5	0	44	2,	39	5
			5	5	,	,8	91	,0	0
			,	,	0	85	6	44	,
			3	7	0				7
			9	9	0				2
			5	0					6

Berdasarkan hasil perhitungan uji-t pada tabel 4.7 maka diperoleh $t_{hitung} 0,077 < t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan artinya H_a diterima dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan game edukasi *educplay* dan siswa yang memperoleh pembelajaran yang tidak menggunakan pembelajaran game edukasi *educplay* dikelas 2 SDN 211 Palembang.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa dilakukan 2 kali pertemuan

dikelas eksperimen dan kelas kontrol dengan 1 kali pertemuan siswa melakukan tes akhir (posttest), test ini untuk mengetahui kemampuan berhitung siswa setelah menerapkan game edukasi *educplay* dan media pembelajaran konvensional pada kelas 2 SDN 211 Palembang.

Berdasarkan hasil belajar pada materi pengurangan kelas II di SDN 211 Palembang dilihat dari rata-rata posttest pada kelas eksperimen II A dengan menggunakan media game edukasi *educplay* rata-rata nilai posttest 87,14 dengan jumlah 28 orang, dengan presentase 89,28% siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM yang diterapkan disekolah yaitu 75, dan 10,71% siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM.

Hasil penelitian diperkuat oleh (Apriliana & Ulia, 2025) tentang penggunaan game *educplay* pada pelajaran matematika di SDN Purwosari 1 Sayung, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game *educplay* efektif dalam meningkatkan pemahaman materi pembelajaran dan keterlibatan aktif siswa, serta hasil belajar. Pengaruh penggunaan game *educplay* dapat diamati dari hasil pretest. Nilai rata-

rata pretest adalah 61,4, sedangkan nilai rata-rata posttest adalah 87,4 perbedaan ini menunjukkan bahwa penerapan game *educaplay* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembelajaran yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh game edukasi *educaplay* terhadap kemampuan berhitung pengurangan pada siswa kelas 2 SDN 211 Palembang. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengujian hipotesis menggunakan *Independent Sampel t-test* dengan kriteria pengujian yang digunakannya adalah nilai signifikan (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 ditolak, dan jika nilai signifikan (2-tailed) $< 0,05$ H_a diterima. Berdasarkan uji *Independent Sampel t-test* pada penelitian ini diperoleh nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak H_a (terdapat pengaruh) diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningsih, R., & Dwitanto, O. (2023). Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kartu UNIPA pada Anak kelompok B. *Indonesia Journal Of Early Childhood Education*, 6, 43-54.
- Apriliana, R., & Ulia, N. (2025). Pemahaman Konsep Matematika Melalui Scaffolding Educational, Game Educaplay pada Materi Operasi Hitung Bilangan. *IPSSJ*, 2, 1170-1176.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal Of Student Research (JSR)*, 1, 01-17.
- Fadilah, N. (2024). Penerapan Media PAPAN (PAPAN PINTAR PERKALIAN) terhadap Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa Kelas II MI MA'ARIF NU KARANGSARI KEBUMEN. *eprints*, 1-87.
- Najuah, Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). *Game Edukasi Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. MEDAN: Yayasan Kita menulis.
- Nuryamin, Y., Risyda, F., & Saraswati, S. D. (2023). Pengembangan Game Edukasi Mengenal Alat Musik Berbasis Animasi Interaktif. *Sistem Informasi*, 10, 91-107.
- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P VC Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Technologia*, 11, 86-90.

Saleh, M. S. (2023). *Media Pembelajaran*. Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara.

Shoffa, S., Subroto, D. E., Nasution, F. S., Astuti, W., Romadi, U., Cholid, F., . . . Gusmirawati. (2023). *Media Pembelajaran*. Pasaman: CV. Afasa Pustaka.

Situngkir, D. M., Situmorang, M. V., & Siagian, G. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Di Kelas VIII. *Rectum*, 6, 355-369.

Sugiyono. (2022). *Metode penelitian*. Bandung: ALFABRТА, cv.