

**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**

Fitri Rahmawati¹, Budi Hendrawan², Sunanih³
^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya
frahmawati513@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the low value of science in grade 3 of SDN 4 Parakannyasag. The purpose of this study is to determine the effect of educaplay media on student learning outcomes in science learning (Chapter 1 topic A. What animals are around you) in grade 3 of SDN 4 Parakannyasag. This study uses quantitative research with experimental methods. This type of research is Pre-Experimental with One-Group Pretest Posttest design. The sampling technique in this study uses saturated sampling technique. The population of this study is all grade 3 students of SDN 4 Parakannyasag with a sample of 28 students. Data collection techniques used in this study are observation, interview, test and documentation techniques. Based on the results of the research and discussion analysis, the data in this study are normally distributed and homogeneous with a significance level of data normality of $0.09 > 0.05$, and a significance level of data homogeneity of $0.33 > 0.05$. Hypothesis testing in this study uses paired sample t-test (t-test). Based on the results of the hypothesis test, the significance value of learning outcomes was $0.00 < 0.05$. So it can be concluded in this study that H_0 is rejected and H_a is accepted, meaning that the educaplay media has an effect on student learning outcomes in science learning (Chapter 1 topic A. What animals are around you) in grade 3 of SDN 4 Parakannyasag.

Keywords: *Educaplay media, Learning Outcomes.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya nilai IPAS di kelas 3 SDN 4 Parakannyasag. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh 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. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Jenis penelitian ini adalah *Pre-Eksperimental* dengan desain *One-Group Pretest Posttest*. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 3 SDN 4 Parakannyasag dengan sampel berjumlah 28 siswa. Teknik mengumpulkan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Berdasarkan hasil dari penelitian dan analisis pembahasan, data dalam penelitian

ini berdistribusi normal dan homogen dengan taraf signifikansi normalitas data $0,09 > 0,05$, dan taraf signifikansi homogenitas data yaitu $0,33 > 0,05$. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *paired sampel t-test* (uji-t). Berdasarkan hasil uji hipotesis tersebut diperoleh nilai signifikansi hasil belajar $0,00 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan dalam penelitian ini bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya media *educaplay* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS (Bab 1 topik A. Ada hewan apa saja di sekitarmu) di kelas 3 SDN 4 Parakannyasag.

Kata Kunci: Media *Educaplay*, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital pada zaman ini membawa perubahan pada sistem pendidikan, oleh karena itu penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran telah menjadi salah satu strategi efektif untuk meningkatkan hasil belajar.

Namun pada kenyataannya yang terjadi di sekolah-sekolah masih terdapat beberapa sekolah yang belum menggunakan atau meleak teknologi. Hal ini diketahui berdasarkan hasil observasi, dan wawancara dengan guru kelas 3 SDN 4 Parakannyasag terdapat permasalahan pada siswa, yaitu rendahnya nilai IPAS, siswa mengalami kesulitan dalam mengingat jenis-jenis dan ciri-ciri hewan seperti hewan vertebrata dan invertebrata. Permasalahan tersebut disebabkan karena siswa mudah jenuh, tidak memperhatikan guru saat

menjelaskan materi, penggunaan metode yang digunakan hanya menggunakan metode ceramah media yang digunakan hanya menggunakan buku paket, dan LKPD Sehingga media yang digunakan kurang bervariasi.

Berdasarkan permasalahan di atas, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memecahkan permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media *educaplay*. *Educaplay* merupakan adalah salah satu platform yang menyajikan media pengajaran yang interaktif dan menarik melalui berbagai fitur *froggy jumps*, *words game*, *puzzle*, *abc game*, *memory game*, *quis* dan lain-lain (Batitusta & Hardinata, 2024). Game yang bersifat edukatif merupakan metode permainan yang dapat disesuaikan dengan pembelajaran multimedia interaktif yang mencakup berbagai

jenis game dan lain-lain. Sama halnya dengan media *educaplay* dapat digunakan dalam menyiapkan kegiatan untuk kelas, seperti teka-teki silang, video, pencarian kata, penilaian pilihan ganda dan lain-lain.

Menurut becker (2017), game edukasi digital merujuk pada proses pembelajaran yang menggunakan permainan digital sebagai alat bantu. Oleh karena itu, dalam penelitian ini media *educaplay* dipilih sebagai game edukasi digital yang akan diteliti. Platform ini menawarkan fitur yang mudah digunakan, berbagai templet, dan opsi untuk membuat materi sendiri dengan menarik. Aktivitas yang dibuat dapat dibagikan menggunakan tautan atau di sematkan di situs web, sehingga dapat mudah digunakan dengan luas dalam lingkungan pendidikan.

Dalam pembelajaran IPAS media *Educaplay* dapat membantu siswa menjadi lebih aktif dan siswa dapat lebih mudah memahami materi. Dengan menggunakan media ini, peneliti berharap bisa meningkatkan hasil belajar siswa di kelas 3 SDN 4 Parakannyasag.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *educaplay*

terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS di kelas 3 SDN 4 Parakannyasag. Dan manfaat penelitian ini secara teoritis, peneliti duharapkan menjadi solusi yang tepat dengan memanfaatkan media pembelajaran untuk pengembangan media pembelajaran yang efektif dalam proses belajar mengajar di SD. Dan manfaat praktisnya yaitu bagi guru media *educaplay* dapat membantu dalam proses pembelajaran yang menarik dan inovatif, dan bagi siswa media *educaplay* dapat memudahkan atau memahami pembelajaran cara aktif dan menyenangkan dalam pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian kuantitatif. Dan jenis penelitian ini menggunakan *pre- eksperimental*. Menurut Sugiono (2020: 74) dikatakan *pre-eksperimental design*, karena desain ini belum merupakan eksperimen yang sungguh-sungguh. Dalam penelitian eksperimental ini, masih ada faktor-faktor luar yang turut mempengaruhi hasil akhir yang kita ukur yaitu (variabel dependen). Dan desain penelitian ini menggunakan

desain *One group pretest-posttest design*.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas 3 SDN 4 Parakannyasag, dengan jumlah keseluruhan siswa yaitu 28 siswa yang terdiri dari 11 murid laki-laki dan 17 murid perempuan. Dalam penelitian ini teknik sampling yang dipilih adalah teknik sampling jenuh, karena populasinya yang kecil yaitu kurang dari 30 orang. Menurut Sugiono (2017: 85), teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas 3 SDN 4 Parakannyasag yang beralamat di Jl. R. E. Martadinata, Panyingkiran, Kec. Indihiang, Kota Tasikmalaya, Jawa Barat. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah dengan menggunakan 1. Observasi, menurut Sugiono (2020: 145) observasi adalah teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri khusus dibandingkan dengan teknik pengumpulan data lainnya seperti wawancara dan kuesioner. 2. Wawancara, menurut Sugiono (2020: 138) wawancara adalah teknik pengumpulan data yang

digunakan peneliti jika ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang akan diteliti, dan mengetahui hal-hal dari responden secara lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit. 3. Tes, tes adalah pengumpulan data yang mempunyai beberapa pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk memperoleh data dengan mengukur kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik. Dan 4. Dokumentasi, yaitu proses pengumpulan, pengolahan, pemilihan, dan penyimpanan informasi dalam bentuk tulisan, gambar, video, dan lain-lain. dokumentasi yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data yaitu beberapa hasil observasi, wawancara dan nilai siswa.

Instrumen tes dilakukan sebanyak 2 kali yaitu pretest dan posttest yang dilakukan sebelum perlakuan dan sesudah diberi perlakuan., bertujuan untuk mengukur hasil belajar peserta didik kelas 3 SDN 4 Parakannyasag. tes yang diberikan dengan jumlah 10 soal berbentuk PG. Berikut tabel rubik penilaian soal pilihan ganda:

Tabel 1. Rubik Penilaian

Bentuk Soal	Jumlah Soal	Penskoran	
		Benar	Salah
Pilihan Ganda	10	1	0
Penilaian	$\frac{\text{Jumlah Besar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100$		

Selanjutnya sebelum data-data diperoleh maka terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis yaitu:

1. Uji Normalitas, langkah pertama dalam teknik analisis data adalah uji normalitas. Normalitas adalah asumsi bahwa data mengikuti distribusi normal, yang umumnya diuji menggunakan metode seperti uji Shapiro-Wilk dan Kolmogorov-Smirnov (Agustian et al., 2025). Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diambil berdistribusi normal atau tidak.
2. Uji Homogenitas, setelah melakukan uji normalitas, maka yang digunakan selanjutnya adalah uji homogenitas. Uji homogenitas ini untuk mengetahui apakah data atau hasil *pretest* dan *posttest* itu homogen atau tidak.
3. Uji Hipotesis, uji hipotesis ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan *educaplay* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajarn IPAS

di kelas 3 SDN 4 Parakannyasag. uji hipotesis ini menggunakan statistik parametrik yaitu uji-t.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Penelitian

Data penelitian ini didapatkan melalui *pretest* dan *posttest* yang dilaksanakan di kelas 3 SDN 4 Parakannyasag dengan melibatkan 28 siswa. Penelitian ini hanya menggunakan kelas eksperimen yaitu kelas yang menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media *educaplay*. Pembelajaran ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan, di kelas ini diberikan *pretest* pada pertemuan pertama setelah itu baru diberikan *posttest*. Data yang telah diperoleh dalam penelitian ini meliputi data skor *pretest* dan skor *posttest* dengan jumlah 28.

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 26-27 November 2025 dengan tujuan untuk mengetahui 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. Pada penelitian ini dilakukan 2 kali pertemuan. Dalam

penelitian ini juga ada beberapa tahapan yaitu tahapan perencanaan, tahapan *pretest*, tahapan pemberian perlakuan, dan tahapan *posttest*.

a. Tahapan Perencanaan

Adapun tahapan penelitian sebelum pelaksanaan dikelas adalah dengan menyiapkan materi pembelajaran IPAS yaitu materi mengenal hewan di sekitarmu yang berisi tentang jenis-jenis dan ciri-ciri hewan, dan selanjutnya yaitu menyiapkan modul ajar pada materi IPAS.

b. Tahapan *Pretest*

Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 26 November 2025, peneliti melaksanakan pembelajaran pertama dengan membagikan soal *pretest* sebanyak 10 soal pilihan ganda dengan diberikan pengerjaan selama 30 menit dalam penyelesaian soal.

c. Tahapan Perlakuan

Pertemuan pertama dilaksanakan 26 november 2025, setelah siswa mengisi soal penelitian atau *pretest*, peneliti menerangkan materi jenis-jenis hewan terlebih dahulu. Setelah mengetahui jenis-jenis hewan siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan media *educaplay*. Didalam media *educaplay* terdapat

permainan yang bisa digunakan oleh peneliti, permainan yang digunakan sebanyak 2 permainan yaitu *froggy jump* (pilihan ganda dengan elemen permainan) dan *yes or no* (pertanyaan benar dan salah). Selanjutnya siswa diberikan kesempatan untuk mencoba permainan tersebut dengan cara menjawab soal secara bergiliran, dimana setiap siswa maju kedepan untuk menjawab soal tersebut. Dan pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 27 November 2025, perlakuannya sama seperti pertemuan pertama perbedaannya adalah perlakuannya dilakukan di awal pembelajaran dan materi yang di terangkan yaitu tentang ciri-ciri hewan setelah itu baru mengerjakan soal *posttest*.

d. Tahapan *Posttest*

Tahapan *posttest* dilaksanakan pada tanggal 27 november 2025, setelah pembelajaran kedua selesai selanjutnya peneliti melaksanakan *posttest* pada siswa dengan memberikan 10 soal pilihan ganda dengan waktu 30 menit.

e. Hasil *Pretest* Siswa Kelas 3

Sebelum diberikan perlakuan pada siswa peneliti terlebih dahulu melaksanakan *pretest* sebanyak 10 soal dengan waktu pengerjaan 30

menit . berikut ini adalah tabel hasil pretest :

Tabel 2. Hasil Pretest Siswa

No. Urut Siswa	Nilai <i>Pretest</i>
1	50
2	40
3	60
4	50
5	40
6	40
7	50
8	20
9	60
10	30
11	50
12	50
13	60
14	80
15	50
16	20
17	70
18	30
19	60
20	40
21	50
22	40
23	30
24	80
25	50
26	60
27	40
28	50
Jumlah	1,350
Rata-Rata	48,21

Berdasarkan tabel di atas jumlah siswa kelas 3 ada 28 siswa. Semua siswa telah melaksanakan *pretest* sebelum di berikan perlakuan dengan rata-rata hasil yang diperoleh dari kelas 3 yaitu 48,21.

f. Hasil *Posttest* Siswa Kelas 3

Setelah melakukan *pretest* selanjutnya diberikan perlakuan sebanyak 2 kali pertemuan. Setelah diberi perlakuan pada siswa tahap

selanjutnya yaitu siswa melaksanakan *posttest* dengan jumlah 10 soal pilihan ganda. Berikut tabel hasil *posttest*:

Tabel 3. Hasil Posttest Siswa

No. Urut Siswa	Nilai <i>Posttest</i>
1	90
2	80
3	90
4	100
5	80
6	80
7	90
8	70
9	90
10	80
11	90
12	90
13	100
14	100
15	80
16	80
17	100
18	80
19	100
20	80
21	90
22	90
23	70
24	100
25	80
26	100
27	80
28	90
Jumlah	2.450
Rata-Rata	87,50

Berdasarkan tabel diatas jumlah siswa kelas 3 ada 28 siswa. Semua siswa tersebut sudah diberikan perlakuan kemudian melakukan *posttest* dengan nilai rata-rata 87,50.

Setelah melaksanakan *pretest posttest* peneliti mulai mengolah data untuk mengetahui pemahaman awal pada siswa tentang materi jenis-jenis hewan dan ciri-ciri hewan sebelum

penelitian melakukan perlakuan dan sesudah melakukan perlakuan.

Tabel 4. Deskripsi data pretest

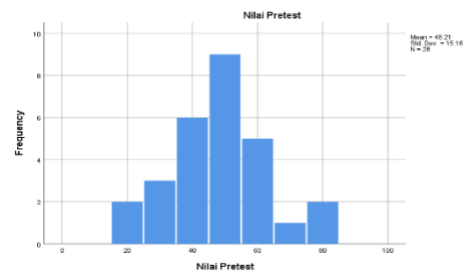
No	Keterangan	Kelas Eksperimen
1	Nilai minimum	20
2	Nilai maksimum	80
3	<i>Mean</i>	48,21
4	<i>Median</i>	50
5	Varians	230,026
6	Standar deviasi	15,167
7	Jumlah Siswa	28

Berdasarkan hasil tabel di atas diperoleh data hasil perhitungan menggunakan SPSS 25 menunjukkan bahwa hasil *pretest* diperoleh dari siswa yang berjumlah 28 siswa, nilai minimumnya adalah 20. Nilai maksimumnya adalah 80, *mean* atau nilai rata-ratanya 48,21, nilai *mediannya* adalah 50, dengan standar deviasinya 15,167, dan *variansnya* 230.026. Data *pretest* terdapat juga dalam tabel distribusi frekuensi yang diolah dengan aplikasi SPSS 25 sebagai berikut:

Tabel 5. Distribusi Prekuensi Pretest

Nilai Pretest					
		Frekuensi	Persentase	Valid Persentase	Cumulative Persentase
Valid	20	2	3.5	7.1	7.1
	30	3	5.3	10.7	17.9
	40	6	10.5	21.4	39.3
	50	9	15.8	32.1	71.4
	60	5	8.8	17.9	89.3
	70	1	1.8	3.6	92.9
	80	2	3.5	7.1	100.0
	Total	28	49.1	100.0	
Missing	System	29	50.9		
Total		57	100.0		

Selain dalam bentuk tabel data hasil *pretest* bisa dilihat grafik histogram sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik Histogram Pretest

Berdasarkan hasil dari tabel frekuensi di atas dapat diketahui bahwa siswa yang mendapatkan nilai 20 ada 2 siswa, nilai 30 ada 3 siswa, nilai 40 ada 6 siswa, nilai 50 ada 9 siswa, nilai 60 ada 5 siswa, nilai 70 ada 1 siswa dan nilai 80 ada 2 siswa.

Setelah dilaksanakan perlakuan dan *posttest*, peneliti mendapatkan nilai deksripsi data sebagai berikut:

Tabel 6. Deskripsi Data Posttest

No	Keterangan	Kelas Eksperimen
1	Nilai minimum	70
2	Nilai maksimum	100
3	<i>Mean</i>	87,50
4	<i>Median</i>	90
5	Varians	86,111
6	Standar deviasi	9,280
7	Jumlah Siswa	28

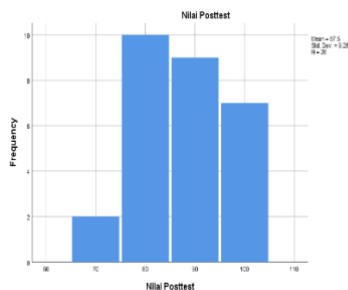
Berdasarkan tabel di atas, di peroleh hasil data perhitungan menggunakan SPSS 25 menunjukkan bahwa hasil *posttest* diperoleh dari siswa yang jumlahnya 28 siswa, nilai minimumnya adalah 70, nilai maksimumnya adalah 100. *Mean* atau nilai rata-ratanya 87,50, nilai *mediannya* adalah 90, dengan standar

deviasinya 9.280 dan *variansnya* 86,111. Data *posttest* juga terdapat juga dalam bentuk tabel distribusi frekuensi yang diolah dengan aplikasi SPSS 25 sebagai berikut:

Tabel 7. Distribusi Frekuensi *Posttest*

Nilai Posttest		Frekuensi	Persentase	Valid Persentase	Cumulatif Persentase
Valid	70	2	3.5	7.1	7.1
	80	10	17.5	35.7	42.9
	90	9	15.8	32.1	75.0
	100	7	12.3	25.0	100.0
Total		28	49.1	100.0	
Missing	System	29	50.9		
Total		57	100.0		

Selain bentuk tabel, data hasil *posttest* dapat dilihat dalam bentuk grafik histogramnya sebagai berikut:



Gambar 2. Grafik Histogram *Posttest*

Berdasarkan hasil dari tabel frekuensi diatas dapat diketahui siswa yang mendapatkan nilai 70 ada 2 siswa, nilai 80 ada 10 siswa, nilai 90 ada 9 siswa dan nilai 100 ada 7 siswa.

2. Hasil Hipotesis

a. Uji Normalitas

Langkah pertama dalam teknik analisis data adalah uji normalita. Menurut sugiono (2016: 159), kriteria

yang digunakan adlah jika signifikan yang di tentukan yaitu lebih besar dari 0,05, maka data tersebut berdistribusi normal, dan jika signifikan kurang dari 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

Tabel 8. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		28
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.09864776
Most Extreme Differences	Absolute	.191
	Positive	.191
	Negative	-.141
Test Statistic		.191
Asymp. Sig. (2-tailed)		.010 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan tabel ringkasan uji normalitas menggunakan SPSS 25 di atas, dapat di ketahui bahwa nilai signifikansi asymp.sig (2-tailed) sebesar 0,010 lebih besar dari 0,05. Maka dapat diambil kesimpulan dalam uji normalitas *one sample kologorov-smirnov* di atas bahwa data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Setelah melakukan uji normalitas, selanjutnya adalah dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas merupakan prosedur uji statistik yang bertujuan untuk mengetahui bahwa data bersifat

homogen atau tidak untuk menunjukkan bahwa sampel data diambil dari populasi yang memiliki varians yang sama, pada penelitian ini, uji homogenitas dilakukan dengan bantuan SPSS 25.

Tabel 9. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	3.121	1	54	.083
	Based on Median	2.542	1	54	.117
	Based on Median and with adjusted df	2.542	1	42.776	.118
	Based on trimmed mean	3.273	1	54	.076

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,083 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data diatas bersifat homogen.

c. Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil pengolahan data dari uji normalitas dan uji homogenitas maka diperoleh kesimpulan bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya akan dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji paired sampel t test (uji-t). Uji hipotesis ini digunakan untuk melihat apakah hipotesis ini diterima atau ditolak.

Tabel 10. Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Nilai Pretest -	-	8.997	1.700	-	-	23.105	27	.000
	Nilai Posttest	39.286			42.775	35.797			

Berdasarkan tabel di atas dengan menggunakan aplikasi SPSS 25 hasil paired samples statistics diperoleh nilai pretest dan posttest sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai t hitung -23,105 dengan signifikansi (2-tailed) = 0,000. Karena nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest*, sehingga perlakuan atau media *educaplay* yang diberikan berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

B. Pembahasan

1. Interpretasi dan Diskusi Hasil

Peneliti menunjukkan bahwa media *educaplay* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas 3 SDN 4 Parakannyasag dalam pembelajaran IPAS (Bab 1 Topik A. ada hewan apa saja di sekitarmu).

Rata-rata *pretest* 48,21 meningkat menjadi 87,50 setelah melakukan perlakuan. Uji normalitas dan uji homogenitas menunjukkan data normal dan homogen, sedangkan uji hipotesis memperoleh nilai $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *educaplay* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS (Bab 1 Topi A. ada hewan apa saja di sekitarmu) di kelas 3 SDN 4 Parakannyasag. Penerapan media *educaplay* dalam pembelajaran IPAS sangat membantu siswa dalam menyelesaikan soal IPAS.

2. Keterbatasan Penelitian

Peneliti memiliki keterbatasan diantaranya adalah jumlah sampel penelitian sedikit yaitu 28 siswa, sehingga peneliti hanya menggunakan kelas eksperimen tanpa adanya kelas kontrol sebagai pembanding, dan populasi dalam penelitian ini hanya siswa SDN 4 Parakannyasag saja dan tidak bisa dijadikan sebagai acuan di sekolah yang lain.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini berdistribusi normal dan homogen

dengan taraf signifikansi normalitas data $0,010 > 0,05$, dan taraf signifikansi homogen data yaitu $0,083 > 0,05$. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji paired sample t test (uji-t). berdasarkan hasil uji hipotesis tersebut diperoleh nilai signifikansi hasil belajar $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya media *educaplay* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS (Bab 1 Topi A. ada hewan apa saja di sekitarmu) di kelas 3 SDN 4 Parakannyasag.

Adapun beberapa implikasi atau dampak dari penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Bagi siswa yaitu mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa, mudah dipahami saat pembelajaran berlangsung dan mencegah kebosanan pada saat pembelajaran.
- b. Bagi guru yaitu media *educaplay* dapat menjadi alternatif inovatif dalam metode pembelajaran, guru dapat memanfaatkan media tersebut untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan pembelajarannya tidak monoton.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Sugiyono. 2020. Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D.

Jurnal :

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. 1–781.

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. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3788>

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. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3788>

Agustian, A., Lisdiana, K., Suryana, A., & Nursalman, M. (2025). *Analisis Statistik Uji Normalitas dan Homogenitas Data Nilai Mata Pelajaran dengan Menggunakan Python*. 10(1), 51–56.