

**PENGARUH MEDIA *EDUCAPLAY* TERHADAP PEMAHAMAN SISWA MATERI
KERJA SAMA DI LINGKUNGANKU KELAS IV SD NEGERI 48
PANGKALPINANG**

Anggun Permatasari¹, Diana Pramesti^{2*}, Eka Wahyuningsih³

¹²³PGSD Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung

¹anggunpermatasari237@gmail.com, ²diana.pramesti@unmuhbabel.ac.id,

³eka.wahyuningsih@unmuhbabel.ac.id

ABSTRACT

Several issues motivate this research, including students' difficulties in grasping educational content, students' poor scores on the topic of cooperation in my environment, and the use of less interactive learning media when presenting the topic. The aim of this research is to measure the impact of Educaplay media on students' understanding of the Cooperation in my Environment material in class IV of SD Negeri 48 Pangkalpinang. This study adopts a quantitative approach using the quasi-experimental experimental design method of a non-equivalent control group type. This research is based on a complete sampling technique, involving two distinct classes: the experimental class (IVA) which uses the educational media Educaplay, and the control class (IVB) which uses conventional learning. Data collection methods include observation, documentation, and writing question reviews. Data analysis techniques use normality tests (Kolmogorov-Smirnov), homogeneity tests (Levene), and hypothesis testing using the independent samples t-test. According to the results of the normality test (Kolmogorov Smirnov), the pretest and posttest values in the experimental class were obtained as follows: (0.200 and 0.200) while those in the control were (0.200 and 0.083). All data followed a normal distribution, as the significant value was greater than 0.05. The results of the homogeneity test (Levene's) indicated a t-value of 3.833, above the critical value of 2.002, with a significance level of 0.001, which is less than 0.05. Therefore, it is concluded that the alternative hypothesis (H_a) is accepted. This means that there is an influence of Educaplay media on the understanding of the material of Cooperation in My Environment among the students of class IV of SD School Negeri 48 Pangkalpinang. The use of Educaplay media has a positive effect on student understanding, observable through changes in student behavior during the learning process. Students who previously lacked attention and had difficulty grasping educational content became more dynamic, passionate and focused when participating in learning.

Keywords: Educaplay Media, Student Understanding, Pancasila education.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa permasalahan yaitu kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran, rendahnya nilai siswa pada materi *Kerja Sama di Lingkunganku*, serta penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif pada saat penyampaian materi tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Educaplay* terhadap pemahaman siswa materi *Kerja*

Sama di Lingkunganku kelas IV SD Negeri 48 Pangkalpinang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi Eksperimental Design* tipe *Non-Equivalent Group Control*. Dalam penelitian ini digunakan sampel total yang mempertemukan dua kelas, yaitu kelas eksperimen (IVA) yang menggunakan media pembelajaran Educaplay dan kelas kontrol (IVB) menggunakan pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, dokumentasi, dan tes berupa soal uraian (essay). Teknik analisis data menggunakan uji normalitas (*Kolmogorov Smirnov*), uji homogenitas (*Levene's*), dan uji hipotesis melalui uji t sampel *independent*. Berdasarkan hasil uji normalitas (*Kolmogorov Smirnov*), diperoleh nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen (0,200 dan 0,200) serta *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol (0,200 dan 0,083). Semua data berdistribusi normal karena nilai signifikan $> 0,05$. Hasil uji homogenitas (*Levene's*) menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar $3,833 > t_{tabel} 2,002$ dengan signifikansi ($0,001 < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima. Artinya, terdapat pengaruh media *Educaplay* terhadap pemahaman siswa materi *Kerja Sama di Lingkunganku* kelas IV SD Negeri 48 Pangkalpinang. Penggunaan media *educaplay* berpengaruh positif pada pemahaman siswa, terlihat dari perubahan perilaku siswa selama proses pembelajaran, dimana siswa yang sebelumnya kurang memperhatikan dan mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran menjadi lebih aktif, antusias, dan fokus saat mengikuti pembelajaran.

Kata Kunci: Media Educaplay, Pemahaman Siswa, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia dan setiap individu berhak untuk mendapatkannya. Menurut Susilawati (2024), pendidikan berperan dalam membentuk individu, memperluas wawasan, serta mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Di Indonesia, sistem pendidikan terdiri dari berbagai jenjang, salah satunya pendidikan di tingkat sekolah dasar. Pendidikan dasar merupakan fondasi bagi jenjang pendidikan selanjutnya (Lidia et al., 2018). Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di

sekolah dasar adalah mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang kini dikenal sebagai Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Menurut Lestari & Habibah (2023), Pendidikan Kewarganegaraan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari sistem pendidikan nasional di Indonesia. Mata pelajaran ini termasuk dalam kurikulum wajib di berbagai jenjang pendidikan dengan tujuan membentuk siswa menjadi warga negara yang

demokratis dan bertanggung jawab. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki peran yang strategis dan penting, yaitu dalam membentuk siswa maupun sikap dalam berperilaku sehari-hari, sehingga diharapkan mampu menjadi pribadi yang lebih baik (Magdalena et al., 2020).

Keberhasilan pembelajaran dalam Pendidikan Kewarganegaraan dapat tercapai secara optimal apabila siswa mampu memahami materi yang diajarkan. Aspek utama dalam keberhasilan proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yaitu tingkat pemahaman siswa. Ketika siswa memiliki pemahaman yang baik, proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

Pemahaman sendiri diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk memperoleh informasi atau pengetahuan dalam memahami suatu konsep. Menurut Nana Sudjana dalam Ayuwardani (2023), pemahaman meliputi perilaku menerjemahkan, menafsirkan, menyimpulkan atau mengekstrapolasi (memperhitungkan) konsep dengan menggunakan kata-kata atau simbol-simbol lain yang dipilihnya sendiri.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV SD Negeri 48 Pangkalpinang, diperoleh informasi bahwa selama proses pembelajaran berlangsung, terdapat beberapa siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru di depan kelas, sehingga mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu, terdapat pula siswa yang mengalami keterlambatan dalam menangkap materi pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian sumatif materi kerja sama di lingkunganku dari 28 siswa kelas IVA terdapat 18 siswa yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), dengan KTTP yang ditetapkan ialah 70.

Demikian didapati rata-rata keseluruhan nilai siswa kelas IVA dengan jumlah siswa 28 siswa hanya (66,7), sedangkan kelas IV B rata-rata keseluruhan nilai dengan jumlah 29 siswa yaitu (80,3). Dari data nilai rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa kelas IVA rata-rata nilai pada materi kerja sama di lingkunganku masih tergolong rendah dibandingkan kelas IVB.

Adapun menurut hasil wawancara dengan guru kelas IV, diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran guru kurang memanfaatkan sarana belajar, dan pembelajaran masih dilakukan secara konvensional, tanpa didampingi dengan media interaktif. Kurangnya penggunaan media yang interaktif menyebabkan rendahnya pemahaman siswa pada materi kerja sama di lingkunganku. Penggunaan media yang interaktif dapat memaksimalkan proses pembelajaran dan menunjang pemahaman siswa pada materi yang disampaikan (Pratiwi & Ermiana, 2022).

Dari permasalahan diatas, diperlukan solusi yang tepat, adapun solusi yang dapat dilakukan ialah dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif sehingga dapat membantu siswa memahami materi pelajaran. Salah satu media yang tepat terhadap permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media *educaplay* dalam pembelajaran materi kerja sama di lingkunganku.

Media *educaplay* merupakan sebuah platform digital yang berbasis *web* untuk membuat media pembelajaran interaktif. *Educaplay*

adalah aplikasi berupa *game* yang memungkinkan pendidik membuat soal-soal pembelajaran interaktif untuk siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Dianita et al., 2024). Penggunaan *platform educaplay* dapat mendorong berbagai aspek belajar siswa, diantaranya aspek pemahaman, keterampilan, refleksi, argumentasi dan interaksi antara guru dengan siswa (Surachmi & Sison, 2021).

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media *Educaplay* Terhadap Pemahaman Siswa Materi Kerja Sama di Lingkunganku Kelas IV SD Negeri 48 Pangkalpinang”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 48 Pangkalpinang, terletak di Jalan Re. Martadinata, Kecamatan Pangkalbalam, Kota Pangkalpinang, Provinsi Bangka Belitung.

Penelitian dilaksanakan pada Semester Genap Tahun Ajaran 2024/2025, sebanyak 8 kali pertemuan dimana 4 kali pertemuan pada kelas eksperimen yaitu kelas IVA dan 4 kali pertemuan pada kelas kontrol yaitu kelas IVB serta alokasi waktunya 4 x 35 menit.

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. menggunakan desain eksperimen, dengan jenis desain *Quasi Eksperimental Design (Nonequivalen Control Group Design)*. Bentuk penelitian ini menggunakan dua kelompok yang terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, diperoleh data yang lebih akurat, karena dapat dilakukan perbandingan untuk melihat dua kelompok.

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini yakni media *Educaplay* yang dilambangkan dengan (X), sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini yakni pemahaman siswa materi kerja sama di lingkunganku yang dilambangkan dengan (Y).

Populasi penelitian ini ialah seluruh kelas IV SD Negeri 48 Pangkalpinang sebanyak 57 siswa. Adapun sampel dalam penelitian ini yakni kelas IVA sebagai kelas eksperimen berjumlah 28 siswa dan kelas IVB sebagai kelas kontrol dengan jumlah 29 siswa.

Data dikumpulkan dengan metode observasi, dokumentasi, dan tes. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media *educaplay* terhadap pemahaman siswa materi kerja sama di lingkunganku. Tes yang diberikan kepada siswa berupa 10 soal essai yang melalui penyajian data *pretest* dan *posttest* yang diberikan pada siswa kelas IV SD Negeri 48 Pangkalpinang. Sebelum soal diberikan pada saat penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji validitas isi oleh para ahli, uji validitas konstruk yang diberikan kepada kelas V SD Negeri 48 Pangkalpinang dan uji reliabilitas. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, didapati bahwa seluruh item dinyatakan valid dan reliabel.

Hasil nilai *pretest* dan *posttest*, selanjutnya diolah menggunakan teknik analisis data terdapat uji prasyarat yaitu uji normalitas, uji homogenitas dengan bantuan aplikasi SPSS Versi 27. Setelah data dinyatakan normal dan homegen maka dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan SPSS 27.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data Pretest

Kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan *pretest* terlebih dahulu sebelum kedua kelas tersebut diberikan perlakuan atau pembelajaran. Data *pretest* digunakan untuk mengetahui pemahaman awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Berikut ini daftar nilai *pretest* dari kelas eksperimen dan kontrol.

Table 1. Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Nilai Maksimum	Nilai Minimum	Mean
Eksperimen	90	30	60,35
Kontrol	85	40	67,41

Berdasarkan tabel 1, dapat dilihat data *pretest* kelas eksperimen mendapatkan nilai maksimum 90 dan nilai minimum 30 dengan rata-rata 60,35. Sedangkan pada kelas kontrol data *pretest* mendapatkan nilai tertinggi 85 dan nilai minimum 40 dengan rata-rata 67,41. Nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 70.

Data Posttest

Pemberian *posttest* dilakukan setelah kedua kelas mendapatkan perlakuan atau pembelajaran. Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan

belajar dengan menggunakan media pembelajaran *educaplay*, sedangkan kelas kontrol tidak diberi perlakuan belajar dengan menggunakan media pembelajaran *educaplay*. Berikut ini daftar nilai *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Table 2. Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Nilai Maksimum	Nilai Minimum	Mean
Eksperimen	100	70	82,59
Kontrol	90	50	71,89

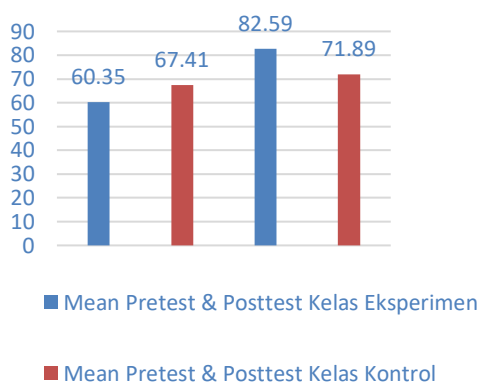
Berdasarkan tabel 2, dapat dilihat pada data *posttest* kelas eksperimen mendapatkan nilai maksimum 100 dan nilai minimum 70 dengan rata-rata 82,59. Sedangkan pada kelas kontrol data *posttest* mendapatkan nilai maksimum 90 dan nilai minimum 50 dengan rata-rata 71,89.

Dari hasil data terendah dan tertinggi *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diatas, berikut disajikan tabel perbandingan rata-rata data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Table 3. Perbandingan Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Mean <i>Pretest</i>	Mean <i>Posttest</i>
Eksperimen	60,35	82,59
Kontrol	67,41	71,89

Berdasarkan tabel perbandingan rata-rata data *pretest* dan *posttest* eksperimen dan kelas kontrol diatas maka dapat digambarkan dengan diagram berikut.



Grafik 1 Nilai Rata-Rata Terendah dan Tertinggi *Pretest* dan *Posttest*

Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui sebaran data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data pada penelitian ini dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* melalui IBM SPSS 27. Adapun kriteria pengujian SPSS adalah jika nilai sig > 0,05 maka data tersebut dikatakan normal, sedangkan jika nilai sig < 0,05 maka

data tersebut dikatakan tidak normal. Hasil uji normalitas pada kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel 4.

Table 4. Hasil Uji Normalitas Melalui SPSS 27

<i>Kolmogorov-Smirnov</i>			
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig</i>
<i>Pretest</i> Eksperimen	.116	28	.200
<i>Posttest</i> Eksperimen	.119	28	.200
<i>Pretest</i> Kontrol	.102	28	.200
<i>Posttest</i> Kontrol	.155	28	.083

Dari hasil uji normalitas data tabel 9 menggunakan SPSS 27 diperoleh nilai signifikansi dari *Kolmogorov Smirnov* 0,200 untuk *pretest* kelas eksperimen, 0,200 untuk *posttest* kelas eksperimen, 0,200 untuk *pretest* kelas kontrol dan 0,083 untuk *posttest* kelas kontrol. Berdasarkan kriteria IBM SPSS 27 dapat disimpulkan bahwa data *pretest* kelas eksperimen, data *posttest* kelas eksperimen, data *pretest* kelas kontrol dan data *posttest* kelas kontrol dinyatakan normal karena nilai signifikansi > 0,05.

Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Setelah dilakukan uji normalitas terhadap kedua kelas sampel dan didapatkan data berdistribusi normal,

maka dilanjutkan dengan mencari nilai homogenitas varian *pretest* dan *posttest* kedua kelas tersebut. Penelitian ini menggunakan uji *Levene's* yang dilakukan melalui SPSS 27 dengan kriteria jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka homogen, sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka tidak homogen. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 5.

Table 5. Hasil Uji Homogenitas Pretest dan Posttest SPSS 27

Data	Nilai Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,220	$0,220 > 0,05$
<i>Posttest</i>	0,457	$0,457 > 0,05$

Berdasarkan tabel 5 maka didapatkan nilai signifikan untuk uji homogenitas yaitu 0,220 untuk *pretest*, dan 0,457 untuk *posttest*. Oleh karena nilai signifikansi $> 0,05$ maka dapat disimpulkan data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol bersifat homogen atau memiliki varian yang sama.

Uji Hipotesis

Setelah kedua data dinyatakan berdistribusi normal dan berasal dari sampel yang homogen, kemudian dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *independent sample t-test* yang

dihitung melalui IBM SPSS 27. Kriteria pengujian hipotesis melalui IBM SPSS 27 jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak, sedangkan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_a ditolak dan H_o diterima. Hasil uji hipotesis melalui IBM SPSS 27 dapat dilihat pada tabel 6:

Table 6. Hasil Uji Hipotesis Melalui SPSS 27

Data	t	df	Nilai Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	3,833	55	0,001	$0,001 < 0,05$ = Terdapat Perbedaan

Berdasarkan tabel 6, hasil uji hipotesis menggunakan IBM SPSS 27 didapatkan nilai sig. (2-tailed) yaitu $0,001 < \text{sig } 0.05$ dan nilai $t_{\text{hitung}} 3,833 > t_{\text{tabel}} 2,002$ maka dapat dinyatakan H_a diterima dan H_o ditolak yang berarti terdapat pengaruh media *educaplay* terhadap pemahaman siswa materi Kerja Sama di Lingkunganku kelas IV SD Negeri 48 Pangkalpinang.

Pada pertemuan pertama dan kedua peneliti memberikan *pretest*. *Pretest* dilakukan dengan dua kelas yaitu kelas kelas eksperimen dan kelas kontrol kepada siswa kelas IV. Pemberian soal *pretest* sebanyak 10 soal essay materi kerja sama di lingkunganku, sebelum diberikan

perlakuan bertujuan untuk mengetahui pemahaman awal siswa.

Pertemuan ketiga dan keempat peneliti melakukan kegiatan pembelajaran dengan memberikan materi kerja sama di lingkunganku. Di pertemuan ketiga pembelajaran dilaksanakan di kelas IVA sebagai kelas eksperimen, dengan pemberian materi menggunakan perlakuan media *educaplay* berupa video pembelajaran interaktif pada fitur *slideshow*, kemudian pembelajaran diakhiri dengan kuis interaktif yang dilakukan bersama. Sedangkan pertemuan keempat pembelajaran dilakukan di kelas kontrol yang tidak menggunakan media *educaplay* tetapi pembelajaran dilakukan secara konvensional (ceramah dan tanya jawab).

Pertemuan kelima dan keenam pembelajaran masih dilakukan baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Namun dengan metode yang berbeda dari pertemuan sebelumnya. Dimana pada pertemuan kelima yaitu dikelas eksperimen, peneliti masih menggunakan media *educaplay* pada materi kerja sama di lingkunganku, materi yang disampaikan secara bertahap dalam bentuk *slideshow* tanpa adanya video dalam

penyampaianya, yang membedakan dari pertemuan sebelumnya. Dan kelas kontrol masih menggunakan metode konvensional tanpa menggunakan media *educaplay* dalam pembelajaran materi kerja sama di lingkunganku.

Selanjutnya pada pertemuan terakhir yakni pertemuan ketujuh dan kedelapan, peneliti memberikan *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sama seperti kegiatan *pretest*, siswa diminta untuk menjawab soal sebanyak 10 soal essay yang diberikan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah dijelaskan sebelumnya serta mengetahui ada atau tidaknya pengaruh setelah diberikan perlakuan.

Adapun hasil *posttest* dikelas eksperimen yang diperoleh dari 28 siswa kelas IVA mendapatkan nilai maksimum 100 dan nilai minimum 70 dengan mean 82,59. Sedangkan hasil *posttest* pada kelas kontrol yang diperoleh dari 29 siswa kelas IV B mendapatkan nilai maksimum 90 dan nilai minimum 50 dengan mean 71,89.

Terlihat pada saat menggunakan media *educaplay* siswa merasa sangat senang dan antusias, dimana media yang dipakai tidak pernah

ditemui siswa di SD tersebut. Penggunaan media *educaplay* dalam pembelajaran materi kerja sama di lingkunganku, membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang kerja sama. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan naiknya nilai tes setelah diberikan perlakuan menggunakan media *educaplay* terhadap pemahaman siswa. Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Anwar & Jasiah (2025), penggunaan media *educaplay* secara nyata mendorong peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, selain itu siswa menjadi lebih bersemangat serta dapat menggali pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang disampaikan.

Hasil penelitian terdapat pengaruh media *educaplay* terhadap pemahaman siswa materi kerja sama di lingkunganku kelas IV SD Negeri 48 Pangkalpinang. Menurut Agdiyah et al (2024), menyatakan bahwa kelas yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media *educaplay* dalam pembelajaran dapat membantu siswa lebih memahami materi dengan cara yang interaktif serta meningkatkan keterlibatan siswa pada

proses belajar mengajar, sehingga berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan kelas yang tidak diberikan perlakuan menggunakan media *educaplay*.

Penggunaan media *educaplay* berpengaruh positif pada pemahaman siswa, terlihat dari perubahan perilaku siswa selama proses pembelajaran, dimana siswa yang sebelumnya kurang memperhatikan dan mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran menjadi lebih aktif, antusias, dan fokus saat mengikuti pembelajaran, selain itu nilai siswa juga menjadi meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil data rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen yang mengalami peningkatan yaitu dari nilai rata-rata *pretest* hanya 60,35 menjadi 82,59 pada nilai rata-rata *posttest*.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media *educaplay* berpengaruh terhadap pemahaman siswa materi kerja sama di lingkunganku kelas IV SD Negeri 48 Pangkalpinang. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata nilai hasil *posttest* lebih besar dari rata-rata *pretest*. Pada penelitian ini

diperoleh hasil *pretest* kelompok eksperimen 60,35 dan kelompok kontrol 67,41. Sedangkan untuk nilai rata-rata *posttest* kelompok eksperimen 82,59 dan kelompok kontrol 71,89. Selanjutnya dilakukan uji *independent sample t-test*. Dilihat dari hasil uji hipotesis diperoleh nilai sig. (2 tailed) yaitu $0,001 < \text{sig } 0.05$ dan nilai $t_{hitung} 3,833 > t_{tabel} 2,002$ maka dapat dinyatakan H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *educaplay* berpengaruh terhadap pemahaman siswa materi kerja sama di lingkunganku kelas IV SD Negeri 48 Pangkalpinang.

DAFTAR PUSTAKA

- Agdiyah, A. F., Mustopa, S., & Kowiyah. (2024). Pengaruh Media Interaktif Educaplay pada Pembelajaran Matematika di Kelas III SD. *Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 2(6), 385–390.
- Anwar, S., & Jasiah. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam, Islam*, 3(1), 355–373.
<https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913>.
- Ayuwardani, M. (2023). Pemahaman Materi Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Matakuliah Praktek. *Jurnal Ekonomi Bisnis Dan Manajemen*, 1(2), 213–221.
<https://doi.org/10.59024/jise.v1i2.130>.
- Dianita, E., Bilkis, A. N., Berliansyah, D., Hidayah, E., & Nikmatuzzakiyah, A. (2024). Pengembangan Game Educaplay Sebagai Media Pembelajaran Pkn Siswa Kelas V SD Negeri 1 Talang Padang. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(7), 275–282.
- Lestari, N. A. P., & Habibah, S. N. (2023). Karakter Peserta Didik Pada Era Society 5.0 Di Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 7(1), 70–77.
<https://doi.org/10.55115/widyacarya.v7i1.2721>.
- Lidia, Mansur, & Muskania, R. T. (2018). Strategi Think Pair Share Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 1(2), 124–128.
<https://doi.org/10.26618/jrpd.v1i2.1567>.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418–430.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>.
- Pratiwi, E. M., & Ermiana, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Video

*Pembelajaran terhadap
Pemahaman Konsep IPA Siswa.*
7, 381–386.

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian
Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.*
Alfabeta.

Surachmi, S., & Sison, K. J. S.
(2021a). Educaplay as Teaching
Media in Virtual Classes. *The 3rd
Bogor English Student and
Teacher (BEST) CONFERENCE,*
1–6.

Susilawati, D. (2024). Pengantar Ilmu
Pendidikan. In E. Damayanti
(Ed.), *Wdidina Media Utama*
(Cetakan Pe).