

Pengaruh Metode DGBL (*Digital Game Based Learning*) Berbasis Media *Educaplay* terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Rani Febrianti^{1✉}, M. Taheri Akhbar² & Arief Kuswidyanarko³

^{1,2,3} Universitas PGRI Palembang, Sumatera Selatan, Indonesia

✉ E-mail: febriantirani86@gmail.com

Abstrak

Metode *Digital Game Based Learning* (DGBL) adalah pembelajaran berbasis aplikasi atau game yang dirancang untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa, terutama dalam aspek emosional, intelektual, dan psikomotor. Salah satu media yang digunakan adalah *Educaplay*, *platform game edukatif* yang menyediakan berbagai fitur menarik untuk latihan soal dan evaluasi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode DGBL berbasis *Educaplay* terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan desain True Experimental: Posttest Control Group Design, melibatkan 57 siswa dari kelas IV.A dan IV.B. Data dikumpulkan melalui tes, angket, dan dokumentasi, kemudian diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa metode DGBL berbasis *Educaplay* berpengaruh positif terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa.

Kata kunci: Media; DGBL (*Digital Game Based Learning*); *Educaplay*; Matematika; Minat dan Hasil Belajar.

Abstract

The *Digital Game-Based Learning* (DGBL) method is an application- or game-based learning approach designed to enhance students' learning effectiveness, particularly in emotional, intellectual, and psychomotor aspects. One of the platforms used is *Educaplay*, an educational game platform that offers a variety of engaging features for practice exercises and learning evaluations. This study aims to determine the effect of the DGBL method using *Educaplay* on the interest and learning outcomes in mathematics of fourth-grade elementary school students. The research employed an experimental method with a True Experimental design: Posttest Control Group Design, involving 57 students from classes IV.A and IV.B. Data were collected through tests, questionnaires, and documentation, and were tested for validity and reliability. The results showed a significance value of < 0.05 ($0.000 < 0.05$), indicating that the DGBL method based on *Educaplay* has a positive effect on students' interest and learning outcomes in mathematics.

Keywords: Media; Digital Game-Based Learning (DGBL); *Educaplay*; Mathematics; Learning Interest and Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Matematika secara umum didefinisikan sebagai bidang ilmu yang mencakup topik-topik bilangan, rumus, serta struktur yang berhubungan satu dengan lainnya dan berbagi dalam tiga bidang yaitu aljabar, analisis, dan geometri. Matematika merupakan mata pembelajaran yang sangat penting karena mempunyai keterkaitan antar belajar matematika dengan pola bernalar yang pasti dapat digunakan dalam kegiatan sehari-hari (Wardani, Nurfahrudianto, & Basori, 2024, p. 1303). Matematika dikenal sebagai mata pelajaran yang membuat peserta didik untuk berpikir secara kritis, untuk mempermudah proses pembelajaran diperlukan suatu metode untuk memahami konsep secara sistematis.

Metode adalah salah satu strategi atau teknik yang digunakan oleh seorang pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan semakin sesuai metode yang digunakan oleh pendidik, maka proses pembelajaran akan menjadi efektif (Wahyuni, Arifin, & Puspitasari, 2024, p. 50). Metode pembelajaran yang inovatif contohnya seperti Digital Game Based Learning (DGBL), tidak hanya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik tetapi dapat memberikan strategi seorang pendidik untuk mencapai suatu pembelajaran.

Digital Game Based Learning (DGBL) atau biasa disebut dengan pembelajaran berbasis aplikasi atau game yang dirancang khusus untuk membantu meningkatkan kualitas belajar atau keefektifan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran. Penelitian ini fokus pada perkalian dan pembagian. Dengan menggunakan strategi tersebut guru dapat memberikan stimulus, pada bagian penting dalam proses belajar yaitu dalam hal emosional, intelektual dan psikomotor pada siswa. Dengan pernyataan game edukasi

dapat digunakan untuk alternatif kegiatan pembelajaran siswa agar diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. belajar siswa bukan hanya menarik melainkan juga bisa digunakan untuk motivasi siswa karena bentuk media berupa game yang terdapat permasalahan yang harus diselesaikan (Wardani, Nurfahrudianto, & Basori, 2024, p. 1303). Dalam metode pembelajaran biasa juga terdapat media yang digunakan sebagai alat bantu seperti media pembelajaran Educaplay, media tersebut dapat digunakan untuk membuat pembelajaran dengan berbagai bentuk permainan yang berhubungan dengan materi pembelajaran.

Platform Educaplay adalah salah satu platform pembelajaran berbasis game yang dapat digunakan guru, pendidik, dan lembaga pendidikan sebagai media evaluasi atau mengerjakan soal-soal latihan. Fitur khusus Educaplay ini cukup banyak dan beragam yang tentunya menarik minat belajar siswa dalam kelas saat mengerjakan soal (Yahya & Salam, 2024, p. 31). Educaplay merupakan suatu platform pembelajaran berupa game edukasi yang berisi tentang materi pembelajaran untuk meningkatkan minat dan rasa ingin tahu pada peserta didik, minat tumbuh karena adanya rasa ingin tahu pada peserta didik terhadap sesuatu yang mereka rasakan atau mereka lihat tanpa dorongan dari seseorang melainkan berasal dari diri sendiri.

Minat adalah perhatian, keinginan, keterlihatan yang dimiliki oleh seseorang terhadap suatu hal, atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Artinya ketika seseorang yang memiliki minat akan berbuat sesuatu terhadap hal yang diminatinya, perbuatannya tersebut atas dorongan dari dalam dirinya sendiri (Sawitri, 2022, p. 6). Minat merupakan suatu perasaan senang atau rasa suka terhadap apa yang di lihat atau apa yang

di rasakan sehingga berpengaruh positif pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar dapat dilihat dari bagaimana peserta didik berhasil menuntaskan pembelajaran dengan mendapatkan nilai cukup memuaskan.

Hasil belajar siswa merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh siswa dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru terdapat definisi tentang hasil belajar dari para ahli yang berbeda-beda (Suprastowo, Winingsih, & Zamjani, 2020, p. 7). Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh peserta setelah mengikuti proses belajar-mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotor (Rahayu, Astuti, & Handajani, 2024, p. 282).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan pada tanggal 6 November 2024 mengenai pembelajaran matematika pada kelas IV yang telah dilakukan di SDN 230 Palembang dengan menggunakan pendekatan Non-Partisipatif yaitu metode pengumpulan data di mana peneliti tidak terlibat secara langsung dalam kegiatan hanya mengamati tanpa berinteraksi dengan subjek, alasannya mengapa menggunakan pendekatan tersebut karena untuk mengamati perilaku alami, menghemat waktu dan sumber daya, dan meningkatkan validitas hasil penelitian. kemudian hal tersebut dapat dilihat dari nilai harian matematika dari 57 peserta didik di kelas IV SD Negeri 230 Palembang terdapat 40% peserta didik yang sudah mencapai nilai KKM yaitu 22 orang dan 60% peserta didik belum mencapai nilai KKM yaitu 35 orang. dari kegiatan pembelajaran peserta didik kurang berpartisipasi pada saat pembelajaran matematika sehingga hasil belajar peserta didik belum mencapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ikrarrianda Mitra

Galuh Pratiwi S.Pd. mengenai bagaimana minat dan hasil belajar peserta didik kelas IV terhadap pembelajaran matematika di SDN 230 Palembang ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran. Rendahnya minat belajar seperti: 1) Kurangnya motivasi belajar sehingga peserta didik tidak memperhatikan guru ketika menyampaikan materi saat proses pembelajaran berlangsung dikarenakan kurang tertarik dengan materi pembelajaran, sehingga peserta didik kesulitan dalam menjawab pertanyaan atau soal yang diberikan guru, 2) Keterbatasan penggunaan media pembelajaran pada saat proses belajar masih terbatas, membuat pembelajaran membosankan sehingga peserta didik kurang minat pada materi yang diajarkan.

Rendahnya hasil belajar seperti: 1) Kurangnya partisipasi dan konsentrasi belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran matematika sehingga hasil belajar peserta didik tidak mencapai target penilaian yang dimaksud tidak mencapai target penilaian yaitu dari 57 peserta didik di kelas IV SD Negeri 230 Palembang terdapat 40% peserta didik yang sudah mencapai nilai KKM yaitu 22 orang dan 60% peserta didik belum mencapai nilai KKM yaitu 35 orang, 2) Kurangnya semangat dan pemahaman pada materi pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik masih rendah.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Wardani, Nurfahrudianto, & Basori, 2024, p. 1303) yang berjudul "Pengaruh Model pembelajaran Digital Game Based Learning (DGBL) terhadap hasil belajar siswa SDN Manggis" dari penelitian di atas terdapat hasil penelitian yaitu hasil belajar matematika yaitu: 1) Hasil belajar matematika materi perkalian dan pembagian yang tidak menggunakan model

pembelajaran DGBL SDN Manggis 2 yaitu 73 yang berarti nilai tersebut di dibawah KKM didukung uji hipotesis dengan hasil $0,000 < 0,05$, 2) Hasil belajar matematika materi perkalian dan pembagian menggunakan model pembelajaran DGBL diperoleh nilai rata-rata 78 yang berarti nilai tersebut di atas atau sama dengan KKM didukung uji hipotesis dengan hasil $0.000 < 0.05$, dan 3) Ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran Digital Game Based Learning didukung media game online matematika pada siswa kelas II SDN Manggis 2 Puncu didukung uji hipotesis dengan hasil $0,000 < 0,05$.

Berdasarkan pernyataan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa seorang guru perlu menerapkan metode dan media pembelajaran yang menarik. Metode dan media pembelajaran tersebut bertujuan untuk menarik minat dan hasil belajar peserta didik terhadap pembelajaran matematika pada materi piktogram karena dengan menggunakan media Educaplay pada materi piktogram pembelajaran tidak hanya lebih menyenangkan tetapi juga lebih efektif untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik. Dengan demikian media pembelajaran yang menarik dapat mendukung metode pembelajaran yang digunakan, serta meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini dilakukan dengan judul “Pengaruh Metode DGBL (*Digital Game Based Learning*) Berbasis *Media Educaplay* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang akan digunakan yaitu menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan metode yang akan digunakan metode adalah *True Eksperimental. Deksain* yang digunakan dalam penelitian ini *Posttest Control Group Deksain*. Pada penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol kelas yang diberikan perlakuan tidak menggunakan metode DGBL (*Digital Game Based Learning*) berbasis media *Educaplay*, Sedangkan kelas eksperimen yaitu kelas yang diberi perlakuan menggunakan metode DGBL (*Digital Game Based Learning*) berbasis media *Educaplay* sebagai media pembelajaran. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan. Jika nilai *posttest* lebih besar, maka *treatment* berpengaruh positif.

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SD Negeri 230 Palembang sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas IV.A dengan jumlah siswa 28 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas IV.B dengan jumlah siswa 29 orang sebagai kelas kontrol.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih dua kelas yang digunakan dalam penelitian ini Kedua kelas tersebut dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menggunakan metode DGBL (*Digital Game Based Learning*) berbasis *Media Educaplay* sedangkan kelompok kontrol tidak menggunakan metode tersebut. Subjek penelitian diambil dari populasi tertentu dan dibagi menjadi dua kelas tersebut. Tujuannya adalah untuk melihat apakah ada peningkatan minat dan hasil belajar siswa menggunakan

metode DGBL (*Digital Game Based Learning*) berbasis Media *Educaplay*

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes, dokumentasi dan angket. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 230 Palembang, yang beralamat di Jln. Tegal Binangun Lorong. Karang Anyar. Plaju Darat, Kec. Plaju, Kota Palembang, Sumatra Selatan 30267. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh Metode DGBL (*Digital Game Based Learning*) berbasis media *Educaplay* terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini berlangsung sekitar 2 minggu mulai pada tanggal 14 April sampai tanggal 28 April 2025 yaitu 4 kali pertemuan baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen berdasarkan modul ajar yang telah dibuat.

Dalam penelitian ini diawali dengan pelaksanaan pembelajaran pertemuan pertama di kelas kontrol pada jam pertama dan pertemuan pertama di kelas eksperimen pada jam kedua. Pada Senin tanggal 14 April 2025, pembelajaran pada kelas kontrol diberikan perlakuan tidak menggunakan Metode DGBL (*Digital Game Based Learning*) berbasis media *Educaplay*, pada pertemuan pertama jam pertama di kelas kontrol peserta didik terlihat cukup antusias dalam pembelajaran, namun masih terlihat pasif dalam berpartisipasi. Sedangkan pembelajaran pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan Metode DGBL (*Digital Game Based Learning*) berbasis media *Educaplay*, pada pertemuan pertama jam kedua di kelas eksperimen peserta didik terlihat antusias dan penasaran dengan metode DGBL *Digital*

Game Based Learning) berbasis media *Educaplay* mereka mulai mengenal *platform* dan memahami cara menggunakannya.

Selanjutnya yaitu pertemuan kedua pada Rabu tanggal 16 April 2025, pembelajaran pada kelas kontrol diberikan perlakuan tidak menggunakan Metode DGBL (*Digital Game Based Learning*) berbasis media *Educaplay*, pada pertemuan jam pertama di kelas kontrol peserta didik mulai menunjukkan sedikit peningkatan dalam partisipasi, namun masih banyak yang terlihat kurang fokus, Sedangkan pembelajaran pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan Metode DGBL (*Digital Game Based Learning*) berbasis media *Educaplay*, pada pertemuan kedua jam kedua peserta didik semakin familiar dengan *Platform Educaplay* dan mulai menunjukkan peningkatan dalam hasil belajar.

Selanjutnya pada pertemuan ketiga pada Senin tanggal 21 April 2025, pembelajaran pada kelas kontrol diberikan perlakuan tidak menggunakan Metode DGBL (*Digital Game Based Learning*) berbasis media *Educaplay*, pada pertemuan ketiga pada jam pertama di kelas kontrol peserta didik terlihat sedikit menurun dalam minat dan partisipasi, mungkin karena metode yang digunakan saat pembelajaran kurang interaktif. Sedangkan pembelajaran pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan Metode DGBL (*Digital Game Based Learning*) berbasis media *Educaplay*, pada pertemuan ketiga jam kedua peserta didik terlihat lebih percaya diri dalam menggunakan *Platform Educaplay* dan memanfaatkan fitur-fiturnya untuk meningkatkan pemahaman materi.

Terakhir yaitu pertemuan keempat pada Rabu tanggal 23 April 2025, pembelajaran pada kelas kontrol tidak

diberikan perlakuan menggunakan Metode *DGBL (Digital Game Based Learning)* berbasis media *Educaplay* pada pertemuan keempat pada jam pertama di kelas kontrol peserta didik terlihat lebih pasif dan kurang antusias dalam proses pembelajaran. Hasil belajar mereka menunjukkan sedikit kenaikan dibanding pertemuan ketiga. Kemudian setelah pemberian *treatment*, diberikan tes akhir (*Posttest*) pada akhir pertemuan keempat pada kelas kontrol, untuk mengetahui penilaian akhir pada minat dan hasil belajar peserta didik. Angket yang diberikan berjumlah 20 butir soal dan soal *essay* berjumlah 5 butir soal. Dengan jumlah peserta didik di kelas kontrol 29 yaitu 15 peserta didik laki-laki 14 peserta didik perempuan. Sedangkan pembelajaran pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan Metode *DGBL (Digital Game Based Learning)* berbasis media *Educaplay* pada pertemuan keempat jam kedua peserta didik menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh melalui *Platform Educaplay*. Mereka juga lebih mampu bekerja sama dalam tim dalam memecahkan masalah. Kemudian setelah pemberian *treatment*, diberikan tes akhir (*Posttest*) pada akhir pertemuan ke empat pada kelas eksperimen, untuk mengetahui penilaian akhir pada minat dan hasil belajar peserta didik. Angket yang diberikan berjumlah 20 butir soal dan soal *essay* berjumlah 5 butir soal. Dengan jumlah siswa di kelas eksperimen berjumlah 28 peserta didik yaitu 14 peserta didik laki-laki 14 peserta didik perempuan.

Kegiatan penelitian ini dimulai dari tahap perencanaan hingga tahap evaluasi akhir tidak ada kendala. Hasil tes ini dilakukan untuk dijadikan bahan analisis minat dan hasil belajar peserta didik dalam

mengambil keputusan untuk menjawab hipotesis dimana hipotesis yang diajukan yaitu apakah terdapat pengaruh Metode *DGBL (Digital Game Based Learning)* berbasis media *Educaplay* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Di bawah ini akan dijelaskan mengenai hasil dari penelitian yang telah dilakukan di SDN 230 Palembang. Di bawah ini akan dijelaskan mengenai hasil dari penelitian yang telah dilakukan di SDN 230 Palembang.



Gambar 1. Pembelajaran Menggunakan Metode *DGBL (Digital Game Based Learning)* Berbasis Media *Educaplay*

Tabel 1. Hasil Angket dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Nama Siswa	Nilai	
	Angket	<i>Posttest</i>
AJ	80	80
AMA	92	85
AAR	90	70
AM	92	80
AN	85	85
ADA	82	70
BVV	86	80
BMP	86	70
DF	90	90
HP	80	85
JD	79	75
MA	93	80
MRS	80	70
MSH	79	85

Nama Siswa	Nilai	
	Angket	Posttest
MA	86	90
MA	90	75
MAA	80	80
MYK	82	65
NQ	85	70
NF	92	80
PDR	85	80
PA	82	75
QAA	80	75
S	93	80
SMR	82	85
SC	93	75
ZAZ	80	65
ZR	86	70
JUMLAH	2,390	2,185

Berdasarkan hasil perolehan lembar angket tersebut didapat hasil rata-rata pada kelas eksperimen yaitu (85,35) minat belajar matematika peserta didik, setelah diajarkan dengan menggunakan metode DGBL (*Digital Game Based Learning*) berbasis media *Educaplay*. Peserta didik diberikan angket untuk mengetahui minat belajar peserta didik sebanyak 20 pernyataan sedangkan hasil perolehan lembar soal (*posttest*) tersebut didapat hasil rata-rata pada kelas eksperimen yaitu 78,03 KKM pada Pelajaran Matematika yang ditetapkan disekolah yaitu 70. Setelah diajarkan dengan menggunakan metode DGBL (*Digital Game Based Learning*) berbasis media *Educaplay*. Peserta didik a diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebanyak 5 soal berbentuk essay.



Gambar 2. Pembelajaran Tanpa Menggunakan Metode DGBL

Tabel 2. Hasil Angket dan *Posttest* Kelas Kontrol

Nama Siswa	Nilai	
	Angket	Posttest
AAG	66	40
AF	74	30
AGR	63	45
APK	68	35
ANR	80	30
AA	66	35
AZ	74	45
BA	63	40
CDI	68	30
DA	80	20
FK	68	25
HY	80	60
IDS	66	40
KHS	74	30
LRP	63	35
MAK	68	75
MAA	74	35
MD	74	40
MJR	68	30
MAR	80	35
MF	66	45
MFA	74	45
RR	63	70
RV	68	45
RF	66	20
RS	74	30
RRP	63	55
SA	68	40
SS	80	25
Jumlah	2,039	1,045

Berdasarkan hasil perolehan lembar angket tersebut didapat hasil rata-rata pada kelas kontrol yaitu 69,96 minat belajar matematika peserta didik. Setelah diajarkan dengan menggunakan tanpa metode DGBL (*Digital Game Based Learning*) berbasis media *Educaplay*, Peserta didik diberikan angket untuk mengetahui minat belajar peserta didik sebanyak 20 pernyataan, sedangkan hasil dari lembar soal *posttest* didapat hasil rata-rata 67,59. Setelah diajarkan tanpa menggunakan metode DGBL (*Digital Game Based Learning*) berbasis media *Educaplay*. Peserta didik diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebanyak 5 soal berbentuk essay.

Tabel 3. Uji Normalitas Data

Kelas	Data	N	Kolmogrov-Smirnov	
			Sig	Distribusi Data
Kelas Eksperimen	Posttest	28	0,070	Data berdistribusi normal
Kelas Kontrol	Posttest	29	0,078	Data berdistribusi normal

Berdasarkan hasil data tabel diatas pada kolom *Kolmogrov-Smirnov* menunjukkan bahwa data *posttest* kelas eksperimen dengan nilai sig yang didapat yaitu $0,070 > 0,05$ data pada *posttest* kelas kontrol $0,078 > 0,05$, maka nilai signifikan kedua kelompok peserta didik yang disajikan, sampel penelitian memiliki sebaran data yang berdistribusi normal.

Tabel 4. Uji Hpmogenitas

Levene statistic	df1	df2	Sig	Keterangan
3,014	1	55	0,088	Homogen

Berdasarkan hasil data tabel diatas diperoleh bahwa nilai probabilitas (signifikan) sebesar 0,088 lebih besar dari 0,05 dengan demikian data tersebut dinyatakan homogen dan dapat digunakan sebagai instrument penelitian.

Tabel 5 Hipotesis

Data	F	t _{tabel}	t _{hitung}	Sig (2-tailed)	keterangan
Hasil Belajar	3,014	0,05	0,088	0,000	Ha Diterima

Berdasarkan hasil perhitungan uji-t pada tabel 5 maka diperoleh $t_{hitung} 0,088 < 0,05 t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan artinya H_a diterima dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan antara peserta didik yang memperoleh pembelajaran dengan Metode DGBL (*Digital Game Based Learning*) berbasis media *Educaplay* dan peserta didik yang memperoleh pembelajaran tanpa Metode DGBL (*Digital Game Based Learning*) Berbasis Media *Educaplay* dikelas IV SD Negeri 230 Palembang.

Kelas eksperimen dan kelas kontrol diajarkan menggunakan metode yang berbeda pada materi piktogram. Peserta didik kelas eksperimen kelas (IVA) diberikan perlakuan dengan menggunakan metode DGGBL (*Digital Game Based Learning*) berbasis media *Educaplay*, Sedangkan pada kelas kontrol diberikan perlakuan tanpa menggunakan metode metode DGGBL (*Digital Game Based Learning*) berbasis media *Educaplay*.

Perlakuan dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan di setiap kelas. Setelah peserta didik mendapatkan perlakuan yang berbeda pada setiap pertemuan dikelas eksperimen dan kelas kontrol, peserta didik diberikan angket dan soal *posttest* untuk mengetahui minat dan hasil belajar matematika pada materi piktogram kelas IV sekolah dasar.

Hasil belajar pada materi piktogram peserta didik kelas IV di SD Negeri 230 Palembang dilihat dari rata-rata *posttest*. Pada kelas eskperimen (IVA) dengan menggunakan metode DGBL (*Digital Game Based Learning*) berbasis media *Educaplay* rata-rata nilai *posttest* 78,03 dengan jumlah siswa 28 orang, dengan presentase 92,86% peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM yang ditetapkan disekolah yaitu 70, dan 7,14% peserta didik yang mendapat nilai dibawah KKM.

Hasil belajar pada materi piktogram tanpa menggunakan metode DGGBL (*Digital Game Based Learning*) berbasis media *Educaplay* pada siswa kelas IV di SD Negeri 230 Palembang dilihat dari rata-rata 36,42 *posttest* dengan jumlah 29 orang. dengan presentase 6,9% siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 70, dan 93,1% siswa yang mendapat nilai dibawah KKM. Berdasarkan rata-rata hasil *posttest* bahwa hasil belajar lebih baik apabila pembelajaran

menggunakan Metode DGGBL (*Digital Game Based Learning*) berbasis media *Educaplay*.

Berdasarkan hasil penelitian Rahayu, Astuti, & Handajani, (2024, p. 282) hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini menggunakan penerapan metode *Game Based Learning* yang menggunakan *platform* aplikasi *Educaplay* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV SDN Gading V Surabaya. Berdasarkan hasil observasi dan analisis, ditemukan bahwa penggunaan *Game Based Learning* dengan aplikasi *Educaplay* secara signifikan meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan metode tradisional yang sebelumnya digunakan. Studi ini menunjukkan peningkatan yang jelas dalam hasil belajar siswa, dengan persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) meningkat dari 32% pada pra-siklus menjadi 79% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar, lebih berani bertanya, serta merasa termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan hasil penelitian (Wardani, Nurfahrudianto, & Basori, 2024, p. 1303) Yaitu : 1. Hasil belajar matematika materi perkalian dan pembagian yang tidak menggunakan model pembelajaran *Digital Game Based Learning* didukung media *game online* matematika pada siswa kelas II SDN Manggis 2 Puncu belum tercapai secara maksimal karena diperoleh nilai rata-rata *posttest* yaitu 73 yang berarti nilai tersebut di bawah 75 atau di bawah KKM didukung dengan uji hipotesis dengan hasil $0,000 < 0,05$. 2) Hasil belajar matematika materi perkalian dan pembagian yang menggunakan model pembelajaran *Digital Game Based*

Learning didukung media *game online* matematika pada siswa kelas II SDN Manggis 2 Puncu diperoleh nilai rata-rata *posttest* yaitu 78 yang berarti nilai tersebut di atas atau sama dengan 75 didukung uji hipotesis dengan hasil $0,000 < 0,05$. 3) Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa “Ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Digital Game Based Learning* didukung media *game online* matematika pada siswa kelas II SDN Manggis 2 Puncu” didukung uji hipotesis dengan hasil $0,000 < 0,05$.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dengan penuh rasa syukur, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam proses penyusunan jurnal ini. Secara khusus, penulis menyampaikan terima kasih kepada Bapak Bapak M. Taheri Akhbar, M.Pd dan Bapak Arief Kuswidyanarko, M.Pd selaku dosen pembimbing saya di Universitas PGRI Palembang, serta teman-teman seperjuangan dan seluruh keluarga besarku.

KESIMPULAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah hasil analisis data dari Metode DGBL (*Digital Game Based Learning*) Berbasis Media *Educaplay* berpengaruh Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika kelas IV SD Negeri 230 Palembang.

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas pengaruh dapat dilihat dari instrumen soal yang telah dikerjakan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Jumlah nilai pada instrumen soal dengan nilai rata-rata pada kelas kontrol sebesar 67,59 sedangkan nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 78,03. Maka terdapat perbedaan yang

signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$. Dengan demikian dinyatakan hipotesis nol (H₀) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa, ada pengaruh Metode DGBL (Digital Game Based Learning) Berbasis Media Educaplay Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika kelas IV Sekolah Dasar dan terbukti sangat efektif dalam meningkatkan pembelajaran peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Faiz, A., Putra, N., & Nugraha, F. (2022). Memahami Makna Tes, Pengukuran (Measurement), Penilaian (Assesment), Dan Evaluasi (Evaluation) Dalam Pendidikan. *Jurnal Education And Development*, 10(3), 493.
- Hadip, A., & Setiawan, W. (2021). Teori Kognitif Bruner Dalam Pembelajaran Matematika. *jurnal Phi*, 5(2), 89.
- Hasan, H. (2022). Pengembangan sistem Informasi Dokumentasi Terpusat Pada STMK Tidore Mandiri. *Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer*, 2(1), 24.
- Hasibun, M. (2022). Penggunaan media digital game based learning (DGBL) untuk meningkatkan hasil belajar ppkn pada siswa kelas XII BDP 1 Di SMK Negeri 1 Dumai. *Jurnal of Social Science Research*, 3(1), 3.
- Junaedi, I. (2019). Proses Pembelajaran. *JISMAR*, 3(2), 24.
- Nasution, F., Anggraini, L., & Putri, K. (2022). Pengertian pendidikan, sistem pendidikan luar biasa dan jenis-jenis sekolah luar biasa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 3(2), 422.
- Pristiwanti, D., Badarian, B., & Hidayat, S. D. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 5.
- Rahayu, M., Astuti, N., & Handajani, S. D. (2024). penerapan modul pembelajaran langsung terhadap hasil belajar kognitif & psikomotor pada pelatihan pembuatan permen jelly mint di kampung mint blitar. *jurnal ilmiah bidang, sosial, ekonomi, budaya dan pendidikan*, 1(5), 282.
- Rahayu, D. S., Dayu, D., & R. D. (2024). Penerapan Game Based Learning Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(03), 513.
- Sawitri, E. (2022). *Model Discovery Learning Berbantuan Komik Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: ALFABETA.
- Suprastowo, P., Winingsih, L., & Zamjani, I. (2020). *Faktor-Faktor Diterminan Hasil Belajar Siswa*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan Dan Perbukuan, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Wahyuni, R., Arifin, S., & Puspitasari, I. D. (2024). *Model-Model Pembelajaran*. Jawa Barat: Widia Media Utama.
- Wardani, W., Nurfahrudianto, A., & Basori, M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Digital Game Based Learning (DGBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa SDN Manggis. *SEMDIKJAR* 7, 1303.
- Yahya, Y., & Salam. (2024). Peltiha dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Educaplay Bagi Guru Di MTS Al-Hidayah Batulappa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 31.