



PENGARUH *GAME EDUCAPLAY* DENGAN GERAK LOKOMOTOR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PERKALIAN KELAS III SD YWKA PALEMBANG

Tria Asmara¹, Muhsana El Cintami Lanos², Anggria Septiani Mulbasari³

^{1,2,3}Universitas PGRI Palembang

 tria29374@gmail.com, elcintami14@gmail.com, anggriasm25@gmail.com

Abstract : *This study aims to determine the effect of the Educaplay game with locomotor movement on the mathematics learning outcomes of multiplication material for third-grade students at SD YWKA Palembang. The background of this research stems from the students' low mathematics learning outcomes and the lack of engaging and interactive learning media used in teaching and learning activities. Therefore, the researcher applied the Educaplay game accompanied by locomotor movement to increase student engagement, motivation, and understanding of the multiplication material. The method used is quantitative with a Pre-Experimental Design in the form of a One-Group Pretest-Posttest Design. The population and sample consisted of all third-grade students, totaling 25 students. Data collection techniques included tests and documentation. The research instrument had undergone validity and reliability testing, indicating valid results. The results of the study showed that the students' average pretest score was 64.6, which then increased to 79.6 in the posttest. Furthermore, data analysis conducted through a normality test yielded a sig. value of $0.091 \geq 0.05$, and hypothesis testing using a paired sample t-test also showed a significant (2-tailed) value of $t_{\text{count}} 0.000 < t_{\text{table}} 0.025$. Thus, it can be concluded that there is an effect of the Educaplay game with locomotor movement on the mathematics learning outcomes of multiplication material for third-grade students at SD YWKA Palembang.*

Keywords: *Educaplay Game, Locomotor Movement, Mathematics Learning Outcomes*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game educaplay* dengan gerak lokomotor terhadap hasil belajar matematika materi perkalian kelas III SD YWKA Palembang. Latar belakang penelitian ini berawal dari rendahnya hasil belajar matematika siswa dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik serta interaktif dalam kegiatan belajar-mengajar. Sehingga, peneliti menerapkan *game educaplay* yang disertai gerak lokomotor untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa mengenai materi perkalian. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan *Pre-Experimental Design* dalam bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dan juga sampel terdiri dari semua siswa kelas III yang berjumlah sebanyak 25 siswa. Teknik pengumpulan data mencakup tes, dan dokumentasi. Instrumen penelitian telah menjalani uji validitas dan reliabilitas, sehingga soal menunjukkan hasil yang valid. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest siswa adalah 64,6 kemudian meningkat menjadi 79,6 pada posttest. Selanjutnya, Analisis data yang dilakukan melalui uji normalitas ber-sig sebesar $0,091 \geq 0,05$ dan uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* juga menunjukkan nilai signifikan (2-tailed) sebesar $t_{\text{hitung}} 0,000 < t_{\text{tabel}} 0,025$. Dengan demikian, maka terdapat pengaruh pada *game educaplay* dengan gerak lokomotor terhadap hasil belajar matematika materi perkalian kelas III SD YWKA Palembang.

Kata Kunci: Game Educaplay, Gerak Locomotor, Hasil Belajar Matematika

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah pengalaman belajar terprogram dalam bentuk Pendidikan formal, nonformal dan informal di sekolah dan luar sekolah yang berlangsung seumur hidup dan bertujuan mengoptimalisasi pertimbangan kemampuan individu agar di kemudian hari dapat memainkan peranan hidup secara tepat. Sejalan dengan (Fidayanti, 2021, p. 145) Pendidikan adalah suatu sistem yang teratur dan mengembangkan suatu misi yang cukup luas, dan hal ini menunjukkan bahwa sekolah merupakan suatu lembaga pendidikan formal yang mempunyai suatu uatan beban yang cukup berat untuk melaksanakan misi lembaga formal pendidikan tersebut.

Matematika merupakan mata pelajaran penting yang membantu mendukung sains dan teknologi, serta berperan dalam memecahkan masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari maupun di dunia kerja (Sodiq & Trisniawati, 2021). Tujuan pembelajaran matematika adalah untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir logis, kritis, dan menghubungkan pengetahuan mereka dengan situasi kehidupan nyata (Septiani & Purwanto, 2021). Faktanya, hingga sekarang masih banyak peserta didik yang memiliki pandangan bahwa matematika itu sulit untuk dipahami dan dipelajari. Kondisi ini menyebabkan peserta didik mengalami tantangan dalam mengerti dan memahami matematika terutama materi perkalian.

Keterampilan dalam berhitung merupakan fondasi penting untuk memahami konsep angka. Pengetahuan tentang angka dan arah perhitungannya digunakan disemua bidang matematika, sehingga keahlian menghitung memiliki sifat yang mendasar dan sangat diperlukan. Salah satu jenis operasi hitung ialah perkalian yang dianggap sebagai penjumlahan yang dilakukan secara berulang (Kesumasari, Kiswoyo, & Sary, 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas III SD YWKA Palembang ditemukan bahwa rendahnya hasil belajar peserta didik dipicu oleh kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru belum bervariasi dan belum mampu membantu siswa memahami konsep perkalian. Maka dari itu, kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang belum optimal. Untuk mengatasi masalah ini, penelitian ini akan menguji pengaruh game edukasi dengan gerak lokomotor sebagai solusi inovatif dan efektif untuk meningkatkan pemahaman materi dan keterlibatan peserta didik, serta pada akhirnya meningkatkan hasil belajar matematika.

Sebagian besar guru masih menggunakan alat bantu mengajar sederhana. Hal ini menunjukkan bahwa ragam media yang digunakan dalam pembelajaran matematika belum terlalu beragam. Sehingga membuat peserta didik cepat bosan dalam melaksanakan pembelajaran matematika dan membuat hasil belajar menjadi rendah (Meilina, Hidayati, Jailani, & Setyaningrum, 2025).

Kesulitan belajar yang dialami oleh siswa jika dibiarkan begitu saja akan berakibat buruk, maka dari itu kesulitan belajar pada siswa harus bisa diketahui sejak dini, dan kesulitan belajar dapat dilihat pada hasil belajar siswa sejak mereka duduk di bangku sekolah dasar.

Media pembelajaran adalah alat bantu untuk mempermudah sampainya materi yang diajarkan kepada peserta didik. Oleh karena itu, (Abdillah & Jadmiko, 2025) berpendapat bahwa, dengan adanya media pembelajaran, pengajar dapat mengajarkan materi kepada murid dengan cara yang lebih efisien, yang dapat meningkatkan peluang siswa untuk mengingat informasi yang disampaikan salah satunya ialah *game educaplay* dengan gerak lokomotor.

Educaplay merupakan platform berbasis web yang dikenal luas sebagai pembuatan game edukasi. Aplikasi ini memfasilitasi para pengajar untuk merancang beragam permainan yang disesuaikan dengan kebutuhan materi pelajaran terutama matematika materi perkalian. Platform ini menyediakan beragam permainan interaktif, termasuk kuis, teka-teki silang, dan aktivitas mencocokkan kata (Sepriyanti, Supriatna, & Hartono, 2024). Sejalan dengan (Syarifah, Damayanti, & Dwiyanto, 2024) *educaplay* ialah sebuah platform pembelajaran daring yang menawarkan berbagai permainan edukatif interaktif, yang tidak hanya memperdalam pemahaman materi tetapi juga meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, *educaplay* berfungsi sebagai alat yang secara praktis untuk melatih keterampilan motorik peserta didik seperti gerak lokomotor, khususnya di tingkat sekolah dasar.

Gerak lokomotor adalah bagian penting dalam proses belajar bergerak dengan cara yang baik dan efisien. Untuk anak-anak, bagi siswa kelas tiga di sekolah dasar dapat memberikan dampak yang baik, gerak lokomotor muncul dalam berbagai aktivitas fisik ketika menjalani kegiatan harian, sehingga gerakan ini dapat menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan saat dilakukan dalam bentuk aktivitas (Syafilin, *et al.*, 2021). Oleh karena itu, untuk meningkatkan kemampuan motorik dasar peserta didik bisa dilakukan melalui berbagai aktivitas yang menarik di sekolah dasar, terutama pada kelas rendah yang bisa disajikan layaknya sebuah permainan.

Guru perlu menggunakan metode pengajaran yang sesuai dengan situasi siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. (Alamsyah & Farihah, 2024) Banyak siswa yang memiliki motivasi rendah dalam matematika karena mereka pikir matematika terlalu sulit bahkan sebelum mencobanya. Itulah sebabnya guru harus menggunakan teori belajar yang dapat meningkatkan minat siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan studi penelitian yang telah dilakukan (Abdillah & Jadmiko, 2025) yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Game Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Berhitung Materi Bangun Ruang Pada Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas V SDN 1 Jepun Tahun Pelajaran 2024/2025” membuktikan bahwa media educaplay sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika, namun studi yang telah dilakukan belum menyentuh dengan gerak lokomotor terhadap hasil belajar perkalian kelas III SD.

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Tamba, et al., 2025) dengan topik “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 060847 Medan Petisah” studi ini berfokus dengan model pembelajaran TGT (kerjasama tim) yang diperkuat dengan media educaplay, pada kelas IV dan berfokus pada kelompok. Sedangkan penelitian ini menggunakan game educaplay yang diperkuat dengan gerak lokomotor, kelas III dan berfokus pada aspek kinestetik/fisik.

Berbeda dengan studi yang telah dilakukan (Widiyati, et al., 2025) “Pengaruh Media Interaktif *Educaplay* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Lawangan Daya II” dimana studi membuktikan pengaruh media interaktif *educaplay* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD, namun belum menyentuh dengan gerak lokomotor terhadap hasil belajar matematika perkalian kelas III SD.

Melalui pendekatan interaktif dan menyenangkan, media ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman konsep matematika, dan juga membantu mengembangkan keterampilan motorik dasar. Kebutuhan akan pembelajaran fisik yang menarik, menyenangkan, interaktif, dan berkontribusi terhadap perkembangan karakter mengakibatkan siswa terlibat secara penuh, dan hal ini telah menjadi fokus utama dalam kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi di dunia pendidikan (Sari, Lanos, Kristina, & Lestari, 2026). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, kreatif, dan sesuai dengan siswa sangat penting untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa secara keseluruhan dalam pendidikan matematika di tingkat sekolah dasar.

Maka, berdasarkan uraian di atas peneliti memutuskan untuk melihat hasil pembelajaran matematika materi perkalian dengan cara menggunakan *game educaplay* dengan gerak lokomotor. Dan berdasarkan latar belakang serta pernyataan pada penelitian terdahulu, peneliti melakukan sebuah penelitian dengan topik “Pengaruh *Game Educaplay* dengan Gerak Locomotor Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Perkalian Kelas III SD YWKA Palembang.”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Pre-Experimental Design* berbentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Metode ini dipilih guna membandingkan hasil belajar siswa secara akurat melalui pemberian tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan dan tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan menggunakan *game educaplay* terintegrasi gerak lokomotor. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD YWKA Palembang yang berjumlah 25 peserta didik, dengan rincian 12 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Pengambilan subjek dilakukan menggunakan teknik *sampling* jenuh, di mana keseluruhan anggota populasi ditarik menjadi sampel penelitian yang utuh pada satu kelas eksperimen tanpa adanya kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini mencakup penggunaan instrumen tes dan dokumentasi. Instrumen tes tertulis diberikan dalam bentuk uraian sebanyak 3 butir soal pada saat *pretest* untuk mengukur pemahaman awal konsep perkalian, serta 10 butir soal pilihan ganda yang diiringi penerapan *game educaplay* dengan gerak lokomotor pada saat *posttest*. Sementara itu, teknik dokumentasi digunakan untuk menghimpun data pendukung yang esensial, seperti foto-foto kegiatan observasi dan perlakuan di kelas, rekapitulasi hasil belajar, serta bio-informasi siswa kelas III SD YWKA Palembang.

Untuk memastikan kualitas alat ukur, data instrumen dianalisis kelayakannya melalui uji validitas (*Bivariate correlations/Pearson*) dan uji reliabilitas (*Cronbach's Alpha*). Butir-butir soal yang valid juga diuji karakteristiknya melalui analisis taraf kesukaran dan daya pembeda. Setelah data hasil belajar siswa terkumpul, teknik analisis data dilanjutkan dengan uji prasyarat yaitu uji normalitas menggunakan teknik *Shapiro-Wilk* (berbantuan SPSS) guna memastikan distribusi data. Terakhir, pengujian hipotesis dilakukan

menggunakan analisis komparasi *Paired Sample t-test* dengan taraf signifikansi 5% (0,05) untuk menentukan signifikansi pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar matematika siswa.

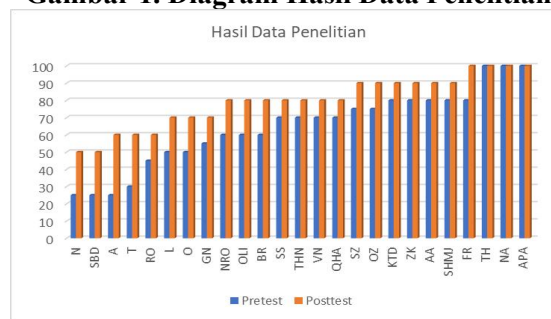
HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian ini memiliki tiga tahap yang mana pada tahap pertama yaitu perencanaan dimana peneliti memulai dengan membuat surat pengantar untuk melaksanakan penelitian. Kedua tahap persiapan, penulis melakukan validasi instrument soal kepada ibu Dr. Jayanti, M.Pd. dan guru kelas III ibu Nidya Lestasi, S.Pd. serta pakar ahli media Bapak Dr. Aan Suriadi, M.Pd. Setelah divalidasi dilaksanakan ujicoba instrument soal kepada kelas III sebelum melaksanakan penelitian. Selanjutnya soal tersebut di uji validitas dan reliabilitas untuk menentukan apakah pertanyaan yang ada pada soal tersebut layak digunakan atau tidak dalam penelitian. Setelah instrument soal dan reliabilitasnya dinyatakan valid dan terbukti benar, maka soal dapat digunakan. Tahap ketiga yaitu pelaksanaan. Dimana peneliti melaksanakan pembelajaran dengan cara tes awal dan tes akhir yaitu di kelas III yang berlangsung sebanyak 6 kali pertemuan.

Penelitian ini dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan, saat awal pada penelitian ini peneliti memberikan *pretest* sebanyak 3 butir soal uraian untuk menguji kemampuan awal peserta didik. Kemudian pada tahap akhir peneliti memberikan *posttest* terdiri dari 10 soal pilihan ganda yang diiringi dengan gerak lokomotor yang terdiri dari 12 laki-laki dan 13 perempuan dengan jumlah siswa 25.

Gambar 1. Diagram Hasil Data Penelitian



Berdasarkan hasil yang telah dilaksanakan, peneliti menemukan bahwa terdapat perbedaan terhadap pretest dan posttest. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai rata-rata pretest siswa adalah 64,6. Nilai tertinggi yang diperoleh pada saat pretest sebesar 75-100 sebanyak 10 orang, peserta didik yang mendapatkan 60-70 terdiri dari 7 orang, dan terendah adalah 25-55 sebanyak 8 orang. Maka dapat terlihat rentang nilai cukup jauh. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa terhadap perkalian masih sangat beragam. Sedangkan posttest yang dilaksanakan setelah perlakuan *game educaplay* dengan gerak lokomotor, terdiri dari 10 butir soal pilihan ganda dimana hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 79,6. Dimana terdapat nilai tertinggi 80-100 sebanyak 17 orang, siswa yang mendapatkan nilai 70 sebanyak 3 orang dan terendah 50-60 sebanyak 5 orang.

Maka dapat dibandingkan dengan data pretest dan posttest memiliki peningkatan sebesar 15% yaitu dari 64,6 menjadi 79,6. Selain itu, nilai terendah siswa juga mengalami peningkatan dari 25 pada pelaksanaan pretest dan 50 posttest yang diiringi *game educaplay* dengan gerak lokomotor. Meskipun, nilai rata-rata posttest meningkat, akan tetapi hasil analisis posttest masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai nilai KKTP yaitu 70 dan beberapa siswa masih ada yang belum menguasai konsep perkalian.

Analisi Data

Uji Normalitas

Dalam penelitian ini, data diuji dengan teknik *Shapiro-Wilk* berbantuan SPSS. Menurut kriteria pengujian, data dianggap berdistribusi normal jika nilai signifikannya $\geq \alpha$ ($\alpha=0,05$).

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
HasilBelajarPerkalian	.931	25	.091

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan data table diatas dapat diperoleh dengan keterangan *Shapiro-Wilk* dengan keterangan sama dengan uji *lilliefors* (lihat tanda 'a' dibawah table). Didapat nilai signifikan untuk variable hasil belajar perkalian sebesar 0,091 lebih besar dari 0.05 dengan demikian data berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Setelah menemukan hasil uji normalitas, dimana kedua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa berdistribusi normal. Sehingga data selanjutnya dilakukan dengan uji *paired sampel t-test*.

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	HasilSebelum Pem – HasilSudah Pemb	15.000	8.780	1.756	11.376	18.624	8.542	24	.000

Berdasarkan hasil uji-t diatas, maka dapat diperoleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikan (probabilitas) lebih kecil dari 0,025, maka H_0 ditolak. Artinya H_a diterima, jadi terdapat perbedaan yang saintifik di kelas III SD YWKA Palembang.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SD YWKA Palembang untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh *game educaplay* dengan gerak lokomotor terhadap hasil belajar matematika perkalian. Dalam penelitian ini digunakan satu kelas, dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang. Perlakuan yang diberikan saat penelitian adalah sebelum pembelajaran menggunakan *game educaplay* dengan gerak lokomotor, terlebih dahulu siswa diberikan *pretest* dengan cara memberikan LKPD berupa 3 butir soal uraian perkalian. Setelah itu siswa diberikan *treatment* berupa pemberian perlakuan dengan cara menggunakan *game educaplay* dengan gerak lokomotor, dan pada tahap akhir, peneliti memberikan *posttest* kepada siswa sebanyak 10 butir soal yang diiringi *game educaplay* dengan gerak lokomotor untuk melihat pengaruh pada hasil belajar siswa terhadap perkalian yang diberikan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan cara memberikan *pretest* diawal pertemuan terdapat hasil belajar siswa dengan rata-rata 64,6, sedangkan pada saat menggunakan *game educaplay* dengan gerak lokomotor yaitu *posttest* siswa mampu memperoleh nilai lebih tinggi dibandingkan dengan *pretest* sebelumnya dengan rata-rata sebesar 79,6. *Game educaplay* dengan gerak lokomotor membuat keaktifan siswa meningkat saat melakukan kegiatan pembelajaran, terutama pada saat belajar matematika perkalian. Dalam hal ini siswa dilatih untuk berpikir kritis dan aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan bimbingan dan arahan dari guru. Oleh karena itu guru mampu merangsang, mengarahkan, dan membimbing

siswa secara maksimal dalam memecahkan permasalahan.

Selama proses penelitian berlangsung terhadap materi perkalian yang dipadukan permainan *educaplay* dengan gerak lokomotor di kelas III, ditemukan beberapa kendala baik pada saat proses belajar maupun hasil belajar. Peneliti mendapatkan kendala pada saat manajemen waktu giliran bermain dimana dengan jumlah siswa 25 orang dan waktu yang terbatas yaitu 35 menit, maka tidak semua siswa memperoleh kesempatan bermain disetiap pertemuan. Meskipun demikian, siswa terlihat antusias untuk mengikuti kegiatan permainan sehingga guru dan peneliti perlu mengatur waktu agar kelas tetap kondusif. Selain itu, peneliti juga mengamati pada saat melakukan tes awal maupun tes akhir terlihat bahwa masih ada beberapa siswa yang keliru dengan perkalian berulang seperti bentuk perkalian dari $6+6+6+6$, dan ada juga beberapa perkalian yang membuat mereka merasa sulit. Setelah memperoleh hasil tes akhir dari peserta didik, peneliti melakukan analisis data dengan cara uji normalitas, dan uji hipotesis yaitu uji *paired sample t-test*.

Berdasarkan perhitungan data yang telah dilakukan oleh peneliti dengan cara menggunakan *pretest* dimana uji yang pertama adalah normalitas data yang memperoleh nilai signifikan sebesar $0,091 > 0,05$, maka nilai tersebut sesuai dengan syarat uji normalitas dimana nilai signifikan $\geq (\alpha = 0,05)$ sehingga data dinyatakan berdistribusi normal hal ini dapat dilihat pada (tabel 4.3). Selanjutnya, uji terakhir yaitu uji hipotesis dengan cara menggunakan *paired sample t-test* pada (table 4.4) terlihat bahwa nilai yang diperoleh bersignifikan (2-tailed) adalah $0,000 < 0,025$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Secara sederhana *game educaplay* adalah sebuah permainan berbasis teknologi yang bisa digunakan guru sebagai media pembelajaran dalam kelas. Adapun menurut pendapat (Apriyani, 2023) *educaplay* adalah wadah permainan edukasi yang mudah diakses dan digunakan, *educaplay* mampu memberikan keefektifan yang baik pada siswa dengan cara mencoba mengerjakan latihan soal yang bervariasi. Kemudahan dalam membuat permainan edukasi ini memudahkan guru untuk berinovasi, serta *educaplay* juga mudah diakses dimana saja dan kapan saja terutama dalam *smartphone*, hal ini dapat membantu memaksimalkan proses belajar menjadi menyenangkan.

Gerak lokomotor bagi siswa kelas tiga di sekolah dasar dapat memberikan dampak yang baik, serta bisa menjadi saran pendidik dan praktisi pendidikan dalam mengajarkan gerakan dasar lokomotor kepada anak seusia tersebut (Kurniawan, Sujarwo, & Setiawan, 2025). Dalam kegiatan belajar ini, siswa tidak hanya dipandu tentang teknik bergerak, tetapi juga memanfaatkan gerakan untuk mengembangkan karakter yang sehat, aktif, dan sportif (Muchsin, Lanos, & Manullang, 2026). Oleh karena itu, untuk meningkatkan kemampuan motorik peserta didik bisa dilakukan melalui berbagai aktivitas yang menarik di sekolah dasar, terutama pada kelas rendah yang bisa disajikan layaknya sebuah permainan.

Temuan penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh (Tamba, *et al.*, 2025) dengan topik “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 060847 Medan Petisah”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan TGT berbantuan *educaplay* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kemudian hasil penelitian yang dilakukan (Widiyati, *et al.*, 2025) “Pengaruh Media Interaktif *Educaplay* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Lawangan Daya II” hasil penelitian membuktikan bahwa media *educaplay* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa.

Sejalan dengan penelitian (Budiman, & Dewi, 2022) “Meningkatkan Keterampilan Gerak Locomotor Melalui Permainan Tradisional Galah Asin” hasil penelitian menunjukkan bahwasannya keterampilan bergerak siswa dalam lokomotor melalui permainan tradisional bermain galah asin kepada 34 siswa mampu meningkatkan keterampilan bergerak lokomotor, dengan nilai rata-rata 49,59.

Berdasarkan data yang telah dipaparkan diatas maka terdapat adanya pengaruh yang signifikan pada penggunaan *game educaplay* dengan gerak lokomotor terhadap hasil belajar matematika perkalian siswa kelas III SD YWKA Palembang.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengamatan dan evaluasi data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa, pemanfaatan *game educaplay* dengan gerak lokomotor memiliki pengaruh terhadap hasil belajar matematika perkalian siswa kelas III SD YWKA Palembang. Bukti dari hal ini terlihat pada hasil uji hipotesis dengan metode *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,000. Karena, hasil nilai signifikan (probabilitas) lebih kecil dari 0,025. Maka, berdasarkan dari kriteria pengujian hipotesis sehingga dapat diartikan H_0 ditolak dan H_a diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, J., & Jadmiko, R. S. (2025). Efektivitas penggunaan Media Pembelajaran Game Educaplay Terhadap Hasil Belajar Berhitung Materi Bangun Ruang Pada Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas V SDN 1 Jepun Tahun Pelajaran 2024/2025. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 2964-2973.
- Alamsyah, E., & Fariyah, U. (2024). Implementasi Teori Behavioristik dalam Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Matematika di SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 5(2), 117-125. doi:<https://doi.org/10.19105/mubtadi.v5i2.11520>
- Apriyani. (2023). Pengembangan Game Edukasi Digital Dengan Educaplay dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 253-260.
- Budiman, A., & Dewi. (2022). Meningkatkan Keterampilan Gerak Lokomotor Siswa melalui Permainan Tradisional Galah Asin. *Journal of Physical and Outdoor Education*, 4(1), 16-23
- Fidayanti, M., Shodiqin, A., & Suyitno, YP (2020). Analisis manfaat dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Siswa Kelas V SDN Tlahab Kendal. *Jurnal Pembelajaran dan Pembelajaran*, 3(1), 88-96
- Kurniawan, M. D., Sujarwo, & Setiawan, I. (2025). Model Permainan Gerak Dasar Lokomotor Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(4.B), 127-133.
- Kesumasari, D. A., Kiswoyo, & Sary, R. M. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Matematika materi Perkalian Pada Siswa Kelas III SD. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 6 (1), 104-117.
- Meilina, D. D., Hidayati, D. N., Jailani, & Setyaningrum, W. (2025). Relevant Learning Media to Improve Mathematics Learning Outcomes Algebraic Topics and Pythagorean Theorems: A Literature Study. *Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 5(4), 1459–1470. doi:<https://doi.org/10.51574/kognitif.v5i4.3774>
- Muchsin, Lanos, M. E., & Manullang, J. G. (2026). Analisis Pengaruh Permainan Tradisional "Engklek" terhadap Peningkatan Kebugaran Fisik dan Keterampilan Motorik Siswa Kelas Tiga SD Negeri 02 Keli Rejo. *Journal Of: Aducation and Aplied Teaching (JEAT)*, 2(3), 1474-1482
- Sari, Y. N., Lanos, M. E., Kristina, P. C., & Lestari, H. (2026). Digitalisasi teknologi dalam model pendidikan aktivitas fisik (afiksed) berbasis kearifan lokal untuk pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah menengah pertama. *MULTILATERAL: Journal of Physical Education and Sports*, 25(1), 95-109. doi:<http://dx.doi.org/10.20527/multilateral.v25i1.24415>
- Septiani, D. R., & Purwanto, S. E. (2021). Hubungan Antara Kepercayaan Diri dengan Hasil Belajar Matematika Berdasarkan Gender. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 6(1), 141-148.
- Sepriyanti, D., Supriatna, D., & Hartono, R. (2024). Pengaruh Game Edukasi Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 di SDN Neglasari 02. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(2), 80-94.
- Sodiq, A. N., & Trisniawati. (2021). Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika melalui Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament pada Siswa SD Negeri Tukangan Yogyakarta. *AlphaMath : Journal of Mathematics Education*, 6(1), 68-75.
- Syarifah, N. D., Damayanti, R., & Dwiyanto, M. (2024). Pemahaman Video Animasi dan Games Educaplay untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi sejarah Pancasila. *Eduutama : Jurnal Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 63-71.
- Syaflin, H. M., Nurdin, F., Widiastuti, Syafaruddin, Lanos, M. E., & Syaflin, S. L. (2021). Desain karakteristik gerak lokomotor dasar menggunakan model permainan untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Internasional Gerakan Manusia dan Ilmu Olahraga. International Journal of Human Movement and Sports Sciencess*, 9(3), 560-567. doi: 10.13189/saj.2021.090323
- Tamba, S. A., Sitepu, A., Purba, F. J., Bastanta, R., Sembiring, H. M., & Silaban, P. J. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Berbantuan Media

Educaplay Hasil Belajar Siswa PAda Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 060847 MEDAN
PETISAH. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 635-642.

