

**EFEKTIVITAS *GAME BASED LEARNING* MELALUI
PLATFORM EDUCAPLAY DALAM MENINGKATKAN
PEMAHAMAN PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI DI SMAN 1 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh :

Pebrian Dwi Ramadhan

NIM 06031282126036

Program Studi Pendidikan Ekonomi



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

TAHUN 2025

**EFEKTIVITAS *GAME BASED LEARNING* MELALUI
PLATFORM EDUCAPLAY DALAM MENINGKATKAN
PEMAHAMAN PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI DI SMAN 1 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh :

Pebrian Dwi Ramadhan

NIM 06031282126036

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Disetujui untuk Diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

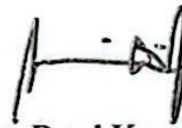
**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi**



**Dr. Dwi Hasmidyani, M.Si.
NIP 19840526009122007**



Pembimbing,



**Dra. Dewi Koryati, M.Pd.
NIP 196408221990032005**

**EFEKTIVITAS *GAME BASED LEARNING* MELALUI
PLATFORM EDUCAPLAY DALAM MENINGKATKAN
PEMAHAMAN PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI DI SMAN 1 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh :

Pebrian Dwi Ramadhan

NIM 06031282126036

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Telah Diujikan Pada

Hari : Selasa

Tanggal : 20 Mei 2025

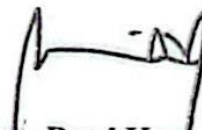
**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi**



**Dr. Dwi Hasmidyani, M.Si.
NIP 19840526009122007**



Pembimbing,



**Dra. Dewi Koryati, M.Pd.
NIP 196408221990032005**

**EFEKTIVITAS *GAME BASED LEARNING* MELALUI
PLATFORM EDUCAPLAY DALAM MENINGKATKAN
PEMAHAMAN PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI DI SMAN 1 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh :

Pebrian Dwi Ramadhan

NIM 06031282126036

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Mengesahkan

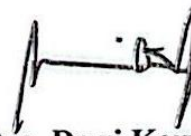
**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi**



**Dr. Dwi Hasmidyani, M.Si.
NIP 19840526009122007**



Pembimbing,



**Dra. Dewi Koryati, M.Pd.
NIP 196408221990032005**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Pebrian Dwi Ramadhan

NIM : 06031282126036

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Efektivitas *Game Based Learning* melalui platform Educaplay dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Indralaya” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa paksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 20 Mei 2025

Yang membuat pernyataan,

A yellow rectangular official stamp from the Indonesian Ministry of Education and Culture (KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN) is visible. It features the Garuda Pancasila emblem and the text 'E4AMX296847103'. A handwritten signature in black ink is written over the stamp.

Pebrian Dwi Ramadhan

NIM 06031282126036

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim.

Puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan lembaran tugas akhir ini. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman penuh ilmu pengetahuan seperti saat ini.

Atas doa, dukungan dan cinta dari orang-orang tersayang, pada akhirnya saya dapat menyelesaikan lembar demi lembaran tugas akhir ini tepat pada waktunya. Oleh karena itu, izinkan saya dengan segala kerendahan hati, rasa bangga dan bahagia untuk mempersembahkan skripsi yang sederhana ini kepada :

1. Kedua orang tua saya tercinta, Bapak Syaiful Anwar dan Ibu Husna Suswanti, Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tak terhingga, saya persembahkan skripsi sederhana ini kepada Mama dan Papa. Terima kasih atas kasih sayang yang tak pernah putus, doa-doa yang selalu mengiringi setiap langkah saya, serta ketulusan hati dalam menemani setiap proses tumbuh saya, dengan cinta yang tulus dan pengorbanan yang tak pernah terhitung. Terima kasih, Ma dan Pa, telah menjadi cahaya saat saya gelap, menjadi pelabuhan saat saya lelah, dan menjadi alasan saya tetap melangkah ketika ingin menyerah. Doa Mama dan Papa adalah pelindung paling kuat yang saya punya di dunia ini. Hidup lebih lama ya, Ma Pa... Saya belum cukup kuat menghadapi dunia tanpa kehadiran dan pelukan hangat kalian. Semoga skripsi sederhana ini bisa menjadi langkah awal dalam membahagiakan kalian dan membalas sedikit dari lautan kasih yang telah tercurahkan sepanjang hidup saya.
2. Saudara saya, Bayu Febrian Syahputra, S.Pd., terima kasih atas segala motivasi, dukungan, dan doa yang senantiasa diberikan. Saya juga mengucapkan terima kasih kepada Kakak Ipar saya, Arum Meini, A.M.Keb., dan keponakan tersayang, Belva Elena Bayu, Tawa dan keceriaanmu menjadi pengingat bahwa ada banyak hal indah yang pantas diperjuangkan.

3. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, terima kasih atas kesempatan yang diberikan melalui beasiswa yang sangat berarti bagi perjalanan studi saya. Selain itu, saya juga sangat berterima kasih atas kesempatan dalam mengikuti program-program MBKM, khususnya Program MSIB dan Kampus Mengajar yang telah memberikan pengalaman dan pembelajaran berharga, serta memperkaya wawasan dalam dunia profesional.
4. Kepada Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Bapak Dr. Hartono, M.A. beserta segenap pimpinan dan staf, terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala fasilitas, kesempatan dan kemudahan yang telah diberikan untuk mengasah kemampuan akademik serta keterampilan di dunia pendidikan.
5. Kepada Dosen Pembimbing Akademik, Ibu Dra. Dewi Koryati, M.Pd, terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala arahan, dukungan, dan bimbingan yang telah Ibu berikan selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Kepada keluarga besar Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. Dwi Hasmidyani, M.Si. selaku Koordinator Program Studi, beserta Bapak/Ibu Dosen dan Staf akademik dan kemahasiswaan, terima kasih atas segala ilmu, bimbingan, nasihat, dan motivasi yang telah diberikan. Semoga ilmu yang telah saya terima dapat bermanfaat bagi diri saya, keluarga, dan masyarakat, serta memberikan kontribusi positif bagi kemajuan pendidikan di masa depan.
7. Keluarga besar SMAN 1 Indralaya, khususnya Bapak/Ibu guru serta seluruh peserta didik yang telah berkontribusi dan membantu saya dalam pelaksanaan penelitian ini.
8. Untuk rekan seperjuangan, Aci, Zammiluni, Rindi, Arvienda, Indah, Okta, Prasetyo dan Rama, terimakasih untuk setiap cerita yang luar biasa selama perkuliahan, semoga langkah kita selalu dipermudah oleh Allah SWT dan impian kita segera terwujud.
9. Untuk teman bertumbuh, Nina Ferliana, S.Kep., Syavina Syahla, S.Pd., Sri Yuliana Dezan, S.Kep., Daeta Dwi Putra, S.Ikom., Febe Christiani, S.Pd., Resti Aprilia, S.Pd., serta seluruh teman-teman perjuangan dalam tangga peradaban yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu, terima kasih telah menjadi

bagian dari kisah yang penuh makna ini. Semoga setiap niat baik dan langkah kalian selalu dimudahkan serta dilimpahi keberkahan.

10. Teruntuk kakak-kakak yang luar biasa, Feby Nurhasanah, S.Si., M. Agil Arrifqi, S.Kom., Melga Lusiana P.S, S.Pd., terima kasih untuk ilmu dan pengalaman berharga di masa-masa awal perkuliahan. semoga setiap Langkah kalian kedepannya senantiasa selalu diberikan kemudahan.
11. Teruntuk seluruh mahasiswa Pendidikan Ekonomi, terkhusus angkatan 2021, terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang telah kita bagi selama perjalanan studi ini. Semoga kita semua terus berkembang, mencapai tujuan, dan sukses dalam setiap langkah yang kita ambil di masa depan.

MOTTO

“Tak mungkin langkahku sejauh ini hanya untuk gagal, doa orang tuaku terlalu kuat untuk diabaikan”

“Jika setetes keringat orang tuaku mampu menghidupi mimpi, maka seribu langkahku adalah wujud bakti yang tak akan pernah henti.”

PRAKATA

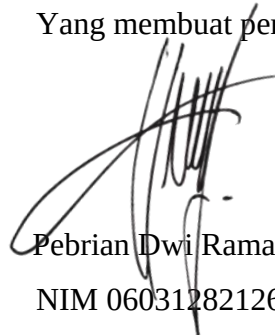
Skripsi dengan judul “Efektivitas *Game Based Learning* melalui *Platform Educaplay* dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Indralaya” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada Ibu Dra. Dewi Koryati, M.Pd., selaku dosen pembimbing, atas segala bimbingan, arahan, dan dukungan yang telah diberikan selama proses penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya Bapak Dr. Hartono, M.A., Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi Ibu Dr. Dwi Hasmidyani, M.Si. yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Selanjutnya, terima kasih kepada Ibu Dewi Pratita, S.Pd., M.Pd., serta Ibu Dian Eka Amrina, S.Pd., M.Pd., atas bantuan dan arahan dalam proses validasi modul ajar, media pembelajaran, dan instrumen penelitian. Terima kasih kepada Bapak Pudyo Laksono, S.Pd., M.Pd., selaku Kepala SMAN 1 Indralaya, Ibu Eka Rahmawati, S.Pd., selaku guru mata pelajaran Ekonomi, serta seluruh peserta didik yang telah membantu dan berpartisipasi selama penulis melaksanakan penelitian.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat dalam meningkatkan kualitas Pendidikan selama pembelajaran guna meningkatkan pemahaman peserta didik.

Indralaya, 20 Mei 2025

Yang membuat pernyataan,



Pebrian Dwi Ramadhan

NIM 06031282126036

DAFTAR ISI

HALAMAN MUKA	i
HALAMAN PERSETUJUAN SIDANG	ii
HALAMAN TELAH DIUJIKAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
ABSTRAK	xix
ABSTRACT	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan Penelitian	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Hasil Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Efektivitas Pembelajaran.....	6
2.1.1 Pengertian Efektivitas Pembelajaran	6
2.1.2 Indikator Efektivitas Pembelajaran	7
2.2 <i>Game Based Learning</i> (GBL).....	8
2.2.1 Pengertian <i>Game Based Learning</i>	8
2.2.2 Karakteristik <i>Game Based Learning</i>	10
2.2.3 Manfaat <i>Game Based Learning</i>	12
2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan <i>Gamed Based Learning</i>	13
2.2.5 Langkah-langkah Implementasi <i>Game Based Learning</i>	15

2.3 <i>Platform Educaplay</i>	17
2.3.1 Pengertian <i>Platform Educaplay</i>	17
2.3.2 Spesifikasi <i>Platform Educaplay</i>	18
2.3.3 Langkah-Langkah Menggunakan <i>Platform Educaplay</i>	21
2.3.4 Kelebihan dan Kekurangan <i>Platform Educaplay</i>	25
2.4 Pemahaman Peserta Didik	27
2.4.1 Konsep Dasar Pemahaman	27
2.4.2 Taksonomi Bloom	28
2.4.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman	32
2.5 Mata Pelajaran Ekonomi	36
2.6 Penelitian yang Relevan.....	38
2.7 Hipotesis Penelitian.....	42
BAB III METODELOGI PENELITIAN	43
3.1 Jenis Penelitian.....	43
3.1.1 Pendekatan Penelitian.....	43
3.1.2 Desain Penelitian	44
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	44
3.2.1 Lokasi Penelitian	44
3.2.2 Waktu Penelitian.....	44
3.3 Variabel Penelitian.....	45
3.3.1 Variabel Bebas (Independen)	45
3.3.2 Variabel Terikat (Dependen)	45
3.4 Definisi Operasional Variabel.....	45
3.4.1 Variabel Bebas (X): <i>Game Based Learning (Educaplay)</i>	45
3.4.2 Variabel Terikat (Y): Pemahaman Peserta Didik	46
3.5 Populasi dan Sampel	46
3.5.1 Populasi	46
3.5.2 Sampel	47
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	47
3.6.1 Tes	47

3.6.2 Observasi	49
3.6.3 Angket	50
3.7 Instrumen Penelitian	51
3.7.1 Uji Validitas Ahli.....	51
3.7.2 Uji Validitas Eksternal.....	54
3.7.3 Uji Reliabilitas	55
3.7.4 Uji Taraf Kesukaran Tes.....	57
3.7.5 Uji Daya Pembeda Soal	59
3.8 Teknik Analisis Data.....	60
3.8.1 Analisis Data Hasil Tes	60
3.8.1.1 Uji N-Gain.....	61
3.8.1.2 Analisis Ukuran Efek	61
3.8.2 Analisis Data Hasil Observasi	62
3.8.3 Analisis Data Hasil Angket	63
3.9 Uji Prasyarat.....	64
3.9.1 Uji Normalitas Data	64
3.9.2 Uji Hipotesis (<i>Paired sample t-test</i>)	65
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	 68
4.1 Deskripsi Data.....	68
4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	68
4.1.2 Deskripsi Data Hasil Tes	71
4.1.2.1 Deskripsi Data Hasil <i>Pre-test</i>	71
4.1.2.2 Deskripsi Data Hasil <i>Post-test</i>	72
4.1.2.3 Uji N-Gain.....	75
4.1.2.4 Analisis Ukuran Efek	76
4.1.3 Deskripsi Data Hasil Observasi.....	77
4.1.4 Deskripsi Data Hasil Angket.....	79
4.2 Uji Prasyarat.....	82
4.2.1 Uji Normalitas Data	82
4.2.1.1 Uji Normalitas Tes <i>Pre-test</i>	82

4.2.1.2 Uji Normalitas Tes <i>Post-test</i>	86
4.2.1.3 Uji Normalitas Angket	89
4.3 Uji Hipotesis (<i>Paired sample t-test</i>).....	93
4.4 Pembahasan.....	95
 BAB V KESIMPULAN	 101
5.1 Kesimpulan	101
5.2 Saran.....	102
 DAFTAR PUSTAKA	 103
LAMPIRAN	112

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Desain <i>One Group Pre-test Post-test Design</i>	43
Tabel 2 Populasi Penelitian.....	46
Tabel 3 Kisi-Kisi Instrumen Tes Pilihan Ganda	48
Tabel 4 Kisi-Kisi Instrumen Tes Esai	49
Tabel 5 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Pendidik dan Peserta Didik	50
Tabel 6 Kriteria Validitas Instrumen Observasi.....	51
Tabel 7 Kriteria Validitas Instrumen Tes	51
Tabel 8 Kisi-Kisi Instrumen Angket.....	52
Tabel 9 Hasil Uji Validitas Angket Uji Coba	55
Tabel 10 Hasil Uji Validitas Tes Uji Coba	55
Tabel 11 Interpretasi Reabilitas	56
Tabel 12 Hasil Reliabilitas Tes Uji Coba.....	57
Tabel 13 Hasil Uji Reliabilitas Angket Uji Coba	57
Tabel 14 Interpretasi Taraf Kesukaran Butir Soal.....	57
Tabel 15 Hasil Uji Taraf Kesukaran Tes Uji Coba	59
Tabel 16 Klasifikasi Daya Pembeda	59
Tabel 17 Hasil Uji Daya Pembeda Tes Uji Coba.....	60
Tabel 18 Interpretasi Skor Hasil Tes	60
Tabel 19 Interpretasi Tingkat N-Gain	61
Tabel 20 Interpretasi Ukuran Efek	62
Tabel 21 Interpretasi Penilaian Observasi	63
Tabel 22 Interpretasi Kategori Hasil Angket.....	64
Tabel 23 Rata-Rata Presentase Tes Pemahaman Peserta Didik.....	74
Tabel 24 Data Uji N-Gain Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post Test</i>	75
Tabel 25 Analisis Ukuran Efek	76
Tabel 26 Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	80
Tabel 27 Data Penolong Tes <i>Pre-test</i>	83
Tabel 28 Distribusi Frekuensi Normalitas Data Tes <i>Pre-test</i>	85
Tabel 29 Data Penolong Tes <i>Post-test</i>	86

Tabel 30 Distribusi Frekuensi Normalitas Data Tes <i>Post-test</i>	88
Tabel 31 Data Penolong Angket	90
Tabel 32 Distribusi Frekuensi Normalitas Data Angket.....	92
Tabel 33 Hasil Uji –T <i>Pre-test dan Post-test</i>	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Jenis Permainan dalam <i>Platform Educaplay</i>	18
Gambar 2 Tampilan Halaman Utama <i>Platform Educaplay</i>	22
Gambar 3 Tampilan Halaman Opsi <i>Login</i> dan <i>Sign Up</i>	22
Gambar 4 Tampilan Formulir Pendaftaran <i>Educaplay</i>	22
Gambar 5 Jenis-Jenis Aktivitas <i>Educaplay</i>	23
Gambar 6 Tampilan Halaman Pembuatan Aktivitas Permainan.....	24
Gambar 7 Tampilan Hasil dan Pemain <i>Educaplay</i>	24
Gambar 8 Data Hasil <i>Pre-test</i> Pemahaman Peserta Didik	72
Gambar 9 Data Hasil <i>Post-test</i> Pemahaman Peserta Didik.....	73
Gambar 10 Rata-Rata Presentase Tes Pemahaman Peserta Didik	75
Gambar 11 Hasil Angket Respon Peserta Didik	81
Gambar 12 Dokumentasi Uji Coba Instrumen Penelitian.....	176
Gambar 13 Dokumentasi <i>Pre-test</i> Sampel Penelitian.....	176
Gambar 14 Dokumentasi Kegiatan Belajar Mengajar Pertemuan 1	176
Gambar 15 Dokumentasi Kegiatan Belajar Mengajar Pertemuan 2	177
Gambar 16 Dokumentasi Kegiatan Belajar Mengajar Pertemuan 3	177
Gambar 17 Dokumentasi <i>Post-test</i> dan Angket.....	177

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi.....	113
Lampiran 2 Surat Izin Pra Penelitian	115
Lampiran 3 Usulan Judul Skripsi.....	116
Lampiran 4 Kartu Bimbingan Skripsi	117
Lampiran 5 Surat Pengantar Validasi	118
Lampiran 6 Surat Tugas Validator	119
Lampiran 7 Surat Izin Penelitian.....	120
Lampiran 8 Surat Keterangan Selesai Penelitian	121
Lampiran 9 Kartu Bimbingan Validasi Modul Ajar	122
Lampiran 10 Lembar Kelayakan Validasi Modul Ajar.....	123
Lampiran 11 Surat Keterangan Validasi Modul Ajar	124
Lampiran 12 Modul Ajar	125
Lampiran 13 Kartu Bimbingan Validasi Media.....	131
Lampiran 14 Lembar Kelayakan Validasi Media	132
Lampiran 15 Surat Keterangan Validasi Media	133
Lampiran 16 Tampilan Media <i>Educaplay</i>	134
Lampiran 17 Media <i>PowerPoint</i>	135
Lampiran 18 Kartu Bimbingan Instrumen Penelitian	147
Lampiran 19 Lembar Kelayakan Validasi Instrumen Angket	148
Lampiran 20 Lembar Kelayakan Validasi Instrumen Observasi	149
Lampiran 21 Surat Keterangan Validasi Instrumen Angket dan Observasi	150
Lampiran 22 Kisi-Kisi Instrumen Angket.....	151
Lampiran 23 Lembar Instrumen Angket.....	152
Lampiran 24 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket	156
Lampiran 25 Interpretasi Hasil Uji Coba Instrumen Angket	157
Lampiran 26 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket	158
Lampiran 27 Kisi-Kisi Instrumen Observasi	159
Lampiran 28. Lembar Hasil Observasi Penelitian	160
Lampiran 29 Surat Keterangan Validasi Instrumen Tes	161

Lampiran 30 Kisi-Kisi Instrumen Tes.....	162
Lampiran 31 Lembar Instrumen Tes.....	163
Lampiran 32 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes	168
Lampiran 33 Interpretasi Hasil Uji Coba Instrumen Tes	169
Lampiran 34 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes	170
Lampiran 35 Hasil Uji Taraf Kesukaran Tes	171
Lampiran 36 Hasil Uji Daya Pembeda Soal	172
Lampiran 37 Hasil Data Penelitian Instrumen Tes	173
Lampiran 38 Hasil Data Penelitian Instrumen Angket	174
Lampiran 39 Hasil Data Penelitian Instrumen Angket Per Indikator	175
Lampiran 40 Dokumentasi Penelitian.....	176
Lampiran 41 Bukti Hasil Revisi.....	178
Lampiran 42 Hasil Analisis Similarity.....	179

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model *Game Based Learning* melalui *platform Educaplay* dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Indralaya. Metode penelitian kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest* dan subjek penelitian berjumlah 36 peserta didik kelas XI yang dipilih secara *cluster sampling*. Instrumen yang digunakan meliputi tes, lembar observasi, dan angket yang telah divalidasi dan direvisi hingga memenuhi kriteria kelayakan. Hasil *pre-test* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 16,51% (kategori sangat kurang), sedangkan nilai *post-test* meningkat menjadi 63,07% (kategori cukup). Nilai N-Gain sebesar 0,44 menunjukkan peningkatan sedang, dan hasil perhitungan *effect size* sebesar 2,94 termasuk dalam kategori sangat tinggi. Uji *paired sample t-test* menghasilkan $t_{hitung} 13,85 \geq t_{tabel} 1,690$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Observasi keterlaksanaan pembelajaran menunjukkan rata-rata 91,14%, mengindikasikan bahwa kegiatan pembelajaran berjalan sesuai rencana. Sementara itu, hasil angket menunjukkan 94,44% peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan *Educaplay*. Hasil uji normalitas juga menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memenuhi syarat penggunaan uji parametrik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Game Based Learning* melalui *platform Educaplay* efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi.

Kata kunci: *Game Based Learning*, *Educaplay*, Pemahaman, Ekonomi, Efektivitas

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of the Game Based Learning model through the Educaplay platform in enhancing students' understanding of Economics at SMAN 1 Indralaya. The research method employed is quantitative with a one group pretest-posttest design, involving 36 students from class XI selected through cluster sampling. The instruments used include tests, observation sheets, and questionnaires that have been validated and revised to meet eligibility criteria. The pre-test results show an average score of 16.51% (very poor category), while the post-test score increased to 63.07% (sufficient category). The N-Gain value of 0.44 indicates a moderate improvement, and the effect size calculation of 2.94 falls into the very high category. The paired sample t-test yielded a t-value of $13.85 \geq t\text{-table } 1.690$, indicating a significant difference between pre-test and post-test scores. Observations of the implementation of learning showed an average of 91.14%, indicating that the learning activities proceeded as planned. Meanwhile, the questionnaire results indicated that 94.44% of students responded positively to the use of Educaplay. The normality test results also showed that the data were normally distributed and met the requirements for parametric testing. Thus, it can be concluded that the application of Game Based Learning through the Educaplay platform is effective in improving students' understanding of Economics.

Keywords: Game Based Learning, Educaplay, Understanding, Economics, Effectiveness

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam membentuk generasi yang cerdas, kompeten, dan mampu menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Dalam konteks pembelajaran di sekolah, pemahaman yang mendalam terhadap materi pelajaran menjadi aspek krusial untuk menunjang tercapainya tujuan pendidikan, termasuk pada mata pelajaran Ekonomi. Mata pelajaran Ekonomi menuntut peserta didik untuk memahami berbagai konsep, prinsip, dan proses ekonomi yang sering kali bersifat abstrak dan kompleks.

Berdasarkan observasi awal dan masukan dari guru di SMA Negeri 1 Indralaya, ditemukan bahwa peserta didik sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep ekonomi, khususnya pada materi Indeks Harga di kelas XI. Hal ini tercermin dari rendahnya hasil ulangan harian, di mana nilai rata-rata yang diperoleh siswa hanya sebesar 63,44% dan sebanyak 72,22% peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Data tersebut menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi masih belum optimal. Kesulitan ini diperkuat oleh pernyataan guru mata pelajaran Ekonomi, yang mengungkapkan bahwa peserta didik sering mengalami hambatan dalam memahami konsep ekonomi, terutama yang berkaitan dengan perhitungan atau analisis data yang dianggap rumit. Kondisi ini menimbulkan tantangan tersendiri dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik.

Menurut Hutasuhut dkk.(2024) dalam penelitiannya menyatakan bahwa pembelajaran ekonomi di tingkat sekolah menengah menghadapi tantangan tersendiri karena harus mampu membangun pemahaman peserta didik tentang konsep-konsep abstrak sekaligus mengembangkan kemampuan analisis terhadap fenomena ekonomi yang terjadi di masyarakat. Kesulitan ini berdampak pada rendahnya hasil belajar serta menghambat kemampuan peserta didik dalam

menerapkan konsep ekonomi dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, rendahnya tingkat pemahaman terhadap materi Ekonomi juga berdampak pada lemahnya keterampilan analitis dan pemecahan masalah yang seharusnya dikembangkan melalui pembelajaran.

Menurut Syah (2019, dalam Astuti dkk., 2022), kesulitan dalam memahami konsep ekonomi dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal yang saling berinteraksi. Dari aspek internal, minat belajar, motivasi, kemampuan akademik, serta kebiasaan belajar peserta didik berperan penting dalam menentukan tingkat pemahaman mereka. Sebagai contoh, rendahnya motivasi belajar tercermin dari sikap sebagian peserta didik yang merasa senang ketika guru tidak hadir di kelas (Imaretha dkk., 2022). Selain itu, dalam menyelesaikan tugas, beberapa peserta didik lebih memilih menyalin pekerjaan teman tanpa berusaha mengerjakannya sendiri. Anggapan bahwa Ekonomi merupakan mata pelajaran yang membosankan juga menjadi kendala, sehingga partisipasi peserta didik dalam pembelajaran tergolong rendah. Di sisi lain, faktor eksternal seperti metode pengajaran guru dan lingkungan sekolah turut memengaruhi pemahaman peserta didik. Penyampaian materi yang kurang efektif, lingkungan belajar yang tidak kondusif, serta pengaruh negatif dari teman sebaya dapat semakin menurunkan semangat belajar (Syah, 2019, dalam Astuti dkk., 2022). Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif dan interaktif agar peserta didik lebih mudah memahami konsep-konsep ekonomi serta memiliki motivasi yang lebih tinggi dalam belajar (Utami dkk., 2023).

Peningkatan kualitas pembelajaran mata pelajaran Ekonomi menjadi semakin mendesak di era Revolusi Industri 4.0, di mana perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) membuka peluang besar dalam merevolusi proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan memungkinkan pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan peserta didik agar pembelajaran yang akan diberikan tidak monoton dan menarik perhatian peserta didik (Salsabila & Agustian, 2024). Salah satu pendekatan inovatif yang banyak diterapkan adalah *Game Based Learning*, yaitu pembelajaran yang menggunakan elemen permainan, seperti aturan, tantangan, skor dan interaksi

berbasis *game* untuk mengajar konsep, keterampilan atau pengetahuan tertentu kepada peserta didik untuk menciptakan lingkungan yang lebih interaktif dan menyenangkan (Wulandari & Safitri, 2024). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik, tetapi juga membantu mereka memahami konsep secara lebih mendalam (Hermawan, 2024). Selain itu, metode pembelajaran berbasis permainan seperti *Game Based Learning* memungkinkan peserta didik lebih mudah memahami materi yang sebelumnya dianggap sulit akibat pendekatan konvensional yang kurang sesuai (Khaerunnisa dkk., 2022). Oleh karena itu, penerapan *Game Based Learning* semakin populer di era digital karena kemampuannya dalam meningkatkan motivasi dan efektivitas pembelajaran.

Salah satu media yang mendukung penerapan *Game Based Learning* adalah *Educaplay*, sebuah *platform online* yang menyediakan berbagai permainan edukatif interaktif untuk membantu guru dan peserta didik dalam memperkuat pemahaman materi yang telah dipelajari (Rifaldin dkk., 2024). *Platform* ini menawarkan berbagai fitur, seperti kuis interaktif, teka-teki silang, permainan mencocokkan (*matching games*), dan simulasi peran, yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan desain yang interaktif dan mudah diakses, *Educaplay* mampu menarik perhatian peserta didik, meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi, serta menghubungkan teori dengan konteks nyata secara lebih efektif. Rini (2024) menyatakan bahwa penggunaan media interaktif berbasis permainan seperti *Educaplay* dapat meningkatkan keterlibatan, pemahaman, kemandirian, keterampilan kolaboratif, keterampilan komunikasi, kemampuan membaca, serta berpikir kritis dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian oleh Ariani dkk. (2024) menunjukkan bahwa media berbasis *game* edukatif, seperti *Educaplay*, mampu meningkatkan interaksi dan keterlibatan peserta didik, sehingga mereka lebih aktif berpartisipasi, berkolaborasi, dan terlibat dalam kegiatan belajar. Kondisi ini sejalan dengan situasi di SMAN 1 Indralaya, di mana metode pembelajaran masih didominasi oleh pendekatan konvensional meskipun infrastruktur digital sekolah sudah memadai. Oleh karena itu, pemanfaatan *platform*

Educaplay dalam pembelajaran Ekonomi berpotensi menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji **Efektivitas *Game Based Learning* melalui Platform *Educaplay* dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Indralaya.**

1.2 Permasalahan Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, permasalahan penelitian ini adalah apakah terdapat efektivitas *Game Based Learning* melalui platform *Educaplay* dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Indralaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas *Game Based Learning* melalui platform *Educaplay* dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Indralaya.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

A. Manfaat Teoritis

1. Memberikan kontribusi dalam pengembangan teori terkait penggunaan *Game Based Learning* dalam pembelajaran Ekonomi.
2. Memperkaya literatur tentang efektivitas platform digital, khususnya *Educaplay*, dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.
3. Mendukung inovasi pembelajaran berbasis teknologi sebagai pendekatan yang relevan di era Revolusi Industri 4.0.

B. Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta didik
 - a. Meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran Ekonomi melalui pendekatan yang lebih menarik dan interaktif.

- b. Membantu peserta didik mengembangkan keterampilan belajar yang aktif dan kolaboratif.

2. Bagi Guru

- a. Menyediakan alternatif metode pembelajaran berbasis teknologi yang dapat meningkatkan kualitas pengajaran.
- b. Mendorong guru untuk lebih kreatif dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

- a. Mengoptimalkan pemanfaatan infrastruktur digital yang tersedia untuk mendukung pembelajaran inovatif.
- b. Menjadi referensi dalam merancang program pelatihan guru terkait pemanfaatan teknologi pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Memberikan dasar empiris bagi penelitian lanjutan tentang *Game Based Learning* di mata pelajaran lain.
- b. Menjadi acuan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih efektif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- 'Aini, F. N. (2018). Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan*, 6(3), 249–255.
- Afandi, A., & Ningsih, K. (2020). *Taksonomi dan Model Pembelajaran Berpikir Tingkat Tinggi* (E. P. Kurniasih (ed.); Cetakan Pe). Untan Press. <https://www.researchgate.net/publication/370924390>
- Agdiyah, A. F., Mustopa, S., & Kowiyah. (2024). Pengaruh Media Interaktif *Educaplay* pada Pembelajaran Matematika di Kelas III SD. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 2(6), 385–390. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i6.1367>
- Andriyansyah, A. (2020). Pengaruh Metode Think Pairs Share Terhadap Hasil Belajar Pada Pelajaran Ekonomi Di SMEA Taqwa Belitang. *Jurnal Neraca*, 4(2), 220–237. <https://doi.org/10.31851/neraca.v4i2.5048>
- Anggraini, H. I., Nurhayati, & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran *Game* Matematika Berbasis Hots Dengan Metode *Digital Game Based Learning* (DGBL) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 2(11), 1885–1896.
- Anis, I., Usman, J., & Arfah, S. R. (2021). Efektivitas Program Pelayanan Kolaborasi Administrasi Kependudukan di Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Gowa. *E-Journal UNIMUS*, 2(3), 1105–1116.
- Annisa, D. S., Azis, Z., & Azmi, M. B. (2025). Menggunakan *Educaplay* Melalui Model Pembelajaran *Problem Base Learning* (PBL). *Journal Mathematics Education Sigma*, 6(1), 21–31.
- Anwar, S., & Jasiah. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game Educaplay* untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 355–373. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913>
- Ariani, N., Sari, M., Ghani, H. N., Aziz, A., & Raya, I. P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis Wordwall dan *Educaplay* dalam

- Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IX di MTs Hidayatul Muhajirin Yahya. *Jurnal Motivasi Pendidikan Dan Bahasa*, 2(4).
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (R. Damayanti (ed.); Edisi Ket). PT Bumi Aksara.
- Astafani, A., Resmawati, R. F., & Hakim, M. E. L. (2024). Systematic Review: Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Materi Kimia. In *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* (Vol. 18, Issue 2). <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JIPK>
- Astuti, S. Y., Haidar, K., & Riyadi, R. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 16 Samarinda. *Educational Studies: Conference Series*, 2(1), 63–73. <https://doi.org/10.30872/escs.v2i1.1197>
- Ayuwardani, M. (2023). Pemahaman Materi Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Matakuliah Praktek. *Jurnal Ekonomi Bisnis Dan Manajemen*, 1(2).
- Dianita, E., Bilkis, A. N., Berliansyah, D., Hidayah, E., & Nikmatuzzakiyah, A. (2024). Cendikia Pengembangan *Game Educaplay* Sebagai Media Pembelajaran PKN Siswa Kelas V SD Negeri 1 Talang Padang. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(7), 275–282.
- Fitria, S. D. N., Malawi, I., Maruti, E. S., & Ruvliana, V. (2024). Jurnal Lingkar Pembelajaran Inovatif (*Mathematic Adventure Quest*) Terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Lingkar Pembelajaran Inovatif*, 5(7), 129–140.
- Hafeez, M. (2021). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan dibandingkan Pembelajaran Tradisional terhadap Pembelajaran Menyediakan Lingkungan Belajar yang Efektif-Tinjauan Komparatif. *Jurnal Internasional Ilmu Sosial & Studi Pendidikan*, 8(4), 100–115.
- Haryani, M., & Qalbi, Z. (2021). Pemahaman Guru Paud tentang Alat Permainan Edukatif (APE) DI TK PERTIWI 1 KOTA BENGKULU. *Jurnal EDUCHILD (Pendidikan Sosial)*, 10(1), 6–11. <https://pdfs.semanticscholar.org/4a6f/6c113bdff39a4c5d5abb33a4ab287459220e.pdf>
- Hendrianti, S. D., Hidayat, S., & Suherman. (2021). Pengembangan Media E-Booklet Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker pada Materi Identifikasi Karir

- Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 6(2), 178–184.
<https://doi.org/10.24114/jtp.v8i2.3329>
- Hermawan, W. (2024). Sosialisasi Pemanfaatan *Game Base Learning (GBL)* Dalam Pembelajaran Di SMP N 2 Ngronggot. *Communnity Development Journal*, 5(1), 1263–1269.
- Hutasuhut, S., Siagian, I., Siregar, A. N., Sinulingga, F. A., Pasaribu, G. N., Sapma, P. N., & Nadapdap, Y. E. (2024). Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif terhadap Prestasi Siswa Kelas Xi Di Sma Negeri 21 Medan Dalam Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(4), 17315–17321.
- Imaretha, L. K., Jaya, W. S., & Zainal, V. Y. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Melalui Model Pembelajaran Time Token pada Peserta Didik Kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Manggala Tahun Pelajaran 2021/2022. *STKIP PGRI Bandar Lampung*.
- Khaerunnisa, Latri, & Lestari. (2022). Penerapan Metode *Games Based Learning* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(3), 516–520.
- Kumalasari, F., Melati, S. Q., Prabowo, W. A., Winarni, R., & Martiningsih, E. T. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning melalui Media *Game* Interaktif *Educaplay* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Persatuan dan Kesatuan. *Social, Humanities, and Educational Studies*, 7(4), 11–16.
- Lathifah, Lestari, H., Fitriani, Y., & Fuji Lestari, R. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Berbasis Teknologi *Educaplay* Pada Siswa Kelas XI IPS SMA IT Izzuddin Palembang. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 22–31. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10935866>
- Magdalena, I., Hidayah, A., & Safitri, T. (2021). Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas II B SDN Kunciran 5 Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 48–62.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Magdalena, I., Wahyuni, A., & Hartana, D. D. (2020). Effective Management of

- Online Learning During the Pandemic at SDN 1 Tanah Tinggi. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(2), 366–377. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusumua, A. R. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507–3514.
- Marta, M. A., & Purnomo, D. (2024). Konsep Taksonomi Bloom dalam Desain Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(1), 227–246. <https://doi.org/10.55606/lencana.v3i1.4572>
- Martauli S, H. ., Andri, A., Apriansah, D., Kamaludin, K., & Juriani, T. (2022). Efektivitas Pelaksanaan Pembangunan Dan Pemeliharaan Jalan Oleh Balai Besar Pelaksanaan Jalan Nasional V Di Provinsi Sumatera Selatan. *Jurnal Ilmu Administrasi Dan Studi Kebijakan (JIASK)*, 4(2), 113–128. <https://doi.org/10.48093/jiask.v4i2.82>
- Marto, H., & Yulianti. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Informatika Di Smk Negeri 1 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 1(1), 18–24.
- Meilawati, D. F. (2020). Analisis Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 158–166. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.78>
- Murniati, & Sahil. (2022). Metode Two Stay Two Stray (TSTS) Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Unidayan Baubau. *Jurnal Akademik Pendidikan Ekonomi*, 9(2), 23–26.
- Murtiana, Y., Sulistyono, R., & Widyastuti, N. S. (2020). Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Pembelajaran Tematik Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Kelas IV SD Negeri Margomulyo 1. *Epirins.Uad.Ac.Id*, 1526–1535.
- Muzakka, M. N., Aulia, N., & Putri, S. A. (2025). *Game Based Learning* Sebagai Media Pengoptimalan Keterampilan 4C. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 3(1), 249–256.
- Nadhrach, A. (2024). *Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Minat Belajar Anak Di*

- Ra Tahfidz Al- Qur ' an Al-Khairiah Kecamatan Tambang* [Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau]. <http://repository.uin-suska.ac.id/81285/>
- Nande, M., Banda, Y. M., & Mbaru, Y. (2021). Penerapan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi dengan Model Pembelajaran Cooperative Script. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 396–403. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.319>
- Noviyanti, G. V. (2018). Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan*, 6(2), 110–115.
- Nurhasanah, A., & Hamidah, R. (2024). Manfaat *Game Based Learning* dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII SMP Plus Bina Pandu Mandiri. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(2), 23–31.
- Nuriansyah, F. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Online dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mahasiswa saat Awal Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, 1(2), 85–90. <https://doi.org/10.62490/latahzan.v12i2.105>
- Nurita, L., Wathoni, M., & Widyasari, N. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Menggunakan *Game* Edukasi *Educaplay* pada Materi Recount Text Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Ponjong. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Jakarta*, 2361–2366.
- Nuryadi, Astuti, T.D., Utami, E. ., & Budiantar, M. (2017). *Dasar Dasar Statistik Penelitian*. Sibuku Media.
- Pradita, E., Megawanti, P., & Indraprasta PGRI, U. (2023). Analisis Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda, dan Fungsi Distraktor PTS Matematika SMPN Jakarta. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 3(1), 109–118.
- Priadana, M. S., & Sunarsi, D. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif. In *Sustainability (Switzerland)* (Cetakan Pe, Vol. 11, Issue 1). Pascal Books. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_Sistem_Pembetulan_Terpusat_Strategi_Melestari
- Putri, M., & Jasiah. (2025). *Praktikalitas Media Pembelajaran Educaplay pada*

Mata Pelajaran SKI Kelas VII. 2(2), 103–112.

- Rahmayani, P., Marta, R., Amelia, R., Fadhilaturrahmi, & Nurhaswinda. (2024). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika dengan Pendekatan Open Ended di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 105–122. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Rifaldin, M., H, N., Muhiddin, & Rante, P. (2024). Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media *Educaplay* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas VIII. D SMPN 20 Makassar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), 1623.
- Rini, devi setio. (2024). Pengaruh Penggunaan Media *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhamadiyah (MIM) Tanjung Inten Purbolinggo Lampung Timur. In *Respository Redenintan* (Vol. 15). Respository Redenintan. <https://repository.radenintan.ac.id/35635/>
- Rohenan. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Peminatan Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Group Investigation Di Sman 6 Tebo. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi (JIPP)*, 1(2), 90–96. <https://doi.org/10.61116/jipp.v1i2.73>
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Rahma, A. R., Maria, S., Supriatna, S., & Wahyuningtyas, T. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN 6 Nagrikaler. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 10–17. <https://doi.org/10.33061/js.v6i1.8205>
- Rukajat. (2018). *Pendekatan Penelitian Kuantitatif*. Deepublish.
- Salfianti, Purnomo, N. H., & Yudiana, A. (2024). Efektivitas *Game Based Learning* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas VIII-D SMP NEGERI 56 SURABAYA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 543–551. https://doi.org/10.1007/978-3-031-23161-2_300477
- Salsabila., U. H., & Agustian, N. (2024). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 3(7), 123–133. <https://doi.org/10.55681/sentri.v3i7.3115>

- Saputri, N., & Ritonga, R. (2024). Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman dengan Pemanfaatan Aplikasi Let's Read pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Academy of Education Journal*, 15(2), 1371–1380. <https://doi.org/10.47200/aoej.v15i2.2487>
- Setianingsih, I., Rosidi, A., & Anas, I. (2025). Pengaruh Media *Game Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA N 2 Ungaran Kab. Semarang. *Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan*, 22(3), 344–356.
- Setyowati, E., Hidayati, I. S., & Hermawan, T. (2020). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep dalam Pembelajaran Matematika di Mts Darul Ulum Muhammadiyah Galur. *Jurnal Intersections*, 5(2), 26–37.
- Sibarani, I. S., Tarigan, J. R., Tumangger, A., Simangunsong, R., Hutapea, R., Manasar, J., Saragih, S., Sihombing, H., Haloho, T. A., & Sihalohe, E. (2024). Penerapan Metode *Game Based Learning* (Crosswords) Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Kelas V SDN 124398 Pematangsiantar. *Journal of Community Research and Service*, 8(2). <https://doi.org/10.24114/jcrs.v8i2.62230>
- Silka, S. F., Handajani, S., Purwidiani, N., & Bahar, A. (2023). Pengembangan Media *Game Based Learning* (GBL) Pada Pembelajaran Dasar Kuliner Siswa SMK Program Keahlian Kuliner Kelas X. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 3(2), 221–234. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v3i2.1490>
- Slamet, R., & Wahyuningsih, S. (2022). Validitas Dan Reliabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan Kerja. *Aliansi : Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 17(2), 51–58. <https://doi.org/10.46975/aliansi.v17i2.428>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syah, R. F., Sumbawati, M. S., Rusimamto, P. W., & Rijanto, T. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Google Sites terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Instalasi Tenaga Listrik di SMKN 7 SURABAYA. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 14(2), 97–103.
- Syarifah, D., Damayanti, R., Dwiyanto, M., Wijaya, U., & Surabaya, K. (2024).

- Pemanfaatan Video Animasi dan *Games Educaplay* untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Sejarah Pancasila. *Edutama : Jurnal Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 63–71.
- Syarmadana, Aisyah, N., & A, R. (2024). Penerapan Media *Educaplay* dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 9(2), 51–56.
- Ulfah, & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1), 1–9.
- Umam, H. I., & Jiddiyah, S. H. (2021). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Ilmiah Sebagai Salah Satu Keterampilan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 350–356.
- Utami, R. D., Wibawa, S., & Marzuki. (2023). Pemanfaatan Aplikasi *Educaplay* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan di Rumah dan Sekolah. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5808–5818. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/11810>
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>
- Wasiyah, Mariati, Fitriana, Y., & Bakara, T. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Mengajar Guru di Kelas. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 205–212. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.227>
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). *Game-based learning (gbl)* sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17–22. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>
- Widiawati, & Jamaludin, G. M. (2023). Efektivitas Pembelajaran Siswa Sd Berbasis Multikultural. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2(1), 22–25. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/semnas-ps/article/view/34475>
- Wulandari, S. A., & Safitri, S. (2024). Penerapan Metode *Game Based Learning*

Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api Di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam. *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 34–41.

- Zain, R. F., & Andriany, L. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Digital dalam Meningkatkan Kompetensi Abad 21 pada Pembelajaran PPKn di SMA Negeri 13 Medan. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(2), 1234–1242. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i2.2558>
- Zainudin, & Ubabuddin. (2023). Ranah Kognitif, Afektif dan Psikomotorik Sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Islam*, 915–931.