

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI GAME EDUCAPLAY (FROGGY JUMPS) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV DI SDN 023905 BINJAI UTARA

Qonita Mujahidah¹, Evi Mailani²

^{1, 2}Universitas Negeri Medan, Jl. William Iskandar Ps. V, Deli Serdang, Sumatera Utara, Indonesia

Email: qonitamujahidah@mhs.unimed.ac.id

Article History

Received: 15-03-2025

Revision: 17-04-2025

Accepted: 29-04-2025

Published: 08-05-2025

Abstract. The purpose of this study was to determine the effect of the use of the educaplay game application (froggy jumps) on the mathematics learning outcomes of fourth grade elementary school students. This study is a quantitative study with a Quasi Experiment NonEquivalent Control Group research design. In this design, there are two groups: one experimental group that receives treatment and one control group that does not. The population in this study was 46 students with a purposive sampling technique and the sample was 23 students. data collection techniques in this study used interviews, observations, and tests. The data analysis technique in this study used the independent t test. Based on the output of "Test Statistics" the Asymp.sig value (2-tailed) was obtained at $0.000 \leq 0.05$, which can be concluded that "The hypothesis is accepted". Thus, it can be said that there is a difference between the experimental class and the control class. Because of the significant difference, it can be concluded that the use of the educaplay game application (froggy jumps) has an effect on mathematics learning outcomes in fourth grade SDN 023905 North Binjai.

Keywords: Educaplay Game Application, Mathematics Learning Outcomes

Abstrak. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan aplikasi game educaplay (*froggy jumps*) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Quasi Eksperimen NonEquivalent Control Grup*. Dalam desain ini, terdapat dua kelompok: satu kelompok eksperimen yang menerima perlakuan dan satu kelompok kontrol yang tidak. Populasi dalam penelitian ini adalah 46 siswa dengan teknik *sampling purposive sampling* dan sampelnya adalah 23 siswa. teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, dan tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji t *independent*. Berdasarkan *output "Test Statistics"* diperoleh nilai Asymp.sig (2-tailed) sebesar $0,000 \leq 0,05$, yang dapat disimpulkan bahwa "Hipotesis diterima". Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Karena perbedaan yang signifikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi game educaplay (*froggy jumps*) berpengaruh terhadap hasil belajar matematika pada kelas IV SDN 023905 Binjai Utara.

Kata Kunci: Aplikasi Game Educaplay, Hasil Belajar Matematika

How to Cite: Mujahidah, Q & Mailani, E. (2025). Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Game Educaplay (Froggy Jumps)* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SDN 023905 Binjai Utara. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (3), 2762-2771. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i3.2878>

PENDAHULUAN

Guru merupakan tenaga profesional, sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 39 Ayat 2 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Untuk menjamin setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu, maka instruktur dan dosen merupakan tenaga profesional yang berupaya menyelenggarakan pembelajaran sesuai dengan kaidah-kaidah profesi (Suryaningsih Ge' & Dahlan, 2025)

Matematika merupakan fondasi dari berbagai bidang ilmu yang berkaitan dengan teori. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran matematika, materi yang diajarkan sering kali dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari (Rizkiani, 2025). Tujuannya adalah agar siswa dapat mengenali konsep-konsep matematika dan mengembangkan keterampilan matematika mereka berdasarkan apa yang telah dipelajari dan dialami (Suryaningsih Ge' & Dahlan, 2025). Mempelajari matematika memberi anak-anak kesempatan untuk menciptakan ide-ide matematika mereka sendiri. Tujuan dari metode ini adalah untuk meningkatkan inisiatif dan keterlibatan siswa dalam proses pendidikan. Berpikir rasional, mengungkapkan pendapat secara efektif, dan memecahkan berbagai kesulitan semuanya dimungkinkan oleh matematika. Mempelajari matematika dapat menumbuhkan pengembangan penalaran, logika, kreativitas, dan kemampuan memecahkan masalah (Syarmadana et al., 2024a)

Salah satu mata pelajaran terpenting dalam kurikulum Sekolah Dasar adalah pendidikan matematika. Matematika tidak hanya berkaitan dengan rumus dan perhitungan, tetapi juga memerlukan pemahaman konsep, berpikir logis, serta kemampuan memecahkan masalah yang sangat penting bagi peningkatan potensi intelektual siswa. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran matematika di sekolah dasar seringkali menghadapi berbagai tantangan yang dapat menghambat pemahaman dan hasil belajar siswa dalam bidang ini (Suryaningsih Ge' & Dahlan, 2025). Salah satu masalah utama yang sering muncul adalah penggunaan media pengajaran yang tidak optimal.

Banyak guru matematika masih menerapkan strategi pengajaran yang unidimensional, di mana informasi disampaikan secara langsung kepada siswa, dan siswa diharapkan untuk menghafal rumus atau prosedur tanpa benar-benar memahami konsep di baliknya (Hanifah, 2024). Pendekatan ini cenderung monoton dan kurang interaksi, sehingga membuat siswa cenderung pasif dan hanya menerima instruksi guru. Kurangnya kesempatan bagi siswa untuk berpikir kritis, berdiskusi, atau mengeksplorasi konsep matematika dapat menghambat pemahaman yang lebih dalam serta perkembangan kemampuan berpikir matematis mereka (Syarmadana et al., 2024). Pembelajaran yang menumbuhkan lingkungan di mana siswa merasa bebas untuk mencoba, mengajukan pertanyaan, menyuarakan pikiran mereka, dan

menantang keyakinan orang lain tanpa khawatir dianggap salah, diejek, atau diremehkan dianggap menyenangkan (Irma Setianingsih et al., 2025)

Pendidik perlu mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman yang menuntut mereka menguasai dasar-dasar penggunaan teknologi khususnya dalam konteks pendidikan (Syarmadana et al., 2024b). Selain itu, tugas administratif yang diemban pendidik ketika pembelajaran berlangsung bisa didukung dengan penggunaan sarana pembelajaran yang didukung teknologi. Media pembelajaran ini digunakan sebagai alat bantu bagi pendidik dalam menyampaikan materi sehingga memudahkan pemahaman siswa terhadap pelajaran yang disampaikan. Saat berada di dalam kelas, diharapkan siswa dapat belajar secara maksimal. Belajar pada dasarnya merupakan suatu aktivitas, sehingga dalam proses pembelajaran, keterlibatan aktif siswa sangatlah penting (Sry Annisa et al., 2025)

Penggunaan alat pendidikan di dalam kelas dan lingkungan belajar lainnya telah terpengaruh oleh perkembangan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Paradigma pendidikan telah berubah sebagai akibat dari kemajuan teknologi informasi, yang kini mulai beradaptasi dengan pengajaran di ruang kelas. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran di ruang kelas kini memerlukan penggunaan teknologi informasi. Melalui kemajuan teknologi, sistem pendidikan di suatu negara berupaya untuk mencapai kemajuan di berbagai sektor kehidupan. Pendidikan sendiri merupakan sarana yang penting bagi suatu bangsa untuk mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan (Suryaningsih Ge' & Dahlan, 2025c)

Selain itu, diharapkan bahwa dalam proses pembelajaran matematika, berbagai media pendukung akan digunakan agar peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang diperlukan dalam proses pembelajaran (Prayuda et al., 2024). Lingkungan diharapkan juga dimanfaatkan sebagai sumber belajar, sehingga siswa merasa lebih nyaman. Dengan perasaan senang dan nyaman ini, pembelajaran matematika akan semakin diminati dan diinginkan oleh semua siswa (Nurmaizura et al., 2024). Jika dibandingkan dengan situasi sebelum pembelajaran, capaian pembelajaran menunjukkan tingkat perkembangan mental yang lebih tinggi. Tingkat perkembangan mental tersebut mencakup berbagai capaian pembelajaran, meliputi komponen kognitif, emosional, dan psikomotorik. Capaian pembelajaran dan motivasi belajar siswa meningkat secara signifikan dampak penggunaan media pembelajaran (Nurmaizura et al., 2024)

Berdasarkan hasil observasi di SDN 023905 Binjai Utara, guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional dalam proses pembelajaran. Akibatnya, banyak siswa yang sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar matematika. Khususnya di materi perkalian sehingga dapat menghambat perkembangan pengetahuan matematika untuk

melampaui level selanjutnya. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *game educaplay (froggy jumps)* terhadap hasil belajar matematikasiswa kelas IV di SDN 023905 Binjai Utara. Seiring dengan kemajuan teknologi, penggunaan aplikasi berbasis digital dalam pendidikan semakin populer. Salah satu aplikasi yang kini banyak digunakan adalah aplikasi *game* edukasi, seperti *educaplay*. Hal ini dimaksudkan untuk meningkatkan kenikmatan dan interaksi dalam pengalaman belajar. *Educaplay* menyediakan berbagai jenis permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran, termasuk matematika (Putri et al., 2025).

Salah satu permainan dalam aplikasi *educaplay* yang menarik perhatian adalah "*Froggy Jumps*". Dengan tujuan meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep matematika dasar, permainan ini dimaksudkan untuk membantu siswa dalam mempelajari matematika melalui kegiatan yang menarik. Diharapkan bahwa elemen-elemen seperti grafik yang menarik dan berbagai tantangan akan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran.

METODE

Penelitian yang akan dilaksanakan termasuk dalam kategori penelitian kuantitatif, karena permasalahan yang diangkat berkaitan langsung dengan data berupa fakta yang didukung oleh angka-angka, serta kenyataan yang teramati di lapangan melalui observasi dan analisis statistik. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 023905 Binjai Utara yang berjumlah 46 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini dengan Teknik *purposive sampling* atau sampel bertujuan. *Purposive sampling*, yang juga disebut sebagai *judgmental sampling*, merupakan metode pengambilan sampel non-probabilitas di mana Unit-unit dipilih berdasarkan ciri-ciri tertentu yang terkait dengan tujuan penelitian. Dengan menggunakan metode ini, peneliti memilih orang, situasi, atau peristiwa berdasarkan penilaian mereka sendiri yang mereka yakini akan menghasilkan data yang paling relevan untuk memenuhi fokus penelitian. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 23 siswa sebagai kelas yang diberi penguatan menggunakan *Game Educaplay (Froggy Jumps)*.

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Designs*, dengan *Desain Quasi Eksperimen NonEquivalent Control Grup*. Dalam desain ini, peneliti memiliki dua kelompok: satu kelompok eksperimen yang menerima perlakuan dan satu kelompok kontrol yang tidak. Kelas eksperimen yaitu kelas yang diberi perlakuan menggunakan *platform Educaplay* sebagai media pembelajaran. *Pretest* dan *posttest* disertakan dalam paradigma desain ini. Karena hasil setelah perlakuan dapat dibandingkan dengan kondisi

sebelum perlakuan, hasilnya dapat diketahui dengan lebih akurat. Jika nilai posttest lebih besar dari pretest, maka treatment berpengaruh positif. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Uji instrumen dalam penelitian ini menggunakan uji validitas, reliabilitas, dan uji kesukaran soal. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

HASIL

Penerapan *Game Educaplay (Froggy Jumps)* pada mata pelajaran Matematika kelas IV

Pertemuan pada kelas eksperimen dilakukan sebanyak 4 kali yang mana pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 22 Februari 2025. Pada pertemuan pertama peneliti melakukan kegiatan pendahuluan dengan mengucapkan salam, berdoa Bersama, memeriksa absensi siswa dan menjelaskan sistem pembelajarannya. Selanjutnya, peneliti terlebih dahulu memberikan *pre-test* kepada siswa kelas eksperimen yang mana hal ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar sebelum diterapkannya media *game educaplay*. Selanjutnya peneliti memperkenalkan kepada siswa mengenai Langkah-langkah penggunaan media *educaplay (froggy jumps)*. Pada pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 23 Februari 2025 dengan menerapkan media *game educaplay (froggy jumps)* pada pembelajaran matematika. Kegiatan pendahuluan selama 15 menit. setelah itu peneliti menjelaskan secara singkat terkait sub materi operasi hitung bilangan perkalian. Kemudian siswa membentuk menjadi 3 kelompok untuk melangsungkan *game educaplay (froggy jumps)*.

Pada pertemuan ketiga pada tanggal 25 Februari 2025 peneliti memberikan penjelasan secara singkat terkait sub materi operasi hitung bilangan perkalian dengan menggunakan soal cerita. Kemudian siswa membentuk kelompok untuk melangsungkan *game educaplay (froggy jumps)* dan siswa dapat melihat skor setiap kelompok serta waktu pengerjaan dalam menjawab soal. Diakhir setiap kelompok mempresentasikan soal yang sudah dijawab setiap kelompok. Pada pertemuan keempat pada tanggal 26 Februari 2025 peneliti memberikan *posttest* kepada kelas eksperimen untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Pertemuan pertama untuk kelas kontrol dilaksanakan pada tanggal 22 Februari 2025 dikelas IVb dengan menggunakan metode konvensional atau ceramah. Salam, doa bersama, pengecekan kehadiran, dan penjelasan tujuan pembelajaran merupakan bagian dari latihan pembukaan selama 15 menit. Untuk memastikan hasil pembelajaran dari penerapan metode tradisional di kelas kontrol, peneliti kemudian memberikan tes awal.

Pada tanggal 23 Februari 2025, pertemuan kedua kelas kontrol berlangsung. Dimana kegiatan pembelajaran masih menggunakan metode konvensional yaitu dengan materi operasi

hitung bilangan perkalian. Peserta didik mengerjakan soal yang ada dibuku pegangan siswa. Pada pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 25 Februari 2025. Kegiatan pembelajaran masih sama dengan pertemuan sebelumnya dengan menggunakan metode konvensional, siswa sangat tidak semangat dalam belajar karena pembelajaran yang membosankan. Pada pertemuan keempat dilaksanakan pada tanggal 26 Februari 2025. Peneliti memberikan *posttest* kepada kelas kontrol untuk mengukur sejauh mana peningkatan hasil belajar tanpa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen.

Pengujian Instrumen Penelitian

Berdasarkan hasil uji valditas dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan validitas soal terhadap 30 item soal dengan jumlah 25 responden yang diuji cobakan pada kelas V SDN 105288 Sei Rotan menunjukkan bahwa ada 5 item soal yang tidak valid dan 25 item soal yang valid sehingga 25 soal yang valid layak untuk diuji pada kedua kelas sampel penelitian. Berdasarkan hasil uji reliabilitas, diperoleh skor hasil reliabilitas 0,967. Pada interval 0.80-1.00 dengan kriteria reliabilitas pada uji ini adalah sangat tinggi dengan soal yang bersifat sangat reliabel. Berdasarkan hasil uji tingkat kesukaran soal, dari 25 item soal yang dujikan semua soal dengan klasifikasi tingkat kesukaran mudah karena di uji coba dengan kelas V.

Pengujian Hipotesis

Tabel 1. Hasil uji normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
IVA	.195	23	.024	.899	23	.024
IVB	.196	23	.022	.893	23	.019

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan Shapiro wilk diperoleh nilai sig sebesar 0,024 dikelas eksperimen. Karena $0,024 \leq 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data pada kedua kelas tersebut berdistribusi tidak normal. Dikarenakan uji normalitas data berdistribusi tidak normal maka dilakukan uji *mann-whitney*

Tabel 2. Hasil Uji Mann Whitney

	Hasil Belajar Educaplay
Mann-Whitney U	12.000
Wilcoxon W	288.000
Z	-5.616
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Berdasarkan output “Test Statiscs” diperoleh nilai Asymp.sig (2-tailed) sebesar $0,000 \leq 0,05$, yang dapat disimpulkan bahwa "Hipotesis diterima". Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Karena perbedaan yang signifikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *game educaplay (froggy jumps)* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika pada kelas IV SDN 023905 Binjai Utara. Dikarena sudah menggunakan uji *mann whitney* dengan demikian, uji homogenitas tidak perlu dilakukan lagi. karena *Mann-Whitney* adalah uji non-parametrik yang tidak mengasumsikan distribusi normal atau homogenitas varians antar kelompok. Uji ini berfokus pada peringkat data, bukan nilai absolutnya, sehingga ia lebih fleksibel dan dapat digunakan tanpa memerlukan asumsi tersebut.

DISKUSI

Perlakuan dalam Penggunaan Aplikasi Game Educaplay (Froggy Jumps) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SDN 023905 Binjai Utara

Penelitian yang dilakukan adalah quasi eksperimen yang melibatkan dua kelas yang diberikan intervensi yang berbeda yaitu kelas IVa dengan jumlah 23 siswa sebagai kelas eksperimen diajarkan menggunakan *game educaplay (froggy jumps)*. Dan kelas IVb dengan jumlah 23 siswa sebagai kelas kontrol diinstruksikan dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hasil analisis data menunjukkan adanya pengaruh terhadap hasil belajar kognitif matematika siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil belajar merupakan hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya (Teni Nurrita, 2018:175). Siswa menunjukkan keinginan yang kuat untuk mengikuti proses pembelajaran saat peneliti menggunakan media permainan *Educaplay (Froggy Jumps)* untuk mengajarkan intervensi. Untuk menilai kemahiran awal siswa dalam mata pelajaran operasi aritmatika perkalian, tes awal yang mencakup 25 pertanyaan pilihan ganda diberikan kepada kedua kelas sebelum terapi.

Setelah dilakukan *pretest* pada kedua kelas, selanjutnya siswa diberikan pembelajaran yang berbeda pada materi operasi hitung bilangan perkalian. Dikelas kontrol materi operasi hitung bilangan perkalian diajarkan tanpa menggunakan media *game educaplay (froggy jumps)* akan tetapi menggunakan metode konvensional tanpa adanya media pendukung. Sedangkan dikelas eksperimen materi operasi hitung bilangan perkalian menggunakan media *game educaplay (froggy jumps)*. Saat menyampaikan materi pelajaran di kelas eksperimen, peneliti mengajarkan dengan menggunakan media *game educaplay (froggy jumps)*. Karena menurut teori Ginsburg menyebutkan Pembelajaran melalui permainan adalah metode yang efektif

untuk meningkatkan keterlibatan siswa, terutama dalam konteks anak-anak. Dengan menggunakan aplikasi game seperti *Educaplay*, siswa dapat belajar sambil bermain, yang dapat meningkatkan keterampilan kognitif dan menyelesaikan masalah secara lebih menyenangkan. Ketika peneliti menjelaskan materi pembelajaran menggunakan game sebagai siswa memberikan perhatian penuh pada materi yang disampaikan sehingga membuat siswa tertarik melihat media dan mendengarkan penjelasan peneliti. Dimana tujuan dari penggunaan media *game educaplay* ini ialah untuk menarik minat siswa, mengaktifkan partisipasi siswa dan mempermudah siswa dalam memahami materi. Tidak seperti di kelas eksperimen, di kelas kontrol peneliti menyampaikan materi pembelajaran menggunakan metode tradisional, yang menyebabkan siswa kurang dapat menyerap dan memahami materi operasi hitung bilangan perkalian.

Setelah diberikan intervensi yang berbeda pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, Siswa diberikan tes akhir (*posttest*) di akhir pertemuan untuk mengukur hasil belajar kognitif mereka dalam memahami materi yang diajarkan. Pada saat penelitian berlangsung terdapat kendala yaitu daftar hadir siswa yang kurang dari jumlah seharusnya. Setelah dilaksanakan *posttest* pada kedua kelas, diperoleh nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan KKM 75. Nilai rata-rata kelas eksperimen mencapai 85,91, yang termasuk dalam kategori baik, sementara nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 74,17, yang masih berada dalam kategori belum memenuhi KKM.

Perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ini dapat dijelaskan melalui kacamata teori motivasi Deci & Ryan (*Self-Determination Theory*) menyatakan bahwa motivasi intrinsik (didorong oleh rasa pencapaian dan minat) dapat meningkat jika siswa merasa terlibat dalam proses belajar. *Game educaplay (froggy jumps)* dapat meningkatkan motivasi belajar karena memberikan elemen kesenangan dan tantangan yang dapat mendorong siswa untuk lebih berusaha.

Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Game Educaplay (Froggy Jumps)* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SDN 023905 Binjai Utara

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *game educaplay (froggy jumps)* terhadap hasil belajar siswa perlu dilakukan pengujian hipotesis dengan uji *mann whitney*. Berdasarkan uji *mann whitney* diperoleh Asymp.sig (2-tailde) sebesar 0,000. Kemudian dengan membandingkan $0,000 \leq 0,05$ "Hipotesis diterima" merupakan simpulan yang dapat ditarik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda satu

sama lain. Dapat dikatakan bahwa ada pengaruh karena perbedaan yang mencolok. penggunaan aplikasi *game educaplay (froggy jumps)* terhadap hasil belajar matematika kelas IV SDN 023905 Binjai Utara.

KESIMPULAN

Penerapan pembelajaran dengan media aplikasi *game educaplay (froggy jumps)* dalam pembelajaran matematika siswa kelas IV SDN 023905 Binjai Utara. Telah membuat siswa lebih fokus pada media, sehingga mereka menjadi lebih tertarik untuk mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan. Terdapat adanya pengaruh penggunaan aplikasi *game educaplay (froggy jumps)* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 023905 Binjai Utara. Berdasarkan hasil uji *mann-whitney* diperoleh nilai *Asymp.sig (2-tailed)* sebesar 0,000. Selanjutnya, dengan membandingkan $0,000 \leq 0,05$, dapat disimpulkan bahwa "Hipotesis diterima." Oleh karena itu, dapat disatakan bahwa terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Karena adanya perbedaan yang signifikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *game educaplay (froggy jumps)* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika pada kelas IV SDN 023905 Binjai Utara.

Kelebihan dalam penggunaan media aplikasi *game educaplay (froggy jumps)* meningkatnya motivasi dan keterlibatan melalui permainan yang menyenangkan dalam aplikasi *educaplay (froggy jumps)*. Pembelajaran yang interaktif dan fitur teka-teki dalam game memudahkan siswa memahami konsep matematika secara menyenangkan. Selain itu, kesempatan untuk berlatih mandiri dan pengulangan soal membantu siswa mengingat dan memahami materi dengan lebih baik. Penerapan *game educaplay (froggy jump)* di SDN 023905 Binjai Utara memiliki beberapa kekurangan, antara lain ketergantungan pada perangkat teknologi yang dapat menjadi hambatan bagi siswa yang tidak memiliki akses memadai. Selain itu, jika tidak dikelola dengan baik, game ini dapat mengalihkan perhatian siswa dari tujuan utama pembelajaran dan lebih fokus pada hiburan. Penggunaan yang berlebihan juga dapat mengurangi waktu untuk pembelajaran konvensional. Keterbatasan infrastruktur, seperti koneksi internet yang kurang stabil atau perangkat yang terbatas, juga dapat mengurangi efektivitas penggunaan *game* dalam pembelajaran.

REFERENSI

- Hanifah, N. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Educaplay Pada Mata Pelajaran IPS. *Indonesian Journal Of Teaching And Learning (INTEL)*, 3(2), 100–107. <https://doi.org/10.56855/Intel.V3i2.984>
- Irma Setianingsih, Ayeb Rosidi, & Imam Anas. (2025). Pengaruh Game Educaplay Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA N 2 Ungaran Kab. Semarang. *Al Qodiri : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan*, 22(3), 343–356. <https://doi.org/10.53515/Qodiri.2025.22.3.343-356>
- Nurmaizura, D., Rabiatal Munawarah, D., Putri, M., Asparini, L., Jaelani, H., Herianto, E., & Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan, P. (2024). *Geoscienceed* 5(2) (2024) Implementasi Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Berbantuan Media Educaplay Pada Mata Pelajaran Ppkn Article Info. <https://doi.org/10.29303/Geoscienceed.V5i2.321>
- Prayuda, J., Aprianti, F., & Jannah, W. N. (2024). Mengasah Kemampuan Kognitif Siswa Sekolah Dasar Dengan Media Board Berbasis Game Educaplay. *Judikdas: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 164–174. <https://doi.org/10.51574/Judikdas.V3i4.1982>
- Putri, M., Islamic Centre Jl Obos, K. G., Raya, K., Palangka Raya, K., Pos, K., & Tengah, K. (2025). Praktikalitas Media Pembelajaran Educaplay Pada Mata Pelajaran Ski Kelas Vii Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya. *Jinu*, 2(2), 103–112. <https://doi.org/10.61722/Jinu.V2i2.3552>
- Rizkiani, W. (2025). *Geoscienceed* 6(2) (2025) Efektivitas Penggunaan Aplikasi Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V. <https://doi.org/10.29303/Geoscienceed.V6i2.690>
- Sry Annisa, D., Azis, Z., Azmi, M. B., & Dachi, S. W. (2025). Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa Menggunakan Educaplay Melalui Model Pembelajaran Problem Base Learning (Pbl). *Journal Mathematics Education Sigma*, 21(1). <https://doi.org/10.30596/Jmes.V6i1.19794>
- Suryaningsih Ge', R., & Dahlan, Z. (2025a). Pengaruh Media Interaktif Educaplay Terhadap Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jayapangus Press Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/Cetta>
- Syarmadana, Aisyah, N., & A, R. (2024a). Penerapan Media Educaplay Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 9(02), 51–56. <https://doi.org/10.47435/Jpdk.V9i02.3201>