

PENGARUH GAME EDUKASI “EDUCAPLAY” TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG PENGURANGAN PADA SISWA KELAS 2 SDN 211 PALEMBANG

Siska
NIM 2021143414

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game edukasi *educaplay* terhadap kemampuan berhitung pengurangan pada siswa kelas 2 SDN 211 Palembang. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif menggunakan jenis *True Eksperimen*, dalam bentuk desain *Posttest-Only Control Design*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar yang diberikan treatment dan posttest. Hasil analisis data posttest menunjukkan bahwa rata-rata nilai eksperimen 87,14 lebih tinggi dibandingkan kelas control dengan nilai rata-rata 42,25. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t, pada pengujian hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $0,05 > 0,077$, berdasarkan uji independent sampel test-t pada penelitian ini diperoleh nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa nilai signifikan lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a (terdapat pengaruh) diterima. Dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh game edukasi *educaplay* terhadap kemampuan berhitung pengurangan pada siswa kelas 2 SDN 211 Palembang.

Kata Kunci: Game edukasi *educaplay*, kemampuan berhitung pengurangan