**PENGARUH *GAME* *EDUCAPLAY* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI PERKALIAN DAN PEMBAGIAN KELAS II SD NEGERI 36 PALEMBANG**

**EUIS PUSPITASARI**

**2021143388**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Game Educaplay* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 36 Palembang pada materi perkalian dan pembagian. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan *Game Educaplay* dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Pengumpulan data dilakukan melalui tes berupa soal esai sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen, dengan rata-rata skor pretest sebesar 75,00 dan posttest sebesar 84,30, sedangkan kelas kontrol menunjukkan skor rata-rata pretest 77,80 dan posttest 84,30. Analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan *Game Educaplay* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa. Dengan demikian, penggunaan *Game Educaplay* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi perkalian dan pembagian secara signifikan.

**Kata Kunci** : Perkalian dan pembagian,hasil belajar,*Game Educaplay*

xvi

`