

**EFEKTIVITAS MEDIA EDUCAPLAY SEBAGAI GAME EDUKASI  
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA  
KELAS V DALAM PEMBELAJARAN TATA SURYA**

**PUTRI NADILAH**

**2021143581**

**Abstrak**

Pendidikan abad ke-21 menuntut penguasaan berbagai keterampilan, salah satunya adalah kemampuan berpikir kritis. Keterampilan ini sangat penting bagi peserta didik dalam memahami fenomena dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari, termasuk pada pembelajaran IPAS. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media *Educaplay* sebagai *game* edukasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V pada materi tata surya. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain *Matching Pretest-Posttest Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas V di SDN 190 Palembang yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kontrol, masing-masing berjumlah 23 siswa. Instrumen yang digunakan berupa soal tes kemampuan berpikir kritis berdasarkan indikator Ennis. Analisis data dengan uji normalitas, homogenitas dan uji-t untuk mengetahui perbedaan signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen yang menggunakan media *Educaplay* dibandingkan kelas kontrol. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media *Educaplay* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Media ini mampu menyajikan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan menantang, sehingga mendorong siswa berpikir secara analitis dan reflektif.

**Kata kunci:** *Educaplay*, *game edukasi*, kemampuan berpikir kritis, pembelajaran IPAS, tata surya