

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan olah data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Educaplay* memberikan pengaruh positif terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDIT Mutiara Kota Pariaman. Hasil analisis menunjukkan bahwa:

1. Keaktifan belajar peserta didik sesudah penggunaan media *Educaplay* lebih tinggi dibandingkan sebelum penggunaan media *Educaplay*. Ditunjukkan oleh nilai rata-rata keaktifan belajar yang meningkat dari 79,62 pada pretest menjadi 83,25 pada posttest. Hasil uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar $4,589 > t_{tabel}$ sebesar 1,711 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara keaktifan belajar sebelum dan sesudah penggunaan media *Educaplay*.
2. Hasil belajar peserta didik sesudah penggunaan media *Educaplay* lebih tinggi dibandingkan sebelum penggunaan media *Educaplay*. Ditunjukkan oleh nilai rata-rata hasil belajar yang meningkat dari 74,60 pada pretest menjadi 83,48 pada posttest. Hasil uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar $7,084 > t_{tabel}$ sebesar 1,711 dengan nilai signifikansi

$0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media Educaplay

Dengan demikian, penggunaan media Educaplay bisa diterapkan dalam proses pembelajaran khususnya pelajaran bahasa indonesia.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru: Pendidik kelas IV SDIT Mutiara Kota Pariaman sebaiknya menggunakan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran, khususnya media Educaplay, sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Bagi Peneliti Selanjutnya: sebaiknya dapat menyempurnakan penelitian ini dari kekurangan-kekurangan dari peneliti sebelumnya agar hasil yang diperoleh dapat semaksimal mungkin.
3. Bagi Pembaca: diharapkan penelitian ini dapat membantu pembaca dalam menambah wawasan pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ach.Zukin. (2022). Stategi Guru Pai Dalam Meningkatkan. *Pemikiran Kesilaman*, 06, No 1,.
- ali mustadi, arif wiyat purnanto, D. (2022). *bahasa dan sastra indonesia sd berorientasi kurikulum merdeka* (A. Mizuary (ed.); 1st ed.). UNY Press.
- Amin, & Susan, L. Y. (2022). *Model Pembelajaran Kontemporer*. Pusat Penerbitan LPPM.
- Anabela Mesquita, Antonio Abreu, Joao Vidal Carvalho. (2022). *Perspectives and Trends In Education and Technology* (A. Mesquita (ed.)). springer Nature Singapore.
- Andriani, A. A., Saad, R., & Sultan, A. D. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Penerapan Model Pembelajaran Peta Konsep (Mind Mapping) pada Mata Pelajaran Fisika. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2196–2203. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1832>
- Ani Sri Mulyani, Laesti Nurishlah, L. F. B. T. (2021). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Karakter Kerja Sama. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* <https://Jurnal.Unibrah.Ac.Id/Index.Php/JIWP>, 7(2), 178–183. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10802602>
- Ardiansyah, M. D., Suprijono, A., Si, M., Bayu, N.Virgiawan, D. B., & Pd, M. (2025). *Pengaruh Media Interaktif Berbasis Educaplay Pada Mata*. 5(4), 88–98.
- Asyari, D. (2024). *Penerapan Media Interktif Game Educaplay Dalam Pembelajaran Kalimat Saran Bahasa Indonesia Kwlas III SD*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Dr.Febriana, Rina, M. P. (2019). *Evaluasi Pembelajaran* (B. S. Fatmawati (ed.)). Pt Bumi Aksara.
- Dr.Sinar. (2018). *Metode Active Learning upaya pengangkatan kekatifan dan hasil belajar siswa*. Cv Budi Utama.
- Eko Suprihanto, S. (2026). *Teknik penyusunan Instrumen Tes dan Nin tes Dalam Penelitian*. Yayasan Putra Adi Dharma.
- Haifa, N. M., Nabilla, I., Rahmatika, V., & Hidayatullah, R. (2025). *Identifikasi Variabel Penelitian , Jenis Sumber Data dalam Penelitian Pendidikan Pendidikan Bahasa Arab / Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang berubah tergantung situasi tertentu . (Arib , M . F . , dkk , 2024)*.
- Hairun, Y. (2020). *Evaluasi dan Penilain dalam pembelajaran* (M. Y. Hairun (ed.); 1st ed.). CV Budi Utama Depublish.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). *Model Pembelajaran Kooperatif Dalam*

- Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Hati, S. K., & Aryati, V. (2022). *Penelitian Manajemen Sumber Daya Manusia*. 1, 94–102.
- Heeffi Alberida, R. A. (2024). *Evaluasi Proses dan Hasil Pembelajaran Biologi*. CV Budi Utama.
- Hidayat, A. A. (2021). *Menyusun Instrumen penelitian & Uji Validitas Reabilitas*. Health Books Publishing.
- Hilda, N. S. (2023). *Media Pembelajaran SD* (B. Wijayana (ed.)). Cahaya Ghani Recovery.
- Isabella, L. N. (2026). *Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas: Menulis Kreatif dan Teks Fungsional*. Jaga Litera.
- Kemendikbud. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Zitteliana*, 19(8), 159–170.
- Klaudia, S. (n.d.). *Peran Gamifikasi dalam Pembelajaran Akuntansi: Inovasi Edukasi atau Sekadar Hiburan ?* 134–142.
- Marlis, M. I. (2025). *Media Ajar Digital* (Nasrun (ed.)). CV.Idebuku. https://www.google.co.id/books/edition/Media_Ajar_Digital/z3qFEQAAQB-AJ?hl=id&gbpv=1&dq=teori+media+educaplay&pg=PA12&printse
- Mikraj, A. L., Azizah, L. N., Budiwan, J., & Fikriawan, S. (2025). *Pengembangan E-Modul An-Nur dengan Menggunakan Book Creator untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 5(2), 1169–1184.
- Nadhila Fernanda, Anna Roosyanti, R. S. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Educaplay di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya. *Journal of Science and Education Reserch*, 3(2).
- Nadia, S., Mahmud, T., & Rahmi, R. (2026). Pengaruh Media Educaplayberbasis Quizpada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iii Sd Negeri 69 Banda Aceh. *Urnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11, 103–115.
- Nuriza, A., Susanto, R. U., Hartatik, S., & Mariati, P. (2025). Pengaruh Media Educaplay Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 4 SD Fajar Jaya Surabaya. *Journal of Innovative and Creativity*, 5(2), 16374–16382.
- Parhusip, G. D., Kristanto, Y. D., & Partini, P. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(2), 293. <https://doi.org/10.25273/jipm.v11i2.13816>
- Parwati, L., Roosyidah, F., Nur, D., & Rahmawati, U. (2023). Pengaruh Penerapan

- Model Pembelajaran PjBL Terhadap Kompetensi. *Tarbiyah Al-Awlad Jurnal Kependidikan Islam: Sekolah Dasar*, 13, 145–155.
- Ph.D. Ummul Aiman,., Suryadin Hasda. Masita, & M.Pd. Meilida Eka Sari,. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*.
- Prasetyo, E. (2025). *Problem Based Learning Dan Problematikanya Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Bola Voli* (M. Suhardi (ed.)). pusat pengembangan pendidikan dan penelitian indonesia.
- Puspita Mita Sari, Fadilah Nur, Phinandita Dhela, D. (2026). *Pemanfaat Media Digital Educaplay Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia* (P. M. Sari (ed.)). Wawasan Ilmu.
- Putri, P. A., & Madiun, U. P. (2024). *Pengaruh . Model Project Based Learning Berbantuan Media Digital Educaplay terhadap Hasil Belajar Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV*. 3(3), 452–460.
- Rahmadiana, U. P., Permana, E. P., & Anam, M. (2025). Model TGT dan Educaplay : Solusi Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 1–7.
- Rambe, R. N. K. (2018). Penerapan Strategi Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tarbiyah*, 25(1). <https://doi.org/10.30829/tar.v25i1.237>
- Rianto, A. (2023). *Model Pembelajaran Round Club dan Hasil Belajar*. Guepedia.
- Rika Agustianti, P. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*. CV.Tohar Media.
- Ririn Puspitasari, N. R. S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas 4 pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Pisangcandi 1 Malang. *Seminar Nasional PPG UNIKAMA*, 1(2), 1–23.
- saiful Anwar, J. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Junrla Budi Pekerti Agama Islam*, 3.
- Samsyah, N. (2016). *Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas Tinggi* (1st ed.). CV.Ae Media Grafika.
- Sari, P. M., Fadilah, N., & Phinandita, D. (2026). *Pemanfataan Media Digital Educaplay Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia* (P. M. Sari (ed.)). Wawasan Ilmu.
- Sepriyanti, D., Supriatna, D., & Hartono, R. (2024). Pengaruh Game Edukasi Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 di SDN Neglasari 02. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(2).

- Sepriyanti, N. (2012). Guru profesional adalah kunci mewujudkan pendidikan berkualitas. *Al-Ta'lim*, 1, 70.
- Setiawan Bramanto, T. S. (2024). *Asesmen Psikologi* (1st ed.). PT Pena Persada Kerta Utama.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Evaluasi Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif : Sebuah Studi Pustaka. *Journal of Education Research*, 5(4), 5(4), 5599–5609.
- Suparsawan, I. K. (2021). Implementasi Pendekatan Saintifik pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(4), 607–620. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4560676>
- Sutedi, D. (2019). *Evaluasi Hasil Belajar Bahasa Jepang (Teori dan Praktek)*. Humaniora.
- Syahroni, M. I. (2022). Prosedur Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Al- Musthafa STIT AL-AZIZIYAH Lombok Barat*, 2(3), 211–213.
- Syarmadana, Nur Aisyah, rahmawati. (2024). *Penerapan Media Educaplay Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta*. 9(2), 51–56.
- Syifa, F. S., Apriliya, S., & Alia, D. (2025). Pemanfaatan Media Interaktif Educaplay Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Utami, D. D. (2025). *Gamifikasi: Panduan Menggunakan Tools Dalam Pembelajaran* (D. D. Utami (ed.)). Pt Inovasi Teknologi Pembelajaran.
- Vindi, S., Mamori, R., Sahara, D. P., Maria, A., & Nurhatina, A. (2026). Pengaruh Penggunaan Educaplay Terhadap Hasil Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Sd Ypk Ii Imanuel Serui. *Jurnal Ilmu Sosial, Politik Dan Hukum*, 1833–1838.
- Virgantoro, E. D. (2025). Meningkatkan Prestasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(1), 442–456.
- Wahyudin, D., Subkhan, E., Malik, A., Hakim, M. A., Sudiapermana, E., LeliAlhapip, M., Nur Rofika Ayu Shinta Amalia, , & Krisna, F. N. (2024). Kajian Akademik Kurikulum Merdeka. *Kemendikbud*, 1–143.
- Wahyuni, S. E. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*. Grup Penerbit CV Budi Utama.
- Yulia, P., Angraini, K. C. S., & Hisbullah, A. W. (2025). *Teknologi Pembelajaran Di Era Digital* (S. Aman (ed.)). Academia Publication.