

ABSTRAK

Zega, Julifen. 2025. Pengaruh *Game* Edukasi Educaplay Terhadap Hasil dan Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika di SMP Negeri 2 Sitolu'ori. Skripsi. Pembimbing Sadiana Lase, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini didasarkan dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 2 Sitolu'ori, ditemukan masalah yaitu (1) Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika, (2) Rendahnya minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika dan (3) Media pembelajaran sangat terbatas sehingga siswa dengan cepat merasa bosan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *game* edukasi educaplay terhadap hasil dan minat belajar siswa pada pelajaran matematika di SMP Negeri 2 Sitolu'ori. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif menggunakan metode penelitian *quasi eksperimental, type non equivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII dan sampel penelitian terdiri dari dua kelas yaitu kelas VIII-A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-B sebagai kelas kontrol SMP Negeri 2 Sitolu'ori. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes berbentuk tes uraian yang diberikan kepada sampel penelitian. Hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan pengujian hipotesis untuk variabel hasil belajar dengan nilai $t_{hitung} = 4,304$ dan variabel minat belajar dengan nilai $t_{hitung} = 2,289$ dengan nilai $t_{tabel} = 1,677$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka tolak H_0 dan terima H_a , yang berarti : “ada pengaruh yang signifikan dari *game* edukasi educaplay terhadap hasil dan minat belajar siswa pada pelajaran Matematika di SMP Negeri 2 Sitolu'ori”.

Kata Kunci: *Game* Edukasi Educaplay, Hasil, dan Minat Belajar

ABSTRACT

Zega, Julifen. 2025. *The Influence of Educaplay Educational Game on Students' Learning Outcomes and Interest in Mathematics at SMP Negeri 2 Sitolu'ori*. Undergraduate Thesis. Advisor: Sadiana Lase, S.Pd., M.Pd.

This research is based on the results of a preliminary study conducted by the researcher at SMP Negeri 2 Sitolu'ori, which revealed several problems: (1) low student learning outcomes in mathematics, (2) low student interest in learning mathematics, and (3) very limited learning media, causing students to quickly feel bored. The purpose of this study is to determine the influence of the Educaplay educational game on students' learning outcomes and interest in mathematics at SMP Negeri 2 Sitolu'ori. This study is a quantitative research using a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The population consisted of all eighth-grade students, with the research sample including two classes: class VIII-A as the experimental group and class VIII-B as the control group at SMP Negeri 2 Sitolu'ori. The instrument used in this study was a written test in the form of essay questions administered to the research sample. The research results, based on hypothesis testing, showed that for the learning outcomes variable, the calculated t-value was 4.304, and for the learning interest variable, the calculated t-value was 2.289, with the table t-value being 1.677. Since $t_{\text{calculated}} > t_{\text{table}}$, the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. This means: *"There is a significant influence of the Educaplay educational game on students' learning outcomes and interest in mathematics at SMP Negeri 2 Sitolu'ori."*

Keywords: Educaplay Educational Game, Learning Outcomes, Learning Interest