PENGARUH *PLATFORM EDUCAPLAY* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA DI UPT SMPN SATAP 2 MALIMBONG BALEPE'

SKRIPSI

Oleh:

TEODORUS TANGALAYUK

1220115017

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA

2025

PENGARUH *PLATFORM EDUCAPLAY* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA DI UPT SMPN SATAP 2 MALIMBONG BALEPE'

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Teknologi Pendidikan
untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:
TEODORUS TANGALAYUK
1220115017

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA
2025

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul:

PENGARUH PLATFORM EDUCAPLAY TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA DI UPT SMPN SATAP 2 MALIMBONG BALEPE'

Atas nama saudara:

Nama : Teodorus Tangalayuk
NIM : 1220115017
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi ini telah diperiksa dan memenuhi syarat untuk dipertahankan dalam ujian di depan Panitia Penguji Skripsi Strata Satu (S1) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Indonesia Toraja.

Makale, Agustus 2025

Pembimbing:

1. Ervianti , S.Pd., M.Pd. (.....)
2. Anna Pertiwi, S.Pd., M.Pd. (.....)

LEMBAR PENGESAHAN KETUA PROGRAM STUDI

PENGARUH *PLATFORM EDUCAPLAY* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA DI UPT SMPN SATAP 2 MALIMBONG BALEPE'

SKRIPSI

Oleh:

Teodorus Tangalayuk

1220115017

Mengetahui,

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan

(Ervianti, S.Pd., M.Pd)

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia Toraja dengan Surat Keputusan (SK) Dekan No. HK.06/59/UKI Toraja.DFKIP/2025 tanggal 22 Agustus 2025 untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Teknologi Pendidikan pada hari Senin, 25 Agustus 2025.

Disahkan oleh
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Dr. Daud Rodi Palimbong, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0930098202

Panitia Ujian:

Ketua	: Anna Pertiwi, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Sekretaris	: Ervianti, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Anggota	:	
	a. Drs. I Ketut Linggih, M.Pd.	(.....)
	b. Prof. Dr. Dra. Dina Gasong, M.Pd.	(.....)
	c. Muh. Putra Pratama, S.SI., M.Pd.	(.....)

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Teodorus Tangalayuk
NIM	: 1220115017
Program Studi	: Teknologi Pendidikan
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi	: Pengaruh *Platform Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di UPT SMPN Satap 2 Malimbong Balepe'

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan hasil karya sendiri bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui hasil tulisan atau pikiran sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Makale, 25 Agustus 2025

Yang Menyatakan,



Teodorus Tangalayuk

MOTTO

“Karena masa depan sungguh ada dan harapanmu tidak akan hilang”
Amsal 23:18

“ Segala sesuatu yang dijumpai tanganmu untuk dikerjakan, kerjakanlah itu sekuat tenaga”
Pengkhotbah 9:10 TB

“Proses setiap manusia tentu berbeda-beda ada yang cepat ada pula yang lambat, satu hal yang perlu diketahui bahwa lambat ataupun cepat, itulah proses yang harus kita jalani, maka dari itu rajinlah konsul dan kerjakan skripsimu agar skripsimu ACC”
“*Teodorus Tangalayuk*”

ABSTRAK

Teodorus Tangalayuk (2025), **Pengaruh *Platform Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di UPT SMPN Satap 2 Malimbong Balepe'**, Pembimbing I: Anna Pertiwi, S.Pd,. M.Pd., Pembimbing II: Ervianti, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini didasari dengan adanya masalah yang ditemukan pada saat observasi awal yaitu media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran IPA masih tergolong terbatas dan belum bervariasi. Proses pembelajaran cenderung didominasi oleh metode penyampaian informasi secara satu arah dan penggunaan media sederhana yang belum sepenuhnya mendorong partisipasi aktif siswa sehingga berdampak pada rendahnya minat serta pencapaian hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA. Salah satu alternatif media yang dapat digunakan adalah *platform educaplay*, yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, tebak gambar, dan pasangan kata. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari *platform educaplay* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di UPT SMPN Satap 2 Malimbong Balepe'.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain eksperimen murni (*True Experiment*) dengan model *Pretest-Posttest Control Group*. Subjek penelitian terdiri dari 26 siswa pada kelas eksperimen dan 26 siswa pada kelas kontrol di UPT SMPN Satap 2 Malimbong Balepe. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan dianalisis menggunakan uji *independent sample t-test* pada taraf signifikansi 0,05.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen (79,62) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (64,62), dengan nilai signifikansi sebesar 0,00 (< 0,05). Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan *platform educaplay* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa *platform educaplay* dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPA, khususnya pada materi yang membutuhkan interaksi dan keterlibatan aktif siswa.

Kata kunci: *Educaplay*, hasil belajar, siswa, pembelajaran IPA.

ABSTRACT

*Teodorus Tangalayuk (2025)**. The Effect of the Educaplay Platform on Students' Learning Outcomes in Science Subjects at UPT SMPN Satap 2 Malimbong Balepe'.** Supervisor I: Anna Pertiwi, S.Pd., M.Pd., Supervisor II: Ervianti, S.Pd., M.Pd.*

This research was based on problems identified during the initial observation, namely that the use of interactive learning media in science learning was still limited and lacked variety. The learning process tended to be dominated by one-way delivery of information and the use of simple media, which did not fully encourage active student participation, thereby affecting students' interest and achievement in science learning. One alternative medium that can be utilized is the educaplay platform, which provides various interactive activities such as quizzes, guessing games, and word matching. This study aims to describe whether there is a significant effect of the educaplay platform on students' learning outcomes in science subjects at UPT SMPN Satap 2 Malimbong Balepe.

The type of research used in this study is quantitative research employing a true experimental design with a Pretest-Posttest Control Group model. The research subjects consisted of 26 students in the experimental class and 26 students in the control class at UPT SMPN Satap 2 Malimbong Balepe. Data were collected through learning outcome tests and analyzed using an independent sample t-test at a significance level of 0.05.

The results showed that the average posttest score of the experimental class (79.62) was higher than that of the control class (64.62), with a significance value of 0.00 (< 0.05). This indicates that the use of the Educaplay platform has a positive and significant effect on students' science learning outcomes. The study concludes that the educaplay platform can serve as an effective alternative learning medium to improve science learning outcomes, particularly in materials that require interaction and active student engagement.

***Keywords:** Educaplay, learning outcomes, students, science learning.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti dapat panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena dengan rahmat dan karunia-Nyalah sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "**Pengaruh *Platform Educaplay* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di UPT SMPN Satap 2 Malimbong Balepe'** ". Penyusunan skripsi ini adalah salah satu syarat memperoleh gelar sarjana S1 Teknologi Pendidikan di Universitas Kristen Indonesia Toraja yang diberi gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Tentu dalam penulisan ini skripsi ini, peneliti mengalami berbagai hambatan dan kesulitan, akan tetapi berkat kerja keras, ketekunan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik dalam bentuk moril maupun materi serta doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Oktavianus Pasoloran, S.E., M.Si., Ak., CA., selaku Rektor Universitas Kristen Indonesia Toraja yang telah memberikan kesempatan untuk menimbah ilmu.
2. Bapak Dr. Daud Rodi Palimbong, S.Pd., M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Indonesia Toraja.
3. Ibu Ervianti, S.Pd., M.Pd, selaku ketua Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Kristen Indonesia Toraja dan selaku dosen pembimbing 2 saya, yang telah memberikan waktu, motivasi, saran inspirasi dalam membimbing sehingga saya dapat menyusun skripsi ini.
4. Ibu Anna Pertiwi, S.Pd., M.Pd, selaku dosen pembimbing 1 saya, yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, mengarahkan, dan memberi masukan serta motivasi selama menyusun skripsi ini.
5. Bapak/Ibu Dosen dan seluruh staf Teknologi Pendidikan Universitas Kristen Indonesia Toraja yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta pengarahan selama proses perkuliahan.
6. Penulis mengucapkan terima kasih kepada orang tua tercinta, Martinus Tangalayuk dan Sita yang telah berjuang, dan memberikan doa, mengasuh, membesarkan, dan mendidik saya dalam proses perkuliahan saya.

7. Kepada semua teman-teman saya di Teknologi Pendidikan Angkatan 2020 dan teman-teman angkatan 2021yang selalu *support* saya.
8. Kepada diri saya sendiri Teodorus Tangalayuk, yang sudah bertahan sampai di tahap ini.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih sangat kurang dari kata sempurna. Oleh karena itu saya selaku penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata dengan kerendahan hati penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan.

Makale, 21 Agustus 2025

Teodorus Tangalayuk

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **ii**
LEMBAR PENGESAHAN KETUA PROGRAM STUDI ..... **iii**
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI ..... **iv**
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI ..... **v**
MOTTO ..... **vi**
ABSTRAK ..... **vii**
ABSTRACT ..... **viii**
KATA PENGANTAR ..... **ix**
DAFTAR ISI ..... **xi**
DAFTAR GAMBAR ..... **xiii**
DAFTAR TABEL ..... **xiv**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xv**
BAB 1 ..... **1**
PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang **1**
B. Rumusan Masalah **7**
C. Tujuan Penelitian **8**
D. Manfaat Penelitian **8**
BAB II **10**
KAJIAN PUSTAKA **10**
A. Kajian Teori **10**
B. Penelitian Relevan **23**
C. Kerangka Pikir **26**
D. Hipotesis Penelitian **28**
BAB III **29**
METODE PENELITIAN **29**
A. Jenis atau Desain Penelitian **29**
B. Waktu dan Tempat Penelitian **31**
C. Populasi dan Sampel **32**

D. Defenisi Operasional Variabel..... 33
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data 34
F. Validasi dan Reliabilitas Instrumen 37
G. Teknik Analisis Data 39
BAB IV 43
HASIL DAN PEMBAHASAN 43
A. Hasil Penelitian..... 43
B. Pembahasan Penelitian..... 53
BAB V..... 59
PENUTUP..... 59
A. Kesimpulan 59
B. Saran 59
DAFTAR PUSTAKA..... 61
LAMPIRAN..... 64
BIODATA PENELITI.....114

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Pikir 27
Gambar 3. 2 Desain penelitian 31

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Skema desain Pretest-Posttest Control Group Design 30
Tabel 3. 2 Populasi Penelitian 32
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Pretest dan Posttest 36
Tabel 3. 4 Pengkategor ian Hasil Belajar. 37
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas soal *Pre-test* dan *Post-test* 45
Tabel 4. 2 Hasil Reliabilitas 46
Tabel 4. 3 Statistik Hasil Belajar kelas Eksperimen 48
Tabel 4. 4 Statistik Hasil Belajar kelas kontrol 49
Tabel 4. 5 Nilai Perhitungan Uji Normalitas 50
Tabel 4. 6 Nilai Uji Homogenitas Pre-Test 51
Tabel 4. 7 Nilai Uji Homogenitas *Post-Test* 51
Tabel 4. 8 Hasil Pengujian Hipotesis 52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas 65
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian..... 66
Lampiran 3. Platform Educaplay 67
Lampiran 4. Games dalam Platform Educaplay (Floggy Jumps, Map Quiz, dan Matching Pairs) 67
Lampiran 5. Soal Uji coba instrumen, Pretest dan Posttest 68
Lampiran 6. Data Hasil Uji Validitas 73
Lampiran 7. Data Hasil Uji Reliabilitas 79
Lampiran 8. Data Hasil Uji Statistik Deskriptif (Mean dan Standar Deviasi) 79
Lampiran 9. Data Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest kelas Eksperimen dan kelas Kontrol 80
Lampiran 10. Data Hasil Uji Homogenitas Pretest dan Posttest kelas Eksperimen dan kelas Kontrol 80
Lampiran 11. Data Hasil Uji Hipotesis 82
Lampiran 12. Daftar Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol 83
Lampiran 13. Daftar Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen..... 84
Lampiran 14. Lembar Jawaban Uji Coba Instrumen 85
Lampiran 15. Lembar Jawaban Pretest Kelas Eksperimen 90
Lampiran 16. Lembar Jawaban Posttest Kelas Eksperimen..... 95
Lampiran 17. Lembar Jawaban Pretest Kelas Kontrol..... 100
Lampiran 18. Lembar Jawaban Posttest Kelas Kontrol 105
Lampiran 19. Tabel R Statistika 110
Lampiran 20. Dokumentasi Selama Proses Penelitian.....111