

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

Euis Puspitasari¹, Jayanti², David Budi Irawan³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

¹euispuspita173@gmail.com, ²jayanti2hr@gmail.com,

³davidbudi.irawan@univpgripalembang.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using the Educaplay Game on the mathematics learning outcomes of grade II students of SD Negeri 36 Palembang on multiplication and division material. The research method used is a quasi-experimental design with a Nonequivalent Control Group Design. This study involved two classes, namely the experimental class using the Educaplay Game and the control class using conventional methods. Data collection was carried out through essay tests before (pretest) and after (posttest) treatment. The results showed an increase in student learning outcomes in the experimental class, with an average pretest score of 75.00 and a posttest of 84.30, while the control class showed an average pretest score of 77.80 and a posttest of 84.30. Data analysis using normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests showed that the use of the Educaplay Game had a significant effect on students' mathematics learning outcomes. Thus, the use of the Educaplay Game as a learning medium can significantly improve students' understanding of multiplication and division material.

Keywords: *educaplay games, learning outcomes, multiplication and division*

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* 78,00. 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: *game educaplay*, hasil belajar, perkalian dan pembagian

A. Pendahuluan

Beragam aspek di kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan, telah berubah akibat perkembangan teknologi yang semakin pesat di era digital. Pembelajaran modern bergantung pada teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pendidikan yang semakin berkembang adalah penggunaan media interaktif seperti game edukasi. Game edukasi ialah alat pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan dengan elemen pendidikan untuk memberi siswa cara belajar yang lebih menarik dan interaktif (Sepriyanti et al., 2024).

Teknologi di bidang pendidikan diharapkan mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran sekaligus memberikan kemudahan dan nilai tambah dalam prosesnya. Namun, di era digital saat ini para siswa rentan terdistraksi oleh media sosial, game online, atau berbagai aktivitas di dunia maya lainnya. Ketidakmampuan dalam memanfaatkan teknologi secara bijak

dapat berdampak negatif terhadap minat belajar mereka (Rahmayanti et al., 2024). Penggunaan media pembelajaran mempermudah guru menyampaikan materi dan membantu siswa memahami konsep abstrak secara sederhana. Media yang menarik dapat mendorong siswa lebih aktif dan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna (Tarigan et al., 2025). Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan. Secara umum, pembelajaran matematika bersifat abstrak, dengan konsep dan prinsip yang diajarkan secara bertahap (Agdiyah & Mustopa, 2024). Namun, banyak siswa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, sehingga pendidik perlu menemukan metode yang kreatif dan memilih media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam proses belajar'. Pembelajaran Matematika jadi daya Tarik untuk banyak membahasnya

dalam pendidikan (Jayanti, 2024; Jayanti, 2023, Jayanti; 2022, dan Jayanti, 2021) karena memiliki dampak yang positif untuk mengembangkan iptek dan pengetahuan didunia pendidikan matematika itu sendiri.

Game edukasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bermain, tetapi juga membantu siswa meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotorik, sekaligus membangun sikap positif terhadap pembelajaran. Melalui pendekatan belajar sambil bermain, game edukasi memberikan kesempatan bagi siswa untuk memahami materi pelajaran dengan lebih efektif (Sepriyanti et al., 2024). Salah satu game edukasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran ialah *game Educaplay*. *Educaplay* adalah *platform* permainan edukasi yang memungkinkan guru membuat aktivitas multimedia, tersedia dalam versi gratis dan premium. Platform ini fleksibel, dapat disesuaikan untuk berbagai usia dan kebutuhan siswa, serta memberi kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran (Sudarta, 2022). *Educaplay* menawarkan berbagai permainan edukatif interaktif, yang tidak hanya memperdalam

pemahaman materi, tetapi juga meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang tepat diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan semangat siswa dalam mempelajari Matematika. Media ini menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, serta mendorong antusiasme siswa. Dengan alat seperti video animasi, permainan edukatif, dan aplikasi teknologi, siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Munawir et al., 2024). Permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran meliputi penerapan metode konvensional yang terus-menerus, minimnya penggunaan media game edukasi, kejenuhan siswa, kesulitan dalam menyelesaikan masalah matematika, dan sifat abstrak dari materi yang menyulitkan pemahaman. Semua ini menyebabkan kejenuhan dan kebosanan siswa dalam pembelajaran (Ramadhanti, 2024).

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SD Negeri 36 Palembang bahwa diketahui hasil belajar Matematika siswa di kelas II tergolong sangat rendah karena dilihat dari hasil ulangan harian yaitu dilihat dari nilai

rata-rata siswa sebesar 60-75 dari Sebagian siswa memiliki nilai tinggi 75 dan selebihnya memiliki nilai rendah 60. Adapun dampaknya membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, Siswa sering bosan mengikuti pembelajaran matematika karena pembelajaran yang digunakan guru belum mampu melibatkan siswa aktif dalam proses pembelajaran, dan guru lebih sering menggunakan metode ceramah sehingga membuat pembelajaran kurang efektif.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa game *Educaplay* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar matematika siswa, khususnya dalam materi perkalian dan pembagian di kelas II SD. Misalnya, penelitian (Fanani et al., 2024), menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Educaplay* memberi pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran matematika. Utami et al. (2023) juga mengemukakan bahwa pemanfaatan aplikasi *educaplay* dalam pembelajaran memberikan pengaruh baik terhadap kesungguhan siswa, kolaborasi dan pemahaman siswa terhadap materi, serta mampu menghadirkan

pembelajaran menyenangkan. Menurut penelitian Batitusta & Hardinata, (2024) menyatakan penggunaan *Educaplay* sebagai sarana belajar yang dapat memudahkan siswa untuk mengetahui materi pembelajaran secara komprehensif. Penelitian yang dilakukan oleh Lathifah (2024) menunjukkan bahwa minat belajar siswa dapat meningkat dengan pengaplikasian media ajar interaktif berbasis digital seperti *educaplay*.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti menganggap perlu untuk melakukan penelitian mengenai hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi perkalian dan pembagian. Penelitian ini berjudul Pengaruh Game *Educaplay* terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Perkalian dan Pembagian Kelas II Sekolah Dasar Negeri 36 Palembang. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan pendekatan inovatif dan interaktif agar siswa lebih memahami materi perkalian dan pembagian, serta meningkatkan keterlibatan dan kemampuan berpikir kritis. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih menekankan penerapan model,

penelitian ini akan fokus pada teknik spesifik untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan pendekatan metodologis yang sistematis dan konteks yang terfokus, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan baru dan rekomendasi praktis untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II SD.

Pendekatan awal dalam penelitian ini melibatkan observasi dan wawancara dengan wali kelas II SD Negeri 36 Palembang untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi siswa dan metode pengajaran yang digunakan. Hasilnya memberikan gambaran tentang kondisi pembelajaran dan menjadi acuan untuk mengevaluasi pengaruh game *Educaplay* dalam membantu siswa memahami materi perkalian dan pembagian serta meningkatkan hasil belajar mereka. Salah satu faktor utama yang menghambat pembelajaran matematika adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, yang menyebabkan siswa kesulitan memahami materi dan berdampak pada rendahnya hasil belajar, terutama dalam perkalian dan pembagian. Oleh karena itu,

diperlukan pendekatan yang lebih efektif, seperti penggunaan game *Educaplay*, untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

B. Metode Penelitian

Metode yang diterapkan pada penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen. Metode ini melibatkan penggunaan kelompok kontrol, walaupun kontrol tersebut tidak sepenuhnya dapat mengendalikan variabel-variabel eksternal yang mungkin berpengaruh terhadap pelaksanaan eksperimen Teknik Pengumpulan data. Metode ini dirancang untuk menemukan keterkaitan sebab-akibat antara variabel bebas dan terikat dengan mengontrol dan manipulasi pada variabel bebas. Perlakuan berbeda yang diberikan pada kelompok dimaksudkan untuk mengidentifikasi pengaruh signifikan dari variabel bebas terhadap variabel terikat.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dari hasil penelitian ini di buat berdasarkan data yang di peroleh dari kegiatan penelitian dengan judul "Pengaruh *Game Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Matematika

Pada Materi Perkalian Dan Pembagian Kelas II SD Negeri 36 Palembang". Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan. Pada Pertemuan Pertama siswa di berikan pretest tanpa ada perlakuan sebelumnya. Setelah itu saya berkomunikasi oleh guru kelas, pada hari selanjutnya yaitu pertemuan hari kedua, yaitu menggunakan belajar menggunakan media *game educaplay* dan dapat meningkatkan semangat belajar siswa, dan pada pertemuan hari ketiga untuk melihat hasil belajar siswa dan setelah di berikan lalu di kerjakan dengan siswa yaitu posttest, dan untuk melihat hasil belajar siswa.

Adapun hasil penelitian ini meliputi data tes berupa tes awal dan tes akhir hasil belajar siswa yang menggunakan *Game Educaplay* dan tidak menggunakan *Game Educaplay* yang diberikan dengan tes berupa soal Esay sebanyak 7 soal sederhana. Tes dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan *Game Educaplay* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 36 Palembang. Adapun tes yang diberikan kepada siswa yaitu tes awal sebelum siswa menggunakan *Game*

Educaplay untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika materi tentang perkalian dan pembagian, dan akan diberikan tes akhir yang telah diberikan perlakuan dengan menggunakan *Game Educaplay* untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika materi tentang perkalian dan pembagian berpengaruh menggunakan *Game Educaplay*. Setelah melakukan pembelajaran serta pengumpulan.

Pada kelas eksperimen diberikan pembelajaran dengan menggunakan *Game Educaplay* dilakukan Tes awal yaitu (pretest) menggunakan *Game Educaplay* Peneliti ini mengumpulkan data dengan memberikan tes berupa 7 soal esai sederhana tentang materi perkalian dan pembagian pada mata pelajaran matematika kepada kelas eksperimen. Setiap soal memiliki bobot 1 skor. Nilai akhir peserta didik dihitung dengan membagi total skor yang diperoleh dengan jumlah soal, kemudian mengalikan hasilnya dengan 100. Nilai akhir ini menggambarkan hasil belajar matematika peserta didik.

Tabel 1 Rata-rata Hasil Posttest Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	N	Rata-rata
Eksperimen	20	84,30
kontrol	20	78,00

Hasil *posttest* menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai pada kedua kelas. Rata-rata nilai *posttest* siswa di kelas eksperimen mencapai 84,30, sedangkan di kelas kontrol sebesar 78,00. Peningkatan nilai yang signifikan tersebut memperlihatkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan memberikan dampak positif terhadap kemampuan siswa. Hal ini terlihat lebih jelas pada kelas eksperimen, dimana siswa yang menggunakan media pembelajaran *Educaplay* mengalami peningkatan yang lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol.

Uji Normalitas

Untuk memastikan bahwa data pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak, maka dilakukan uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorow-swirnov*. Hasil uji normalitas data pretest dan *posttest* kedua kelas dinyatakan sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Perhitungan Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Kontrol	.154	20	.200 [*]	.955	20	.442
Posttest Kontrol	.221	20	.012	.909	20	.061
Pretest Eksperimen	.135	20	.200 [*]	.948	20	.340
Posttest Eksperimen	.138	20	.200 [*]	.939	20	.227

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji, nilai signifikansi (Sig.) untuk data pretest kelompok kontrol adalah 0,442; *posttest* kelompok kontrol sebesar 0,061; pretest kelompok eksperimen sebesar 0,340; dan *posttest* kelompok eksperimen sebesar 0,227. Seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa keempat data tersebut berdistribusi normal. Dengan demikian, data telah memenuhi asumsi normalitas dan selanjutnya dapat dianalisis menggunakan uji statistik parametrik.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan uji kesamaan dua varians, untuk selengkapanya perhitungan uji homogenitas tersebut dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 3 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Nilai	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	.233	1	38	.632

Berdasarkan hasil output, diperoleh nilai Sig. = 0,632 yang lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data memiliki varians yang homogen, artinya sebaran data pada kelompok kontrol dan eksperimen adalah serupa dan memenuhi syarat untuk dilakukan uji parametrik lebih lanjut.

Uji Hipotesis

Dari hasil perhitungan dengan menggunakan program SPSS 25 diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Uji Hipotesis

		Group Statistics			
Nilai	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
	Posttest Kontrol	20	77.80	12.866	2.877
	Posttest Eksperimen	20	84.30	15.411	3.446

Setelah dilakukan analisis menggunakan uji-t independen (*independent samples t-test*), diperoleh hasil bahwa rata-rata nilai *posttest* kelompok kontrol adalah 77,80 dengan standar deviasi 12,866, sedangkan rata-rata nilai *posttest* kelompok eksperimen adalah 84,30 dengan standar deviasi 15,411. Hal ini menunjukkan bahwa secara deskriptif, kelompok eksperimen memiliki rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Namun, hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,020 yang lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan kriteria

pengambilan keputusan, karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil belajar siswa pada kelompok kontrol dan eksperimen. Dengan demikian, terjadi peningkatan nilai rata-rata pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan Game *Educaplay*, peningkatan tersebut dapat dikatakan signifikan secara statistik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 36 Palembang dengan judul "Pengaruh Game *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Perkalian dan Pembagian Kelas II SD Negeri 36 Palembang", ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran Game *Educaplay* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada kelompok eksperimen setelah mengikuti pembelajaran berbasis Game *Educaplay*, dibandingkan dengan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Pembelajaran menggunakan Game mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam memahami materi perkalian dan pembagian. Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa nilai signifikansi berada di bawah 0,05, yang berarti hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan secara statistik antara penggunaan media Game *Educaplay* dan peningkatan hasil belajar matematika siswa. Dengan demikian, media ini dapat dijadikan salah satu alternatif inovatif dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi yang dianggap sulit seperti perkalian pembagian di tingkat sekolah dasar.

1. Ada pengaruh yang signifikan penggunaan *Game Educaplay Educaplay* terhadap hasil belajar pada materi perkalian dan pembagian siswa kelas II sd Negeri 36 Palembang dapat di ketahu berdasarkan nilai posttest di kelas eksperimen dengan nilai rata-rata siswa siswa 75-84.
2. Pengaruh pembelajaran *Game Educaplay* terhadap hasil belajar pada materi perkalian dan pembagian siswa kelas II SD

Negeri 36 Palembang setelah diuji normalitas pada nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi tidak normal oleh karena itu peneliti menggunakan uji hipotesis pada hasil statistik. Berdasarkan penjelasannya di atas, dapat dikatakan H_0 ditolak dan H_a diterima karena $0,005 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa Ada Pengaruh Yang Signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agdiyah, A. F., & Mustopa, S. (2024). *Pengaruh Media Interaktif Educaplay pada Pembelajaran Matematika di Kelas III SD*. 2(6).
- Ananda, R., Rohman, F., & Siregar, E. S. (2023). Belajar dan Pembelajaran. In *Penerbit Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia (PRCI)*.
- Anggraini, F. D. P., Aprianti, Setyawati, V. A. V., & Hartanto, A. A. (2022). *Jurnal Basicedu*. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6491–6504.
- Arsita, W., Hikmah, & Masrun. (2024). Penerapan Platform Educaplay Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Sd It Mutiara Global Pekanbaru. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54. <https://doi.org/10.8734/CAUSA.v1i2.365>
- Dahki, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development Institut*, 1(03), 468–470.

- <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Jayanti. (2023). Numerasi Pembelajaran Matematika Sd Berbasis E-Learning. Palembang: Bening Media.
- J Jayanti, Z Zulkardi, Rii Putri, Y Hartono. (2023) INOMATIKA 5 (2), 181-199. Designing Numeracy Assisted E-Learning Using Palembang Tourism Context during the Covid-19 For Pre-Service Primary School Teachers.. *Jurnal INOMATIKA Sinta* 3. Link: <https://inomatika.unmuhbabel.ac.id/index.php/inomatika/article/view/405>. DOI: <https://doi.org/10.35438/inomatika.v5i2.405>
- Jayanti dan Marhamah. Learning Number Based Theory on Edmodo Using the Context PMRI of the Palembang PGRI Building and Apam Cake . Link: <https://www.atlantispress.com/proceedings/sule-ic-20/125950316> Volume Title: Proceedings of the 4th Sriwijaya University Learning and Education International Conference (SULE-IC 2020). Publication Date: 2 January 2021, ISBN: 978-94-6239-313-4, ISSN: 2352-5398. DOI: 10.2991/assehr.k.201230.166
- Jumroh dan Jayanti. Development of Edmodo e-module Assisted Statistics Teaching Materials For Public Senior High School Students. vol 513 Online 2 Januari 2021. ISBN: 978-94-6239-313-4, ISSN: 2352-5398. Proceedings Of The 4th Sriwijaya University Learning and Education International Conference (SULE-IC 2020) Penerbit Atlantis Press DOI: <http://doi.org/10.2991/assehr.k.201230.170>. Corresponding Author : Jayanti. email: jayanti2hr@gmail.com
- Jayanti, 2021. The numeration with lesson study assisted by E-learning Merdeka campus of COVID-19 contexts at primary school teachers Universitas PGRI Palembang . Proseding Scopus AIP Q3 publish 27 OCTOBER 2021. AIP Conference Proceedings 2438, 020004 (2021). <https://doi.org/10.1063/5.0071589> , Link: <https://pubs.aip.org/aip/acp/article-abstract/2438/1/020004/692356/The-numeration-with-lesson-study-assisted-by-E?redirectedFrom=fulltext>. DOI: <https://doi.org/10.1063/5.0071589>
- Jayanti, 2021. The implementation numeration learning using Covid-19 context assisted e-learning primary school teacher. Publish 29 DECEMBER 2022, AIP Conference Proceedings 2468, 070048 (2022) <https://doi.org/10.1063/5.0103602>
-

- link:
<https://pubs.aip.org/aip/acp/article-abstract/2468/1/070048/2825456/The-implementation-numeration-learning-using-Covid?redirectedFrom=fulltext>.
DOI:
<https://doi.org/10.1063/5.0103602>
Jayanti. Designing PISA-Based Numeracy Problem on Shape and Space Using Palembang Tourism During Covid-19 Context. IP Conf. Proc. 3052, 020040 (2024) <https://doi.org/10.1063/5.0201035>.
22 April 2024.
<https://pubs.aip.org/aip/acp/article-abstract/3052/1/020040/3284435/Designing-PISA-based-numeracy-problem-on-shape-and?redirectedFrom=fulltext>.
Ling gasari, E., & Rochaendi, E. (2022). Indonesian language learning in elementary schools through life skills education model. *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(1), 40-62.
- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 9(1), 63–71.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa*. 659–663.
- Paling, S., Sari, R., Mas Bakar, R., Cory Candra Yhani, P., Mukadar, S., Lidiawati, L. S., Indah, N., & Hilir, A. (2023). *Belajar dan Pembelajaran*. PT. Mifandi Mandiri Digital Redaksi.
- Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas 4 pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Pisangcandi 1 Malang. *Journal GEEJ*, 7(2), 949–955.
- Rahmah, N. (2018). Hakikat Pendidikan Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 1–10. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.88>
- Rahmayanti, J. D., Lailiyah, S., Setiaputri, A. N., Islam, U., Sunan, N., Surabaya, A., & Wonosari, J. (2024). *Siswa Di Sekolah Dasar The Effect Of Educaplay-Based Interactive Quiz On Students ' Learning Interest And Learning*. 11(2), 175–189.
- Ramadhanti, I. (2024). *Irmadiyah Ramadhanti*. November, 1–23.
- Rifaldin, M., H, N., Muhiddin, & Rante, P. (2024). Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas VIII. D SMPN 20 Makassar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), 1623.
- Rohani. (2020). *Media Pembelajaran Repository.Uinsu*, 234.
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023).

- Media Pembelajaran*. EurekaA Media Aksara. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Sepriyanti, D., Supriatna, D., & Hartono, R. (2024). *Pengaruh Game Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 di SDN Neglasari 02*. 13(2).
- Sofwatillah, Risnita, Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Teknik Analisis Data Kuantitatif dan Kualitatif dalam Penelitian Ilmiah. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 79–91.
- Sohilait, E. (2021). Pembelajaran Matematika Realistik. *OSF Preprints*, 1–10. <https://osf.io/preprints/>
- Sudarta. (2022). *Pengaruh Media Game Educaplay Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA N 2 Ungaran Kab. Semarang*. 16(1), 1–23.
- Tarigan, T. B., Arifin, M., & Matematika, H. B. (2025). *Media Hasil Belajar Peserta Didik Kelas li Di Sd Negeri 064974 Medan Tembung Tahun Pembelajaran 2024 / 2025*. 7, 15792–15801.
- Wulandari, C., & Efendi, D. (2021). Pengaruh Profitabilitas terhadap Nilai Perusahaan Dengan CSR Sebagai Variabel Moderasi. *Jurnal Neraca Peradaban*, 1(2), 128–135.
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Rosita, Z. A. R., Wulandari, A. P., Amaliya, F., & Fauziyah, N. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Sebagai Alat Bantu Asesmen Pada Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Paberasan I. *JIM: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 1(1), 22-30.