

**UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MEDIA  
PEMBELAJARAN *EDUCAPLAY* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA  
KELAS IV SD NEGERI KALIKOTES PURWOREJO**

Chita Lestari Agustin<sup>1</sup>, Hadna Suryantari<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup> PGSD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta  
[1citalestary0@gmail.com](mailto:citalestary0@gmail.com), [2imhadnaa93@gmail.com](mailto:imhadnaa93@gmail.com),

**ABSTRACT**

*At Kalikotes Public Elementary School, the goal of this research was to see how the integration of Educaplay affected the effectiveness of instruction and increased fourth-grade students' enthusiasm for mathematics. Educaplay is an interactive, game-based learning platform designed to enhance the fun and interactivity of the learning process. The Classroom Action Research (CAR) technique, specifically the Kemmis and McTaggart framework, was used in this study. It was carried out over two cycles, each of which included four stages: planning, implementation, observation, and evaluation. Data were gathered through a survey measuring students' interest in studying and observation forms that concentrated on the interactions between instructors and students. There were 22 pupils in all. The data were analyzed qualitatively and quantitatively using a descriptive approach. The average score increased from 25 (39%) during the pre-cycle stage to 65 (63%) in the first cycle and 88 (85%) in the second cycle, indicating a consistent improvement in the execution of learning activities. In addition, the students' interest in learning grew favorably, rising from 54% (very low) in the first phase to 72% (moderate) in the first cycle and 83% (good) in the second. These findings suggest that incorporating Educaplay into math lessons promotes a more successful learning experience and greatly boosts student participation.*

**Keywords:** *mathematics, educaplay learning media, student learning interest*

**ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki bagaimana integrasi *Educaplay* berdampak pada efektivitas pembelajaran dan merangsang minat siswa kelas empat dalam matematika di Sekolah Dasar Negeri Kalikotes. *Educaplay* adalah platform pendidikan berbasis permainan yang menarik yang bertujuan untuk membuat pengalaman belajar lebih menyenangkan dan interaktif. Penelitian ini menggunakan metodologi Penelitian Tindakan Kelas (PTK), khususnya kerangka kerja Kemmis dan McTaggart, yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari empat fase: perencanaan, implementasi, observasi, dan evaluasi. Sebanyak 22 siswa berpartisipasi, dan data dikumpulkan menggunakan lembar observasi yang berfokus pada interaksi guru-siswa, bersama dengan kuesioner

yang menilai minat siswa dalam belajar. Data diperiksa melalui lensa deskriptif, baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang stabil dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, dengan skor rata-rata meningkat dari 25 (39%) selama tahap pra-siklus menjadi 65 (63%) pada siklus pertama dan mencapai 88 (85%) pada siklus kedua. Lebih lanjut, minat belajar siswa juga menunjukkan perkembangan positif, meningkat dari 54% (sangat rendah) pada tahap awal menjadi 72% (sedang) pada siklus pertama, dan kemudian menjadi 83% (baik) pada siklus kedua. Hasil ini menunjukkan bahwa mengintegrasikan *Educaplay* ke dalam pembelajaran matematika memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih efektif dan meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan.

**Kata Kunci:** matematika, media pembelajaran *eduplay*, minat belajar siswa

### **A. Pendahuluan**

Pembelajaran merupakan proses aktif dan pengalaman multifaset yang mencakup pertemuan pribadi, mengamati orang lain, serta interaksi antara siswa, guru, dan lingkungan pendidikan. Menurut Korompot dkk. pada tahun 2020, pembelajaran sejati mengaktifkan kelima indra, dan jika diterapkan dengan tepat, indra-indra ini dapat meningkatkan perkembangan individu dan komunitas siswa secara signifikan. Fadillah pada tahun 2016 menekankan bahwa pembelajaran sejati menghasilkan perubahan perilaku, yang muncul dari hubungan sehat antara pendidik dan siswa.

Pengalaman belajar mengajar yang efektif idealnya mencakup lima komponen penting sebagaimana disebutkan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem

Pendidikan Nasional: hubungan antar siswa, instruktur, sumber daya pendidikan, dan suasana belajar secara keseluruhan. Salah satu aspek penting yang berdampak mutu pembelajaran adalah antusiasme belajar.

Slameto (2015) mendefinisikan antusiasme belajar sebagai dorongan psikologis yang ditandai dengan perhatian, keterlibatan, dan perasaan senang dalam mengikuti proses belajar. Ndraha et al. (2022) menguraikan bahwa indikator minat belajar meliputi ketertarikan, perhatian, kedisiplinan, serta semangat dalam menyelesaikan tugas. Siswa yang mempunyai motivasi belajar kuat cenderung lebih aktif, fokus, dan menunjukkan hasil belajar yang lebih optimal (Kamasyani & Ain, 2024). Sebaliknya, minat belajar yang rendah berpotensi

menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta berdampak negatif terhadap pencapaian akademik.

Dalam bidang matematika, permasalahan terkait minat belajar sering muncul karena karakteristik abstrak mata pelajaran dan tuntutan penalaran logis. Fadillah (2016) mencatat bahwa banyak siswa kesulitan memahami konsep matematika karena materi disajikan tanpa konteks kehidupan nyata dan kurangnya alat bantu visual. Penilaian awal di Sekolah Dasar Negeri Kalikotes menunjukkan bahwa pengajaran matematika masih menggunakan metode ceramah dan materi pendidikan tradisional, termasuk panduan pembelajaran dan lembar kerja siswa. Kondisi ini menyebabkan berkurangnya konsentrasi dan partisipasi siswa selama proses belajar mengajar, serta kurangnya kepercayaan diri dalam menjawab pertanyaan atau menyampaikan pemikiran.

Merespons permasalahan tersebut, inovasi media pembelajaran menjadi kebutuhan yang mendesak. Fasilitas pembelajaran berfungsi sebagai alat pendukung untuk memperjelas penyampaian materi

serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pendidikan (Wulandari et al., 2023). Satu di antara opsi sarana edukatif interaktif yang relevan untuk digunakan dalam konteks pembelajaran abad ke-21 adalah *Educaplay*, yakni platform digital berbasis *game-based learning* yang menyediakan beragam tipe permainan pembelajaran seperti kuis, puzzle kata, juga permainan pencocokan (Tarigan et al., 2024). Penggunaan media digital seperti *Educaplay* tidak sekedar menambah antusiasme pembelajaran, tetapi membantu pembentukan skill abad 21 seperti *analytical reasoning*, *interaction*, *cooperation*, juga *innovation* (Indraswati et al., 2020).

Penelitian Rahmayanti dan rekan-rekannya pada tahun 2024, serta Agdiyah dan timnya pada tahun 2024, menunjukkan bahwa platform *Educaplay* membantu anak-anak sekolah dasar lebih bersenang-senang, tetap terlibat, dan berprestasi lebih baik dalam matematika. Fitur-fitur platform ini dianggap sesuai dengan cara belajar terbaik anak-anak, karena mereka biasanya lebih suka belajar melalui kegiatan bermain. Tujuan penelitian untuk menilai platform *Educaplay* dalam

meningkatkan minat siswa kelas empat terhadap matematika di Sekolah Dasar Kalikotes.

### **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan kerangka Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berdasarkan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang mencakup empat tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus mencakup dua pertemuan tatap muka. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas IV SDN Kalikotes melalui penggunaan media *Educaplay*.

Penelitian ini berlangsung di SDN Kalikotes, Kecamatan Pituruh, Kabupaten Purworejo, pada semester kedua tahun ajaran 2024/2025, tepatnya antara tanggal 20 dan 31 Mei 2025. Penelitian ini melibatkan 22 siswa kelas empat sebagai partisipan, dengan fokus penerapan media *Educaplay* dalam pendidikan matematika.

Sejumlah pendekatan digunakan dalam penelitian ini, termasuk dokumentasi untuk mendapatkan

lebih banyak data, kuesioner untuk mengukur minat belajar siswa, dan daftar periksa observasi untuk memeriksa perilaku guru dan siswa. Kuesioner digunakan untuk memantau perkembangan minat belajar siswa antara siklus pertama dan kedua, dan observasi dilakukan untuk mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran dan partisipasi siswa. Data dianalisis secara kuantitatif, kualitatif, dan naratif, dan hasilnya dianalisis secara statistik menggunakan persentase. Di Sekolah Dasar Negeri Kalikotes, salah satu indikator utama keberhasilan penelitian tindakan ini adalah peningkatan antusiasme siswa kelas empat dalam belajar matematika, yang meliputi:

1. Keterlaksanaan pembelajaran matematika dengan media pembelajaran *Educaplay* dikatakan berhasil jika sudah mencapai  $\geq 61\%$ .
2. Peningkatan minat belajar siswa terhadap matematika dikatakan berhasil jika siswa mencapai kategori baik yaitu  $\geq 76\%$ .

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

#### 1. Pra-Siklus

Pada tahap awal, pembelajaran difokuskan pada penghitungan luas dengan sumber daya praktik yang tersedia dalam perangkat matematika. Guru menyampaikan materi tanpa menggunakan *Educaplay*. Selama tahap ini, interaksi guru dan siswa dipantau untuk menilai tingkat keterlibatan dan minat siswa dalam belajar matematika sebelum perangkat digital interaktif ini digunakan. Hasil observasi kegiatan pembelajaran pra-siklus ditampilkan dalam tabel di bawah ini:

**Tabel 1 Hasil Observasi Aktivitas Guru Pra Siklus**

Pertemuan	Jumlah Nilai	Persentase	Kategori
1	30	46,8%	Sedang

Tabel di atas menunjukkan bahwa saat observasi keterlaksanaan pembelajaran prasiklus dengan jumlah nilai pertemuan pertama sebesar 30 dengan persentase 47% kategori sedang. Adapun hasil dari supervisi perbuatan siswa dengan perolehan data dalam tabel yang tersedia:

**Tabel 2 Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran Prasiklus**

Pertemuan	Jumlah Nilai	Persentase	Kategori
1	25	39%	Kurang Baik

Tabel di atas menunjukkan bahwa saat observasi keterlaksanaan pembelajaran prasiklus dengan jumlah nilai pertemuan pertama sebesar 25 dengan persentase 39% kategori kurang baik.

Partisipasi siswa dalam matematika pada tahap awal sangat rendah. Dari 20 poin yang dievaluasi melalui survei, semuanya menunjukkan temuan yang tidak memenuhi standar keberhasilan. Persentase tertinggi yang tercatat hanya 63% untuk poin tentang ketepatan waktu mendapatkan buku teks, sementara persentase terendah yang ditemukan adalah 38% untuk poin rasa bosan saat menggunakan materi praktik untuk belajar. Rata-rata keseluruhan hanya 54%, yang dianggap cukup rendah, dan tidak memenuhi target keberhasilan yang ditetapkan sebesar 76%. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pengajaran selama periode ini tidak secara efektif mendorong minat belajar siswa.

#### 2. Siklus I

Siklus I Pertemuan 1, proses belajar mengajar menggunakan media *Educaplay* untuk menyajikan konsep matematika kepada siswa kelas IV. Hasil observasi menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran guru mendapatkan skor 59 dari skor tertinggi, dengan persentase 57% yang tergolong sedang. Pertemuan berikutnya menunjukkan peningkatan dalam implementasi pembelajaran. Para guru tampak lebih siap dan lebih mampu mengendalikan kelas. Observasi pada implementasi pembelajaran oleh guru meningkat menjadi 73, atau 70%, dalam kategori baik. Tabel berikut menampilkan hasil pemantauan implementasi pembelajaran pada siklus I selama latihan:

**Tabel 3 Perbandingan Hasil Observasi Guru Siklus I**

<b>Pertemuan</b>	<b>Jumlah Nilai</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kategori</b>
1	59	57%	Sedang
2	73	70%	Baik
Rata-rata	66	63,5%	Baik

Adapun hasil dari observasi siswa outcome dari siklus awal

pertemuan kesatu dan kedua dapat diobservasi melalui tabel yang dipresentasikan:

**Tabel 4 Perbandingan Hasil Observasi Siswa Siklus I**

<b>Pertemuan</b>	<b>Jumlah Nilai</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kategori</b>
1	62	60%	Cukup
2	68	65%	Baik
Rata-rata	65	62,5%	Baik

Berdasarkan hasil dari angket siswa pada siklus ini terdapat pada indikator ingin bertanya saat belum memahami materi dengan persentase sebesar 86%. Persentase terendah pada indikator asik bercerita dengan teman saat guru sedang mengajar dengan persentase sebesar 54% dapat dikatakan belum berhasil dikarenakan hasil angket yang didapatkan hanya mencapai sebesar 72% siklus pertama yang tergolong (cukup) namun belum meraih target kriteria keberhasilan tindakan yaitu sebesar 76%.

**Tabel 5 Perbandingan Hasil Angket  
 Minat Belajar Siswa Pra Siklus dan  
 Siklus I**

Aspek Perbandingan	Prasiklus	Siklus I
Jumlah Nilai	1075	1443
Presentase	54	72
Kategori	Sangat Kurang	Cukup

Tabel tersebut mengindikasikan bahwa terdapat kenaikan yang berlangsung pada hasil kuesioner fase pra-siklus dan siklus pertama. Fase pra-siklus jumlah nilai yang diperoleh sebesar 1075 dengan persentase 54% kategori sangat kurang. Kemudian pada pra siklus, akumulasi nilai yang diraih adalah 1443 dengan persentase 72% tergolong kategori sedang.

### 3. Siklus II

Siklus II Pertemuan 1, pembelajaran dilaksanakan dengan perencanaan lebih baik dibanding siklus sebelumnya. Guru menyampaikan materi dengan lebih sistematis interaktif menggunakan media *Educaplay*. Hasil observasi aktivitas guru mencapai skor 82 (79%) dan masuk kategori baik. Aktivitas siswa juga meningkat, ditunjukkan dengan skor 79 (76%) yang juga berada pada kategori baik. Siswa mulai lebih fokus, aktif, dan menikmati

pembelajaran berbasis permainan edukatif.

Kemajuan pesat telah dicapai pada Pertemuan 2. Para guru tampak lebih percaya diri dan mengelola dinamika kelas dengan lebih efektif. Evaluasi kinerja guru mendapatkan skor 98, atau 94%, yang dianggap luar biasa. Selain itu, hasil pembelajaran yang luar biasa tercermin dari antusiasme dan partisipasi siswa, yang ditunjukkan dengan skor observasi sebesar 96 (92%), yang juga dianggap luar biasa. Tabel di bawah ini memberikan observasi menyeluruh mengenai penyampaian pembelajaran pada Siklus II selama periode ini.

**Tabel 6 Perbandingan Hasil Observasi  
 Guru siklus II**

Pertemu an	Juml ah Nilai	Persenta se	Kateg ori
1	82	79%	Baik
2	98	94%	Sangat Baik
Rerata	90	86,5%	Sangat Baik

Selain itu, temuan dari observasi siswa pada sesi awal dan sesi selanjutnya pada siklus II diilustrasikan dalam tabel di bawah ini:

**Tabel 7 Perbandingan Hasil Observasi Siswa Siklus II**

Pertemuan	Jumlah Nilai	Persentase	Kategori
1	79	76%	Baik
2	96	92%	Sangat Baik
Rata-rata	87,5	84,5%	Sangat Baik

Berdasarkan temuan survei siswa yang dilakukan pada siklus ini, terlihat bahwa siswa merasa senang belajar matematika dengan *Educaplay*, menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi, yaitu 96%. Angka 68% merupakan hasil terendah terkait siswa yang tidak berpartisipasi dalam tugas kelompok. Dari hasil rata-rata, dapat disimpulkan bahwa upaya untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam matematika melalui metode pengajaran belum sepenuhnya berhasil, meskipun memenuhi kriteria keberhasilan sebesar 76%. Survei minat siswa pada siklus kedua menunjukkan skor 83% dalam kategori "baik", tetapi belum mencapai tingkat keberhasilan tertinggi, yaitu kategori "sangat baik".

**Tabel 8 Perbandingan Hasil Angkat Minat Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I, Siklus II**

Perbandingan	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah Nilai	1075	1443	1665
Presentase	54	72	83
Kategori	Sangat Kurang	Cukup	Baik

Berdasarkan tabel, temuan survei minat belajar siswa menunjukkan peningkatan yang stabil dari fase pra-siklus ke siklus I dan II. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa meningkat secara positif selama kegiatan berlangsung. Pada fase pra-siklus, 54% siswa berada dalam kategori sangat kurang, sementara pada fase I, 72% siswa berada dalam kategori cukup. Kesimpulannya, Siklus II dikategorikan 'baik' karena menunjukkan peningkatan signifikan dalam persentase siswa yang memenuhi standar keberhasilan yang ditetapkan ( $\geq 76\%$ ) dan menunjukkan peningkatan minat belajar, tercatat sebesar 83%.

#### **D. Kesimpulan**

Dari dua siklus penelitian tindakan kelas, dapat disimpulkan bahwa penerapan instrumen pembelajaran *Educaplay* yang efektif

telah meningkatkan lingkungan belajar dan minat siswa kelas empat di Sekolah Dasar Negeri Kalikotes terhadap matematika. Pada tahap awal pembelajaran, tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran masih rendah (54%) dan strategi pengajaran dari guru masih kurang efektif. Namun, penerapan *Educaplay* justru menghasilkan peningkatan yang nyata. Minat belajar siswa meningkat secara signifikan, dari 72% pada siklus pertama (kategori cukup) menjadi 83% pada siklus kedua (kategori baik).

Temuan ini menunjukkan bahwa antusiasme siswa berada di atas ambang batas 76%. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran juga membaik, dari 39% pada fase pra-siklus menjadi 85% pada siklus kedua. Melalui materi pembelajaran berbasis permainan, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih besar, lebih terlibat aktif, dan menunjukkan minat yang lebih mendalam terhadap topik yang dibahas. Dengan menerapkan strategi manajemen kelas yang lebih baik dan menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan dinamis, para instruktur menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif dan memotivasi siswa untuk lebih terlibat

dalam proses pembelajaran. Hasilnya, alat pembelajaran *Educaplay* terbukti menjadi cara baru dan berhasil untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memperbaiki kualitas pengajaran matematika secara keseluruhan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agdiyah, A. F., Mustopa, S., & Kowiyah. (2024). Pengaruh Media Interaktif *Educaplay* pada Pembelajaran Matematika di Kelas III SD. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 2(6), 385–390.
- Ahmad Fadillah. (2016). Analisis Minat Belajar Dan Bakat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *MATHLINE : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 113–122.  
<https://doi.org/10.31943/mathline.v1i2.23>
- Al Fuad, Z., & Zuraini. (2016). Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas 1 SDN Kute Padang. *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(2), 42–52.  
<https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/625>
- Hayati, T. U. F. (2020). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA 2022*, 8–15.

- Indriyansyah, F., Wahyudi, & Hidayah, R. (2024). Penerapan Metode Games Based Learning dengan Media Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS tentang Indonesiaku Kaya Raya Kelas V SD. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(3), 1479–1487.
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40–48. <https://doi.org/10.37411/jgcj.v1i1.136>
- Rahmayanti, J. D., Lailiyah, S., & Setiaputri, A. N. (2024). Pengaruh Kuis Interaktif Berbasis *Educaplay* Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 11(2), 175–189.
- Slameto. (2015). Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. In Jakarta : Rineka Cipta.
- Syarifah, D., Damayanti, R., Dwiyanto, M., Wijaya, U., & Surabaya, K. (2024). Pemanfaatan Video Animasi dan Games *Educaplay* untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Sejarah Pancasila. *Eduutama; Jurnal Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 64–71.
- Tarigan, T. B., Arifin, M., & Nurasiah. (2024). Penerapan Media Pembelajaran *Educaplay* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II di SD Negeri 064794 Medan Tembung Tahun Pembelajaran 2024/2025. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(4), 15792–15761.
- Utami, R. D., Wibawa, S., & Marzuki. (2023). Pemanfaatan Aplikasi *Educaplay* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan di Rumah dan Sekolah. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5768–5818. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/11810>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>