

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUCAPLAY
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS IV SDI
AL-IKHLAS KECAMATAN KARANGREJO KABUPATEN TULUNGAGUNG**

St. Rahma Hidayatus Shopiana¹, Yasip²

^{1, 2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bhinneka PGRI

¹rahmaofiana@gmail.com

ABSTRACT

This study looks at how using Educaplay, an online learning tool, can improve math scores for fourth graders at Al-Ikhlis Islamic Primary School in Karangrejo District, Tulungagung. The problem is that teachers still use blackboards and books, which don't really get students excited about learning and can make it harder for them to understand the material. Educaplay, being an interactive online platform, is thought to be a good way to make learning more engaging and keep students focused. The study used a quasi-experimental method with two groups that aren't exactly the same. The process started with a test before the learning happened (pretest), then the experimental group used Educaplay for their lessons, and both groups took another test after (posttest). The results showed that using Educaplay actually helped improve math scores, as shown by the independent t-test with a significance level of 0.023 ($p < 0.05$). So, Educaplay works well to help students understand math better.

Keywords: *educaplay, learning media, learning outcomes, mathematics*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan analisis pengaruh penggunaan media pembelajaran Educaplay terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV di SD Islam Al-Ikhlis, Kecamatan Karangrejo, Kabupaten Tulungagung. Masalah utamanya adalah metode pembelajaran yang masih menggunakan papan tulis dan buku teks, yang dianggap kurang mampu membangkitkan semangat belajar peserta didik yang memengaruhi pemahaman terhadap materi pelajaran. Educaplay, sebagai platform belajar daring yang interaktif, dinilai memiliki peluang besar untuk meningkatkan keterlibatan dan tingkat perhatian peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *Non-Equivalent Control Group*. Proses penelitian meliputi uji coba awal (pretest), penerapan pembelajaran menggunakan Educaplay pada kelompok eksperimen, dan uji coba akhir (posttest) pada kedua kelompok. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan hasil belajar matematika peserta didik, seperti yang terbukti melalui uji *t-independen* dengan nilai signifikansi sebesar 0,023 ($p < 0,05$).

Dengan demikian, media ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pelajaran matematika.

Kata Kunci: educaplay, hasil belajar, matematika, media pembelajaran

A. Pendahuluan

Pendidikan diartikan sebagai usaha yang disengaja dan terencana untuk membentuk suatu proses pada pembelajaran yang berfokus pengembangan potensi peserta didik secara maksimal dan aktif (Depdiknas, 2004). Pendidikan yang dirancang secara terarah maka akan meningkatkan kualitas pendidikan bagi anak bangsa. Salah satu cara meningkatkan kualitas pendidikan terutama pada proses pembelajaran adalah dengan meningkatkan efektivitas pembelajaran terutama mata pelajaran yang memiliki peran sentral pada kurikulum pendidikan. Matematika merupakan mata pelajaran dasar yang diajarkan secara terus menerus diawali dari jenjang Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas (Agdiyah & Mustopa, 2024). Matematika turut diakui sebagai salah satu disiplin ilmu dalam memberikan kontribusi terhadap kemajuan dan perkembangan teknologi di setiap zaman (Masitoh & Sufyani Prabawanto, 2022). Akan tetapi, pembelajaran matematika di

Indonesia belum terlaksana secara maksimal dan mengalami ketertinggalan dengan bangsa lain.

UNESCO merilis data Dalam satu dekade terakhir, data menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik matematika di Indonesia ada di peringkat ketiga puluh empat dari total tiga puluh delapan negara yang diwawancara (Aty Nurdiana, 2020). Fenomena dapat terjadi karena kurang maksimalnya pengembangan kualitas pada proses pembelajaran. Kurang aktifnya peserta didik, ketidaksesuaian materi pada pengembangan kognitif milik peserta didik, serta penyampaian materi yang kurang efektif oleh guru merupakan sebagian penyebab pencapaian hasil belajar peserta didik rendah (Pradilasari, Gani, & Khaldun, 2020). Hal tersebut bisa disebabkan media pembelajaran yang kurang beragam sehingga guru memerlukan alat bantu ajar dalam penyampaian materi atau informasi pada peserta didik.

Berdasarkan pengamatan awal di SDI Al-Ikhlas Karangrejo, ditemukan jika nilai peserta didik untuk

mata pelajaran matematika kelas IV masih tergolong rendah. Permasalahan dipicu karena kurangnya minat dan adanya anggapan bagi peserta didik jika matematika menjadi mata pelajaran yang ditakuti karena sulit mereka pahami (Ayu & Putri, 2016). Ditambah dengan media yang digunakan terbatas pada media cetak buku dan papan tulis yang hanya mengandalkan visualisasi. Penggunaan media tersebut tidak cukup efisien untuk mengakomodasikan seluruh peserta didik yang memiliki karakteristik berbeda. Sedangkan jika membuat media pembelajaran yang lain tentu guru membutuhkan kreativitas, dana, waktu dan tenaga lebih untuk pembuatannya. Dengan memanfaatkan perkembangan era teknologi saat ini, guru dapat berinovasi dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital sebagai pendukung penyampaian materi pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik secara mudah dan cepat (Kartini & Putra, 2020).

Salah satu media digital gratis yang mudah diakses dan dapat dimanfaatkan guru adalah Educaplay.

Educaplay merupakan sebuah website game edukasi yang menyediakan aktivitas permainan yang dapat mendorong partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran (Agdiyah & Mustopa, 2024). Permainan edukasi yang tersedia, seperti video interaktif, kuis, teka-teki silang, atau permainan memori, dapat disesuaikan oleh guru berdasarkan materi pelajaran dan kreativitas mereka. Disisi lain, Educaplay diinginkan dapat membuat suasana yang menyenangkan bagi peserta didik sehingga mampu meningkatkan semangat belajar serta membuat mereka menjadi lebih aktif untuk memahami materi yang akhirnya berdampak positif pada peningkatan keterampilan dan hasil belajar mereka (Setiana Sri Wahyuni Sitepu, 2024).

Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Pramaishella Adinda Putri (2024), fokus utama penelitian tersebut adalah meningkatkan kemampuan peserta didik menulis teks narasi yang diajarkan di mata pelajaran Bahasa Indonesia, yang menyebutkan bahwa melalui penggunaan media Educaplay pada proses pembelajaran mampu menjadi solusi untuk guru dalam meningkatkan

keterampilan menulis peserta didik. Sesuai teori pembelajaran konstruktivisme yang diutarakan Piaget dan Dewey. Mereka menegaskan bahwa pembelajaran paling efektif terjadi saat peserta didik membangun pengetahuannya sendiri lewat interaksi langsung secara aktif dengan lingkungan belajar (Muflich & Nursikin, 2023, hal. 615) Penelitian ini dilakukan untuk melihat bagaimana pengaruh media melalui aktivitas pembelajaran interaktif seperti kuis yang dikemas dalam bentuk permainan *Froggy jump* dan *Line Up* pada *platform* Educaplay, Peserta didik bukan hanya menerima informasi, tetapi juga ikut aktif mengolah serta menerapkan materi pelajaran. Hal ini mendorong pemahaman yang lebih mendalam dan meningkatkan hasil belajarnya.

B. Metode Penelitian

Kuantitatif digunakan sebagai metode penelitian ini dengan *Quasi Exsperiment* sebagai rancangan penelitian. *Quasi Exsperiment* dipilih untuk membandingkan hasil dari dua kelompok setelah adanya pemberlakuan. Desain penelitian ini menggunakan *Non Equivalent Control Group Design*, yang mencakup dua

kelompok kelas kontrol dan eksperimen. Kelas eksperimen mendapat perlakuan/tindakan khusus dalam pembelajaran dan kelas kontrol hanya mendapat pembelajaran konvensional. Sebelum perlakuan dimulai, kedua kelompok mengerjakan soal pretest. Setelah proses pembelajaran, soal posttest diberikan kepada seluruh kelompok. Soal-soal ini berfungsi sebagai alat pengumpul data penelitian. Data yang akan diuji adalah *Gain Score*, yaitu nilai selisih dari posttest serta pretest setiap peserta didik di masing-masing kelompok. Rancangan dari penelitian seperti berikut.

Tabel 1
Rancangan Penelitian

Kelas	Pretest	Kondisi	Posttest
Eksperimen	O ₁	✓	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

O₁ : Pretest (sebelum perlakuan di kelas eksperimen)

O₂ : Posttest (sesudah perlakuan di kelas eksperimen)

O₃ : Pretest (sebelum pembelajaran di kelas kontrol)

O₄ : Posttest (sesudah pembelajaran di kelas kontrol)

✓ : Terdapat perlakuan

Penelitian dilakukan pada kelas IV SDI Al-Ikhlas berjumlah 36 anak sebagai populasi penelitian yang memiliki karakteristik atau sifat yang menjadi fokus penelitian. *Non-Probability Sampling* digunakan sebagai teknik sampling dengan jenis *Exhaustive Sampling* atau Sampling Jenuh (Putri, Widyaningrum, & Pratiwi, 2024). Teknik sampling tersebut dipilih karena sampel yang digunakan tidak dipilih secara acak dan seluruh anggota populasi terlibat menjadi sampel pada peneliti (Machali, 2021). Adapun sampel penelitian diuraikan sebagai berikut.

Tabel 2
Sampel Penelitian

No.	Kelas	Sampel		
		Pa	Pi	Jumlah
1.	IV A	10	6	16
2.	IV B	9	11	20
Total Sampel				36

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Analisis Deskriptif

Hasil perolehan data didapatkan dari tes yang diberikan kepada sampel penelitian yaitu seluruh peserta didik kelas IV SDI Al-Ikhlas melalui pemberian pretest dan posttest. Hasil perolehan data tersebut akan dipergunakan sebagai bahan uji hipotesis bertujuan menelaah

pengaruh penggunaan media pembelajaran Educaplay terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV. Pengujian dilakukan dengan bantuan aplikasi Jamovi 2.3.28. Berikut data ringkasan dari hasil pretest dan posttest kelas IV.

Tabel 3
Deskripsi Hasil Tes Kelas IV

	Kelompok	Pretest	Posttest
N	Eksperimen	20	20
	Kontrol	16	16
Missing	Eksperimen	0	0
	Kontrol	0	0
Mean	Eksperimen	52.5	78.0
	Kontrol	60.6	75.6
Median	Eksperimen	50.0	80.0
	Kontrol	60.0	80.0
Standard deviation	Eksperimen	18.9	12.4
	Kontrol	16.5	13.6
Minimum	Eksperimen	30	60
	Kontrol	30	40
Maximum	Eksperimen	100	100
	Kontrol	90	90

Tabel pada gambar tersebut menunjukkan nilai terendah pada pretest kedua kelompok yaitu 30. Nilai pretest tertinggi pada kelas eksperimen mencapai 100 ,pada kelas kontrol 90. Pada posttest, nilai terendah kelas kontrol adalah 40, sementara kelas eksperimen 60. Nilai tertinggi pada posttest kelas eksperimen adalah 100, sedangkan di kelas kontrol 90. Meskipun pada tabel ini mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar pada kedua kelompok, pengujian lebih lanjut diperlukan untuk memastikan bagaimana media Educaplay benar-benar memengaruhi hasil belajar

tersebut. Pengujian dilakukan dengan data *Gain Score* atau selisih dari hasil nilai posttest dan pretest setiap peserta didik di setiap kelompok kelas untuk melakukan Uji T. Sebelum melangkah ke analisis uji Independent Sample T-test melakukan uji prasyarat, berupa uji normalitas serta uji homogenitas terlebih dahulu.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas berupa uji prasyarat yang digunakan untuk melihat apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak, menggunakan metode *Shapiro-Wilk*. Data yang digunakan pengujian melibatkan pada hasil tes selisih Posttest dan Pretest setiap peserta didik. Hasil disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4
Shapiro-Wilk

<i>Normality Test (Shapiro-Wilk)</i>		
	W	p
Gain score	0.942	0.060

Note. A low p-value suggests a violation of the assumption of normality

Berdasarkan Tabel 4, karena nilai p-value pada *gain score* yaitu 0.060 melebihi taraf signifikansi 0.05. Ini menandakan jika data *gain score* pada kedua kelompok memiliki distribusi normal serta asumsi normalitas terpenuhi (Field, 2017).

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan memeriksa data pada *Gain Score* milik kelompok kontrol dan eksperimen apakah mempunyai varians yang seragam atau homogen. Uji *Levene's Test* dilakukan sebagai pengujian yang dijabarkan dalam tabel berikut.

Tabel 5
Levene's Test

<i>Homogeneity of Variances Test (Levene's)</i>				
	F	df	df2	p
Gain score	4.79	1	34	0.036

Note. A low p-value suggests a violation of the assumption of equal variances

Berdasarkan data di atas, diperoleh 0.036 untuk nilai p-value pada uji *Levene's*. Nilai tersebut kurang dari taraf signifikansi 0,05, maka varian milik *gain score* antara kelompok kontrol dan eksperimen tidak homogen. Sehingga, pengujian hipotesis akan merujuk pada hasil *Equal variances not assumed* atau menggunakan *Welch's t-test*, yang lebih sesuai diterapkan ketika asumsi homogenitas varians tidak terpenuhi (Field, 2017).

4. Uji Independent Sample T-test

Analisis data pada uji hipotesis dilaksanakan guna memastikan apakah hipotesis yang diajukan pada penelitian bisa diterima atau ditolak. Uji ini dilakukan dengan

menggunakan program Jamovi versi 2.3.28, menggunakan nilai selisih (*gain score*) dari hasil posttest dan pretest setiap peserta didik:

H_0 : Tidak terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Educaplay Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SDI Al-Ikhlas Kecamatan Karangrejo Kabupaten Tulungagung.

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$.

H_1 : Terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Educaplay Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SDI Al-Ikhlas Kecamatan Karangrejo Kabupaten Tulungagung.

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$

Mengingat hasil uji homogenitas varians menunjukkan ketidak homogenan, sehingga uji T dilakukan lewat *Welch's t-test* yang terlihat di bawah ini.

Tabel 6
Independent Sample T-Test

Independent Samples T-Test						
	Statistic	df	p	Mean difference	SE difference	Effect Size
Gain score	Welch's t	2.39	33.6	0.023	10.5	4.40
						Cohen's d
						0.786

Note: $H_0 : \mu_1 = \mu_2$ (Equal)

Menurut Tabel 6, nilai pada statistik t adalah 2,39 dengan derajat kebebasan (df) 33,6, dengan nilai p 0,023. Karena p (0,023) kurang dari tingkat signifikansi ($\alpha = 0,05$). Sehingga H_0 (hipotesis nol) ditolak dan H_1 (hipotesis alternatif) diterima. Maka, ditarik kesimpulan jika terdapat perbedaan menurut statistik pada nilai rata-rata *gain score* hasil belajar matematika pada kelompok eksperimen yang memakai media pembelajaran Educaplay dengan kelompok kontrol yang tidak memakai media pembelajaran Educaplay. Ukuran efek (*effect size*) menggunakan *Cohen's d* diperoleh sebesar 0,786. Berdasarkan Cohen (1988), nilai tersebut termasuk dalam kategori efek besar, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran Educaplay memiliki efek kuat pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Temuan dari studi ini mengindikasikan adanya perbedaan secara signifikan pada peningkatan hasil belajar matematika diantara peserta didik kelas eksperimen, yang memakai media pembelajaran interaktif Educaplay, dan peserta didik di kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran melalui metode

konvensional. Perbedaan ini tercermin dari data nilai rata-rata, di mana menunjukkan peningkatan lebih tinggi di kelas eksperimen daripada kelas kontrol. Nilai rata-rata di kelas eksperimen mengalami peningkatan dari 52,5 pada saat pretest menjadi 78,0 pada posttest, sedangkan kelas kontrol mengalami kenaikan dari 60,6 menjadi 75,6. Walaupun nilai awal peserta didik di kelas kontrol lebih tinggi, tingkat peningkatan hasil belajar setelah intervensi pembelajaran lebih besar dicapai oleh kelas eksperimen. Ini menunjukkan jika memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Educaplay yang dilengkapi dengan fitur kuis dan permainan edukatif seperti *Froggy Jumps* dan *Line Up* berkontribusi membuat lingkungan belajar yang lebih interaktif, menarik, serta menstimulasi partisipasi aktif peserta didik. Konsekuensinya, media tersebut terbukti efektif dalam memperkuat pemahaman konsep satuan panjang serta meningkatkan pemahaman kognitif peserta didik pada proses pembelajaran.

Sebelum dilakukannya uji hipotesis, uji asumsi parametrik digunakan terlebih dahulu uji

normalitas serta uji homogenitas. *Shapiro-Wilk* dipakai dalam uji normalitas sebagai petunjuk jika data *gain score* atau selisih antara nilai posttest dan pretest tiap peserta didik berdistribusi normal dengan signifikansi $p = 0,060$ melebihi $\alpha = 0,05$. Sementara pada, hasil uji homogenitas yang dilakukan melalui *Levene's Test* terlihat jika varian antar kelompok tidak homogen, yang ditunjukkan oleh nilai $p = 0,036$ kurang dari $\alpha = 0,05$. Didasarkan penemuan tersebut, pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan *Welch's t-test*, yang merupakan modifikasi dari *Independent Sample t-Test* dan dirancang khusus untuk mengatasi ketidaksamaan varians maupun perbedaan ukuran sampel antar kelompok.

Hasil *Independen Sample T-Test* dengan pendekatan *Welch's t-test* menunjukkan pencapaian hasil belajar matematika kedua kelompok memiliki perbedaan yang signifikan ($t = 2,39$; $p = 0,023$). Karena signifikansi ($\alpha = 0,05$) melebihi nilai ($p = 0,023$), sehingga penolakan dilakukan terhadap H_0 , dan H_1 dinyatakan diterima. Sehingga disimpulkan bahwa mean *gain score* antara kelompok eksperimen yang memakai

media pembelajaran Educaplay serta kelompok kontrol yang tidak memakai media tersebut menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik. Efektivitas penggunaan media Educaplay juga ditunjukkan melalui nilai *effect size* yang diukur menggunakan *Cohen's d*, yaitu sebesar 0,786, yang termasuk dalam kategori besar (*large effect size*). Ini membuktikan jika media Educaplay selain efektif, tetapi juga mempunyai pengaruh kuat dalam peningkatan hasil belajar milik peserta didik. Temuan ini selaras dengan teori konstruktivisme yang dikembangkan Piaget dan Dewey, yang menegaskan bahwa pengetahuan diperoleh peserta didik melalui proses aktif, eksploratif, dan kontekstual dalam lingkungan belajar mereka (Muflich & Nursikin, 2023). Melalui media Educaplay, peserta didik memperoleh kesempatan untuk belajar secara mandiri dan menyenangkan, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih optimal.

Penggunaan media teruji mempunyai pengaruh yang positif serta signifikan meningkatkan hasil belajar pada peserta didik. Peningkatan nilai yang dialami kelompok eksperimen dapat

diinterpretasikan sebagai indikator efektivitas media pembelajaran yang diterapkan pada kegiatan pembelajaran. Kehadiran media saat pembelajaran dapat membuat suasana belajar berubah lebih hidup dan menarik, serta adanya keterbantuan dalam memahami konsep secara lebih mendalam. Sejalan dengan pendapat Pradilasari, media pembelajaran memiliki peran menjadi sarana bantu dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk menguraikan makna dari pesan atau informasi secara jelas, dan membuat proses belajar berubah lebih efektif dan pencapaian tujuan dari pembelajaran dapat berlangsung secara optimal (Pradilasari et al., 2020). Konteks ini menegaskan kembali bahwa media pembelajaran bukan hanya sekadar alat bantu, melainkan komponen integral yang mampu memediasi proses pembelajaran sehingga lebih efektif.

Penelitian ini selaras pada studi sebelumnya yang dilakukan oleh Pramaishella Adinda Putri (2024), yang menyoroti peningkatan kemampuan menulis teks narasi di mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam studinya, penggunaan media Educaplay terbukti menjadi solusi

yang efektif bagi guru dalam mengembangkan kemampuan menulis peserta didik. Dengan demikian, hasil dari penelitian ini memperkuat bukti jika penerapan media Educaplay bukan hanya relevan dalam konteks pembelajaran bahasa, tetapi juga memiliki kontribusi pada peningkatan hasil belajar matematika secara positif, khususnya pada materi satuan panjang. Implikasi dari temuan ini adalah pentingnya pemanfaatan teknologi digital yang inovatif dalam mendukung pembelajaran yang aktif dan adaptif terhadap karakteristik peserta didik masa kini.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa hasil analisis gain score pada kemampuan belajar matematika peserta didik di kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol dengan perbedaan rerata sebesar 10,5 poin. Uji hipotesis *menggunakan Independent Sample t-test* yang menghasilkan nilai signifikansi 0,023 ($p < 0,05$). Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Educaplay

berdampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV di Sekolah Dasar Islam Al-Ikhlas, Kecamatan Karangrejo, Kabupaten Tulungagung.

E. Saran

Perlu dicatat bahwa penelitian menggunakan sampel yang relatif kecil, khususnya pada kelompok kontrol yang membatasi generalisasi temuan. Sehingga, disarankan untuk penelitian selanjutnya mengenakan teknik sampling yang lebih tepat dan mempertimbangkan faktor-faktor lain yang memengaruhi hasil belajar, seperti kualitas implementasi media, karakteristik guru, dan kondisi lingkungan belajar yang tidak sepenuhnya terkontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Agdiyah, A. F., & Mustopa, S. (2024). Pengaruh Media Interaktif Educaplay pada Pembelajaran Matematika di Kelas III SD. *Jurnal Arjuna*, 2(6).
- Aty Nurdiana, A. R. K. (2020). Pengaruh Strategi Prediction Guide Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Smp Utama 3 Bandar Lampung. *JEPSILON (Jurnal Pendidikan Matematika STKIP-PGRI Bandar Lampung)*, 7(2), 9–16.
- Ayu, D., & Putri, A. (2016). Pengaruh

- Modul Pembelajaran Materi Bangun Ruang Berbasis Etnomatematika Terhadap Berpikir Kreatif Matematis Kelas 2 Sekolah Dasar.
- Depdiknas. (2004). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. *Zitteliana*, 19(8), 159–170.
- Field, A. (2017). *Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics*. (J. Seaman, Ed.). SAGE Publications Inc.
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Redoks: Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 3(2), 8–12. <https://doi.org/10.33627/re.v3i2.417>
- Machali, I. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif*.
- Masitoh, I., & Sufyani Prabawanto. (2022). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Dan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas V Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Eksploratif, (4), 1–11.
- Muflich, R. M. R., & Nursikin, M. (2023). Pandangan John Dewey Dan Jean Piaget Terhadap Kurikulum Pendidikan: Perspektif Teori Pembelajaran Aktif Dan Konstruktivisme. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 4(6), 614–621. <https://doi.org/10.35672/afeksi.v4i6.173>
- Pradilasari, L., Gani, A., & Khaldun, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(1), 9–15. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i1.13293>
- Putri, P. A., Widyaningrum, H. K., & Pratiwi, C. P. (2024). Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Media Digital Educaplay Terhadap Hasil Belajar Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 3(3), 452–460.
- Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. P. M. D. A. S. S. N. T. H. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas 4 pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Pisangcandi 1 Malang Ririn. *Seminar Nasional PPG UNIKAMA*, 1(2), 949–955.