

**KEEFEKTIFAN MEDIA PEMBELAJARAN *EDUCAPLAY* PADA MATA  
PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SISWA KELAS IV SD**

Hilma Ayu Alfanisa<sup>1</sup>, Rudi Umar Susanto<sup>2</sup>, Syamsul Ghufro<sup>3</sup>, Nafiah<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup>PGSD FKIP Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya  
[14130022046@student.unusa.ac.id](mailto:14130022046@student.unusa.ac.id), [2rudio@unusa.ac.id](mailto:2rudio@unusa.ac.id),  
[3syamsulghufro@unusa.ac.id](mailto:3syamsulghufro@unusa.ac.id), [4nefi\\_23@unusa.ac.id](mailto:4nefi_23@unusa.ac.id).

**ABSTRACT**

*This study was motivated by the low learning outcomes of students in the Indonesian language subject, particularly on the material of intrinsic elements of narrative texts. The purpose of this study was to examine the effectiveness of Educaplay as a learning media on the learning outcomes of fourth-grade students at SD Iskandar Said Surabaya. This research employed a quantitative approach with a Pre-Experimental Design using a one-group pretest-posttest type. The research sample consisted of 22 students from class IV-B. The research instrument was a multiple-choice test consisting of 10 questions administered for both the pretest and posttest. The pretest results showed that only 4.5% of students achieved the Minimum Mastery Criterion (KKM), with a class average score of 60.45. After the implementation of the Educaplay learning media, the posttest results indicated a significant improvement, with 90.9% of students successfully exceeding the KKM and the average score increasing to 88.64. The N-Gain analysis showed an average score of 0.74, which falls into the high category. Therefore, the Educaplay learning media was proven to be effective in improving Indonesian language learning outcomes of fourth-grade students at SD Iskandar Said Surabaya.*

**Keywords:** *Indonesian, educaplay, learning outcomes, learning media, elementary school*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi unsur intrinsik teks narasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji keefektifan media pembelajaran Educaplay terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD Iskandar Said Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental Design* tipe *one group pretest-posttest*. Sampel penelitian adalah siswa kelas IV-B yang berjumlah 22 siswa. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda yang terdiri atas 10 soal untuk pretest dan posttest. Hasil pretest menunjukkan bahwa hanya 4,5% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan nilai rata-rata kelas sebesar 60,45. Setelah diberikan perlakuan

menggunakan media Educaplay, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan 90,9% siswa berhasil melampaui KKM dan nilai rata-rata meningkat menjadi 88,64. Analisis N-Gain menunjukkan rata-rata skor sebesar 0,74 yang termasuk dalam kategori tinggi, sehingga media pembelajaran Educaplay terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV di SD Iskandar Said Surabaya.

**Kata Kunci:** bahasa indonesia, educaplay, hasil belajar, media pembelajaran, sekolah dasar

## **A. Pendahuluan**

Peningkatan mutu pendidikan merupakan aspek fundamental dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Upaya tersebut sangat bergantung pada kualitas proses pembelajaran, karena pembelajaran menjadi inti dari keseluruhan aktivitas pendidikan. Proses pembelajaran yang efektif ditandai dengan adanya interaksi aktif antara guru dan siswa yang didukung oleh pemanfaatan sumber belajar secara optimal. Interaksi tersebut perlu dirancang secara kreatif dan inovatif agar mampu mendorong keaktifan serta kemandirian belajar siswa, sehingga potensi yang dimiliki dapat berkembang secara maksimal (Dewi, 2015).

Pada jenjang sekolah dasar, mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran strategis dalam mengembangkan kemampuan berpikir, berkomunikasi, serta

menumbuhkan apresiasi terhadap karya sastra dan budaya bangsa. Bahasa Indonesia tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana pengembangan kemampuan bernalar dan pembentukan karakter siswa. Keterampilan berbahasa dalam kurikulum sekolah mencakup empat aspek utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Ali, 2020). Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia berkontribusi pada pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa secara terpadu.

Implementasinya, pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka menekankan ketercapaian Tujuan Pembelajaran (TP) dan Capaian Pembelajaran (CP). Berdasarkan dokumen resmi yang diterbitkan oleh Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Kemendikbudristek (2024),

hasil belajar dinyatakan tercapai apabila siswa mampu menguasai sebagian besar tujuan pembelajaran dalam suatu fase, serta ketuntasan klasikal tercapai apabila minimal 75% siswa memenuhi target yang ditetapkan. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar menjadi indikator utama dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran.

Sejalan dengan itu, Nurhasanah (2013) menyatakan bahwa hasil belajar mencerminkan perubahan perilaku siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang meliputi penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sesuai tujuan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya menggambarkan tingkat penguasaan materi oleh siswa, tetapi juga menunjukkan efektivitas strategi dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Salah satu faktor pendukung keberhasilan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan informasi sehingga materi lebih mudah dipahami siswa. Guru sebagai pendidik profesional dituntut untuk mampu merancang, melaksanakan, mengevaluasi, serta menindaklanjuti

pembelajaran secara sistematis, termasuk mengembangkan media yang kreatif dan inovatif (Dianita dkk., 2024). Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih didominasi metode konvensional yang berorientasi pada guru (teacher-centered), seperti ceramah dan latihan soal monoton tanpa variasi media interaktif.

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil pra-survei yang dilakukan di SD Iskandar Said Surabaya melalui observasi dan wawancara dengan wali kelas IVB pada 11 September 2025, diketahui bahwa hasil Sumatif Tengah Semester (STS) mata pelajaran Bahasa Indonesia masih tergolong rendah. Sebagian siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75. Rendahnya capaian tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya mampu memfasilitasi kebutuhan belajar siswa secara optimal.

Perkembangan teknologi digital membuka peluang bagi transformasi pembelajaran menjadi lebih interaktif dan inovatif. Pemanfaatan media

berbasis teknologi terbukti mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran (Hasan dkk., 2021). Di era digital, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi kebutuhan penting dalam mendukung peningkatan kualitas pendidikan. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan adalah Educaplay, yaitu media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan kata (Batitusta & Hardinata, 2024). Platform ini memungkinkan guru merancang pembelajaran yang menarik serta memberikan umpan balik langsung terhadap hasil kerja siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih adaptif dan menyenangkan.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Educaplay efektif dalam meningkatkan hasil belajar, seperti penelitian Agdiyah dkk. (2024) pada mata pelajaran Matematika kelas III SD yang menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar secara signifikan. Namun demikian, penelitian mengenai efektivitas Educaplay dalam pembelajaran Bahasa Indonesia,

khususnya pada kelas IV sekolah dasar, masih terbatas. Padahal, karakteristik pembelajaran Bahasa Indonesia yang berbasis teks dan literasi memiliki kebutuhan pendekatan yang berbeda dibandingkan mata pelajaran lain. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (research gap) yang perlu dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan media pembelajaran Educaplay dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi serta kontribusi praktis bagi guru dalam memilih strategi pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pre-eksperimental dengan rancangan *one group pretest-posttest design* untuk mengetahui pengaruh variabel independen (X), yaitu perlakuan berupa penggunaan media

pembelajaran berbasis Educaplay, terhadap variabel dependen (Y), yaitu hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV dalam kondisi yang terkendali. Rancangan *one group pretest-posttest design* merupakan desain penelitian yang diawali dengan pemberian tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan, dilanjutkan dengan pemberian perlakuan (*treatment*), dan diakhiri dengan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah perlakuan diberikan.

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IVB SD Iskandar Said Surabaya yang berjumlah 22 siswa. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Peneliti melakukan dua kali pengukuran terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Pengukuran pertama (*pretest*) dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum media pembelajaran Educaplay diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran Bahasa Indonesia dengan memanfaatkan aktivitas interaktif yang tersedia pada platform Educaplay.

Setelah perlakuan diberikan, dilakukan pengukuran kedua

(*posttest*) untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah penggunaan media Educaplay. Perbandingan antara hasil *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebagai bentuk pengaruh dari perlakuan yang diberikan. Peningkatan hasil belajar tersebut selanjutnya dianalisis menggunakan rumus N-Gain berikut untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa secara kuantitatif.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posstest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}}$$

Hasil perhitungan *N-Gain* kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori tinggi, sedang, atau rendah berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Pengelompokan kategori tersebut disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 1 Kategori Hasil Uji N-Gain**

| Nilai Normalitas Gain   | Kriteria           |
|-------------------------|--------------------|
| $0,70 \leq n \leq 1,00$ | Peningkatan Tinggi |
| $0,30 \leq n < 0,70$    | Peningkatan Sedang |
| $0,00 \leq n < 0,30$    | Peningkatan Rendah |

(Hake, 1998)

Klasifikasi tersebut digunakan untuk memberikan interpretasi terhadap tingkat efektivitas perlakuan

dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil pelaksanaan pretest pada tanggal 20 Januari 2026 menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa kelas IVB SD Iskandar Said Surabaya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih tergolong rendah. Pretest ini dilaksanakan sebelum penerapan media pembelajaran berbasis Educaplay dengan tujuan untuk mengetahui kondisi awal hasil belajar siswa. Tes diberikan dalam bentuk 20 soal pilihan ganda yang telah disesuaikan dengan indikator pembelajaran. Berdasarkan hasil yang diperoleh, masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu  $\geq 75$ . Hal ini terlihat dari nilai yang diperoleh siswa serta masih adanya kesulitan dalam memahami materi yang diujikan.

Adapun hasil pretest siswa kelas IVB disajikan sebagai berikut.

**Tabel 2 Skor Hasil Pretest Siswa Kelas IVB**

| No. | Nama Siswa | Hasil Pretest | Status (KKM=75) |
|-----|------------|---------------|-----------------|
| 1.  | AAA        | 55            | Tidak Tuntas    |
| 2.  | AGG        | 45            | Tidak Tuntas    |
| 3.  | AKP        | 65            | Tidak Tuntas    |
| 4.  | AAI        | 70            | Tidak Tuntas    |
| 5.  | AJR        | 70            | Tidak Tuntas    |

|                        |      |          |              |
|------------------------|------|----------|--------------|
| 6.                     | ANP  | 70       | Tidak Tuntas |
| 7.                     | AF   | 55       | Tidak Tuntas |
| 8.                     | AAAI | 70       | Tidak Tuntas |
| 9.                     | DS   | 70       | Tidak Tuntas |
| 10.                    | EA   | 25       | Tidak Tuntas |
| 11.                    | EKM  | 40       | Tidak Tuntas |
| 12.                    | HAF  | 70       | Tidak Tuntas |
| 13.                    | MHS  | 60       | Tidak Tuntas |
| 14.                    | MZK  | 50       | Tidak Tuntas |
| 15.                    | MAFZ | 65       | Tidak Tuntas |
| 16.                    | MGs  | 50       | Tidak Tuntas |
| 17.                    | MRA  | 80       | Tuntas       |
| 18.                    | NPA  | 70       | Tidak Tuntas |
| 19.                    | NEA  | 70       | Tidak Tuntas |
| 20.                    | QDRK | 65       | Tidak Tuntas |
| 21.                    | RRP  | 50       | Tidak Tuntas |
| 22.                    | YWP  | 65       | Tidak Tuntas |
| <b>Jumlah</b>          |      | 1.330    |              |
| <b>Rata-rata</b>       |      | 60,45    |              |
| <b>Nilai Tertinggi</b> |      | 80       |              |
| <b>Nilai Terendah</b>  |      | 25       |              |
| <b>Tuntas</b>          |      | 1 siswa  |              |
| <b>Tidak Tuntas</b>    |      | 21 siswa |              |

Berdasarkan hasil *pretest* pada Tabel 2 yang diikuti oleh 22 siswa kelas IV-B, diperoleh gambaran bahwa sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Dari keseluruhan siswa, hanya 1 siswa yang mencapai kategori tuntas, sedangkan 21 siswa lainnya masih berada pada kategori belum tuntas.

Menindaklanjuti kondisi awal tersebut, proses pembelajaran selanjutnya dilaksanakan dengan menerapkan media berbasis *Educaplay* sebagai upaya meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran Bahasa

Indonesia. Tes akhir (*posttest*) kemudian diberikan kepada siswa berupa 20 butir soal pilihan ganda untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah dilaksanakannya pembelajaran dengan perlakuan yang telah dirancang. Adapun rincian perolehan hasil belajar siswa kelas IV-B pada pelaksanaan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3 Skor Hasil Posttest Siswa Kelas IVB**

| No.                    | Nama Siswa | Hasil Posttest | Status (KKM=75) |
|------------------------|------------|----------------|-----------------|
| 1.                     | AAA        | 85             | Tuntas          |
| 2.                     | AGG        | 75             | Tuntas          |
| 3.                     | AKP        | 85             | Tuntas          |
| 4.                     | AAI        | 95             | Tuntas          |
| 5.                     | AJR        | 90             | Tuntas          |
| 6.                     | ANP        | 100            | Tuntas          |
| 7.                     | AF         | 80             | Tuntas          |
| 8.                     | AAAI       | 100            | Tuntas          |
| 9.                     | DS         | 95             | Tuntas          |
| 10.                    | EA         | 60             | Tidak Tuntas    |
| 11.                    | EKM        | 60             | Tidak Tuntas    |
| 12.                    | HAF        | 80             | Tuntas          |
| 13.                    | MHS        | 95             | Tuntas          |
| 14.                    | MZK        | 100            | Tuntas          |
| 15.                    | MAFZ       | 90             | Tuntas          |
| 16.                    | MGs        | 85             | Tuntas          |
| 17.                    | MRA        | 95             | Tuntas          |
| 18.                    | NPA        | 95             | Tuntas          |
| 19.                    | NEA        | 100            | Tuntas          |
| 20.                    | QDRK       | 100            | Tuntas          |
| 21.                    | RRP        | 95             | Tuntas          |
| 22.                    | YWP        | 90             | Tuntas          |
| <b>Jumlah</b>          |            | 1950           |                 |
| <b>Rata-rata</b>       |            | 88,64          |                 |
| <b>Nilai Tertinggi</b> |            | 100            |                 |
| <b>Nilai Terendah</b>  |            | 60             |                 |
| <b>Tuntas</b>          |            | 20 siswa       |                 |
| <b>Tidak Tuntas</b>    |            | 2 siswa        |                 |

Berdasarkan hasil *posttest* pada Tabel 4.4 yang diikuti oleh 22 siswa kelas IV-B setelah penerapan media pembelajaran *Educaplay*, terlihat adanya peningkatan hasil belajar yang cukup baik. Sebagian besar siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dari 22 siswa sebanyak 20 siswa dinyatakan tuntas, sedangkan 2 siswa belum mencapai ketuntasan. Nilai *posttest* menunjukkan variasi dalam rentang skor 60 hingga 100. Skor tertinggi, yaitu 100, dicapai oleh beberapa siswa, sedangkan skor terendah sebesar 60 diperoleh oleh dua siswa yang belum tuntas. Jumlah keseluruhan nilai *posttest* siswa adalah 1.950 sehingga diperoleh rata-rata kelas sebesar 88,64. Rata-rata tersebut menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan rata-rata *pretest* sebelum diterapkannya media pembelajaran.

Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Educaplay* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Peningkatan tersebut terlihat dari selisih nilai antara *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan

adanya perubahan hasil belajar ke arah yang lebih baik setelah perlakuan diberikan.

Untuk memperkuat temuan tersebut sekaligus mengukur tingkat peningkatan hasil belajar secara lebih objektif dan kuantitatif, tahap selanjutnya adalah melakukan analisis peningkatan hasil belajar menggunakan rumus N-Gain. Perhitungan N-Gain dilakukan dengan membandingkan selisih nilai posttest dan pretest terhadap skor maksimum yang mungkin dicapai, sehingga diperoleh nilai peningkatan yang bersifat proporsional dan objektif.

**Tabel 4 Kerja Perhitungan N-Gain score**

| No  | Nama | Post Test | Pre Test | Post-Pre | Skor Maks (100-Pre) | N-Gain Score |
|-----|------|-----------|----------|----------|---------------------|--------------|
| 1.  | AAA  | 85        | 55       | 30       | 45                  | 0,67         |
| 2.  | AGG  | 75        | 45       | 30       | 55                  | 0,55         |
| 3.  | AKP  | 86        | 65       | 20       | 35                  | 0,57         |
| 4.  | AAI  | 95        | 70       | 25       | 30                  | 0,83         |
| 5.  | AJR  | 90        | 70       | 20       | 30                  | 0,67         |
| 6.  | ANP  | 100       | 70       | 30       | 30                  | 1,00         |
| 7.  | AF   | 80        | 55       | 25       | 45                  | 0,56         |
| 8.  | AAAI | 100       | 70       | 30       | 30                  | 1,00         |
| 9.  | DS   | 95        | 70       | 25       | 30                  | 0,83         |
| 10. | EA   | 60        | 25       | 35       | 75                  | 0,47         |
| 11. | EKM  | 60        | 40       | 20       | 60                  | 0,33         |
| 12. | HAF  | 80        | 70       | 10       | 30                  | 0,33         |
| 13. | MHS  | 95        | 60       | 35       | 40                  | 0,88         |
| 14. | MZK  | 100       | 50       | 50       | 50                  | 1,00         |
| 15. | MAFZ | 90        | 65       | 25       | 35                  | 0,71         |
| 16. | MGS  | 85        | 50       | 35       | 50                  | 0,70         |

|           |      |     |    |    |    |      |
|-----------|------|-----|----|----|----|------|
| 17.       | MRA  | 95  | 80 | 15 | 20 | 0,75 |
| 18.       | NPA  | 95  | 70 | 25 | 30 | 0,83 |
| 19.       | NEA  | 100 | 70 | 30 | 30 | 1,00 |
| 20.       | QDRK | 100 | 65 | 35 | 35 | 1,00 |
| 21.       | RRP  | 95  | 50 | 45 | 50 | 0,90 |
| 22.       | YWP  | 90  | 65 | 25 | 35 | 0,71 |
| Rata-rata |      |     |    |    |    | 0,74 |

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain yang telah dilakukan terhadap nilai pretest dan posttest siswa kelas IVB menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest adalah 60,45, sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 88,64. Selisih rata-rata peningkatan hasil belajar siswa sebesar 28,19 poin. Dari hasil perhitungan tersebut diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,74 atau setara dengan 74,06%, yang termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Educaplay* memiliki tingkat efektivitas yang baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Iskandar Said Surabaya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

### **D. Kesimpulan**

Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Educaplay* mampu menciptakan proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih aktif,

menarik, dan partisipatif, sehingga mendorong siswa untuk lebih antusias dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD Iskandar Said Surabaya.

Sebelum penggunaan media ini, hasil belajar siswa tergolong rendah dengan rata-rata nilai pretest sebesar 60,45 dan tingkat ketuntasan belajar hanya 4,54%, yaitu 1 siswa dari 22 siswa yang mencapai ketuntasan. Setelah penerapan Educaplay, rata-rata nilai meningkat menjadi 88,64 dengan ketuntasan belajar mencapai 90,90%, yaitu 20 siswa dari 22 siswa dinyatakan tuntas. Selain itu, hasil uji N-Gain menunjukkan rata-rata sebesar 0,74 yang termasuk dalam kategori tinggi.

Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan media Educaplay efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia serta mampu mencapai ketuntasan belajar secara klasikal sesuai target yang diharapkan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Aisyah Falah Agdiyah, Syukriyah Mustopa, & Kowiyah 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. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i6.1367>

Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>

Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). *Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai* (Vol. 7, Nomor 3).

Dianita, E., Bilkis, A. N., Berliansyah, D., Hidayah, E., & Nikmatuzzakiah, A. (2024). Pengembangan Game Educaplay sebagai Media Pembelajaran PKn Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Talang Padang. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(7), 275–282.

Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74.

Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (2021). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran* | i MEDIA PEMBELAJARAN.