

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VI MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN *EDUCAPLAY*

Ulfa Salsabila¹, Yumna², Nurhayati³

^{1,2}Sekolah tinggi Agama Islam Solok Nan Indah

¹ulfasalsabila543@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to improve the mathematics learning outcomes of sixth-grade students through the use of Educaplay learning media. The research was motivated by the low learning outcomes of students, as indicated by many students who had not achieved the minimum mastery criteria. The research method used was Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The research subjects were 11 sixth-grade students. Data collection techniques were carried out through learning outcome tests and observations. The results showed that the use of Educaplay learning media was able to improve students' learning outcomes. In the pre-cycle stage, the average score of students was 41.82 with a mastery level of 27.27%. In cycle I, the average score increased to 74.55 with a mastery level of 54.55%. In cycle II, the average score reached 85.82 with a mastery level of 81.82%. These results indicate that Educaplay learning media is effective in improving mathematics learning outcomes of elementary school students.

Keywords: *Learning Outcomes, Mathematics, Learning Media Educaplay*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VI melalui penggunaan media pembelajaran *Educaplay*. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa yang ditunjukkan oleh banyaknya siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 11 siswa kelas VI. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Educaplay* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada tahap pra-siklus nilai rata-rata siswa sebesar 41,82 dengan ketuntasan belajar 27,27%. Pada siklus I nilai rata-rata meningkat menjadi 74,55 dengan ketuntasan 54,55%. Pada siklus II nilai rata-rata mencapai 85,82 dengan ketuntasan belajar 81,82%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Educaplay* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Hasil Belajar, Matematika, Media Pembelajaran *Educaplay*

A. Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam pendidikan dasar karena memiliki peran dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan kreatif pada peserta didik. Melalui pembelajaran matematika, siswa diharapkan mampu memahami konsep-konsep dasar serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pembelajaran matematika juga berperan dalam melatih kemampuan pemecahan masalah dan penalaran siswa sehingga menjadi dasar bagi penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi di masa depan (Sa hditarani and Kaltsum 2024).

Namun dalam praktiknya, pembelajaran matematika di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan. Salah satu permasalahan yang sering ditemukan adalah rendahnya hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar matematika dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti metode pembelajaran yang kurang bervariasi, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, serta rendahnya motivasi belajar siswa. Kondisi tersebut

menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran sehingga pemahaman terhadap materi menjadi kurang optimal (Rachmawati 2024).

Selain itu, pembelajaran matematika yang masih berpusat pada guru seringkali membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru cenderung menggunakan metode ceramah tanpa melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Akibatnya, siswa hanya menerima informasi secara pasif tanpa memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta rendahnya hasil belajar yang dicapai (Aryfien, Atmojo, and Matsuri 2024).

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, penggunaan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran digital mampu menghadirkan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran

yang tepat dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah serta meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran

Salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah *Educaplay*. *Educaplay* merupakan platform pembelajaran berbasis digital yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, permainan edukatif, teka-teki, dan latihan soal yang dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif melalui berbagai aktivitas yang menantang sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep serta hasil belajar siswa.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan partisipasi dalam kegiatan pembelajaran, serta membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Oleh karena itu, penggunaan media

pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas VI, diketahui bahwa hasil belajar matematika siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata siswa yang masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) serta rendahnya persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

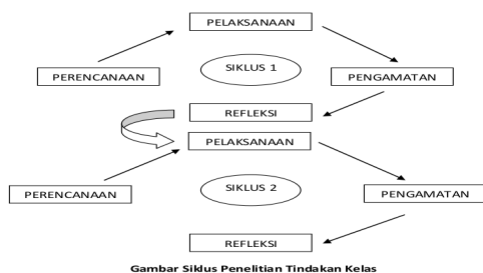
Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran *Educaplay* dalam kegiatan pembelajaran matematika. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VI melalui penggunaan media pembelajaran *Educaplay*.

B. Metode Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan Teori Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin McTaggart merupakan model yang paling populer dan sering digunakan dalam dunia pendidikan. Model ini merupakan pengembangan dari konsep dasar Kurt Lewin, namun dikemas dalam bentuk yang lebih operasional dan berkelanjutan.

Inti dari model Kemmis & McTaggart adalah sistem spiral atau siklus yang berkelanjutan.



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Gambar 1. Desain PTK Kemmis & Mc Taggart

Pada tahap (1) perencanaan, peneliti menyusun perangkat

pembelajaran yang meliputi rencana pelaksanaan pembelajaran, media pembelajaran *Educaplay*, serta instrumen penelitian seperti lembar observasi dan tes hasil belajar. Tahap (2) pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan pembelajaran matematika menggunakan media *Educaplay* sesuai dengan rencana yang telah disusun.

Tahap (3) observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi untuk memperoleh data mengenai keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya pada tahap (4) refleksi, peneliti melakukan evaluasi terhadap hasil tindakan yang telah dilaksanakan pada setiap siklus untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pembelajaran sehingga dapat dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap di kelas VI SDN 07 Muaro Kalaban. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 11 peserta didik yakni 6 peserta didik laki-laki dan 5 peserta didik perempuan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari tahap

perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Teknik pengumpulan data yaitu melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa setelah proses pembelajaran berlangsung bentuk soal yang digunakan dalam penelitian ini ada 10 soal pilihan ganda pada prasiklus dan siklus 1, 10 soal pilihan ganda dan 4 soal isian. Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Dokumentasi digunakan sebagai pendukung dalam proses berlangsungnya penelitian.

Pada penelitian ini menggunakan teknik validasi instrument tes, dengan melakukan validasi isi (*content validity*) melalui *expert judgement*, yaitu penilaian oleh ahli atau guru mata pelajaran untuk memastikan bahwa soal yang digunakan telah sesuai dengan indikator pembelajaran, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran. Validasi instrument ini bertujuan untuk mengukur kemampuan yang seharusnya diukur secara tepat serta memiliki tingkat keandalan yang baik dalam penelitian.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kombinasi pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Analisis kuantitatif akan digunakan untuk mengolah data hasil belajar peserta didik, sedangkan kualitatif akan digunakan untuk mengolah data observasi. Penelitian dianggap tuntas jika nilai yang diperoleh telah memenuhi rata-rata dan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) mencapai lebih dari 75% dari jumlah seluruh siswa. untuk menghitung nilai rata-rata dan mengukur ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

Menghitung nilai rata-rata

Rumus menghitung rata-rata kelas :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

- $\bar{x}$ = nilai rata-rata kelas
- $\sum x$ = jumlah seluruh nilai siswa
- N = jumlah siswa

Menghitung Persentase ketuntasan belajar

Rumus persentase ketuntasan:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = persentase ketuntasan belajar
- F = jumlah siswa mencapai KKM

N = jumlah seluruh siswa

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan di kelas VI SDN 07 Muaro Kalaban tahun ajaran 2025/2026. Dalam penelitian ini subjeknya ada 11 peserta didik, yaitu enam laki-laki dan lima perempuan. Penelitian ini dilakukan oleh peneliti mulai dari pra-siklus, siklus I dan siklus II, yang setiap siklusnya terdiri dari 4 tahap, tahap pertama adalah perencanaan menggunakan media *Educaplay*, tahap kedua adalah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Educaplay*, tahap ketiga adalah observasi mengenai pelaksanaan pembelajaran serta hasil belajar peserta didik, tahap keempat adalah refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran.

Pra- Siklus

Penelitian ini dimulai dengan tahap pra-siklus yang bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi awal dengan memberikan tes awal untuk mengetahui tingkat pemahaman terhadap materi bangun ruang. Adapun hasil belajar pra-siklus peserta didik kelas VI SDN 07 Muaro Kalaban yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Persentase hasil pra-siklus

Keterangan	Jumlah siswa	Persentase
Tuntas	3	27,27%
Belum tuntas	8	72,72%

Data menunjukkan bahwa peserta didik memiliki hasil belajar yang masih rendah, berdasarkan hasil pra-siklus diketahui sebanyak 3 peserta didik (27,27%) dari 11 peserta didik telah mencapai KKM. Sementara yang belum tuntas yakni sebanyak 8 peserta didik (72,72%). Dengan nilai rata-rata pra-siklusnya (41,82). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil pra-siklus peserta didik di kelas VI SDN 07 Muaro Kalaban masih rendah. Hal ini disebabkan kurangnya penggunaan media pembelajaran, serta pembelajaran yang masih bersifat konvensional yang membuat minat belajar peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi.

Siklus I

Berdasarkan persolan yang ditemukan pada kegiatan pra-siklus, peneliti melakukan intervensi dengan menerapkan media *Educaplay*. Tahap pertama pada siklus I adalah perencanaan dengan menyusun rancangan pembelajaran, menyediakan lembar tes dan juga observasi.

Pada tahap pelaksanaan ,pembelajaran menyesuaikan modul yang mencakup kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan penutup. Pada kegiatan awal dilakukan pembiasaan seperti salam, berdoa, pertanyaan pemantik, dan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti diterapkan pembelajaran menggunakan media *Educaplay* ,mengerjakan LKPD. Kemudian pada kegiatan penutup dilakukan mengerjakan soal tes evaluasi membuat kesimpulan dan refleksi pembelajaran. Hasil pengamatan dan observasi pelaksanaan pada siklus I diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 3. Persentase hasil belajar siklus I

Keterangan	Jumlah siswa	Persentase
Tuntas	6	54,55%
Belum tuntas	5	45.44%

Pada siklus I ini data menunjukkan bahwa 6 peserta didik(54,55%) telah mencapai KKTP. Sementara itu, terdapat 5 peserta didik(45,44%) yang belum mencapai KKTP, dengan nilai rata-rata kelas (74,55). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan dari prasi-klus → siklus I = +27,28%. Namun, hasil yang di peroleh belum maksimal, sehingga diperlukan perbaikan untuk

siklus berikutnya. Hal ini sejalan dengan pendapat (Iksan, Farida, and Dwi Ferdiani 2023). Jika hasil belajar peserta didik pada suatu siklus belum mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan, maka siklus pembelajaran harus dilanjutkan ke tahap berikutnya untuk memberikan perbaikan dan peningkatan. Oleh karena itu, setelah siklus I dilanjutkan ke siklus II dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Dalam pelaksanaan siklus I, masih ditemukan masih ada peserta didik yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, pada saat penerapan media *Educaplay*, banyak peserta didik yang kurang kondusif karena berebut ingin menjawab soal yang ada. Melihat permasalahan tersebut, dilakukan perbaikan pada pembelajaran di siklus II. Selain itu, jumlah soal juga diperbanyak agar semua peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam penggunaan media *Educaplay*. Pada saat penerapan ini siswa lebih aktif dalam pembelajaran,sehingga *Educaplay* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Siklus II

Kegiatan pada siklus I kemudian dilakukan perbaikan yang

selanjutnya dilakukan siklus II dengan tahapan yang sama Pada tahap perencanaan, peneliti merancang dan merevisi media *Educaplay* berupa *Froggy Jumps* dengan menambah soal serta menyiapkan lembar tes dan observasi. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan, pembelajaran dilakukan sesuai perangkat ajar yang telah disusun dengan pengoptimalan waktu. Kegiatan awal meliputi salam, doa, menanyakan kabar peserta didik, dan ice breaking dengan tepuk semangat, diikuti dengan pertanyaan pemantik dan penyampaian tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti peserta didik mengerjakan LKPD, berdiskusi, presentasi dan diterapkan pembelajaran menggunakan media *Educaplay* permainan *Froggy Jumps* secara bergantian sesuai dengan urutan nama yang diambil melalui random name absen. Kegiatan penutup mencakup pengerjaan soal tes, membuat kesimpulan, dan merefleksi pembelajaran dengan permainan teka-teki silang yang ada di *Educaplay*. Observasi menunjukkan antusiasme peserta didik terhadap media *Educaplay* selama pelaksanaan. Hasil analisis soal tes siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Persentase hasil siklus II

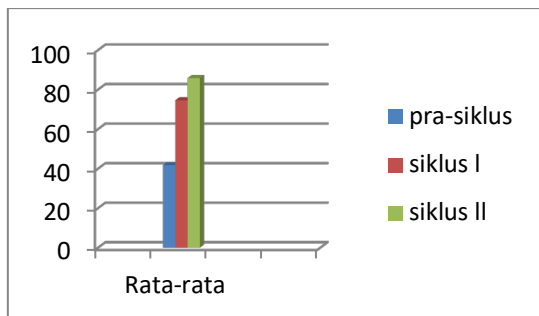
Keterangan	Jumlah siswa	persentase
Tuntas	9	81,82%
Belum tuntas	2	18,18%

Pada siklus II menunjukkan bahwa 9 peserta didik (81,81%) telah mencapai KKTP. Sementara itu terdapat 2 peserta didik (18,18%) yang belum mencapai KKTP, dengan nilai rata-rata kelas (85,82). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar pada siklus I → siklus II = +54,55% Dalam pelaksanaan siklus II, tidak ditemukan adanya kendala yang berarti, hanya beberapa anak yang masih kurang fokus pada saat pembelajaran. Oleh karena itu, ketika pembelajaran dilakukan, peneliti menyelipkan ice breaking untuk membantu peserta didik agar kembali fokus pada pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas ini dianggap berhasil, sehingga pelaksanaan siklus dihentikan setelah siklus II.

Berdasarkan hasil pembelajaran yang dilaksanakan dari tahap pra-siklus, siklus I, dan siklus II dengan menggunakan media *Educaplay*,

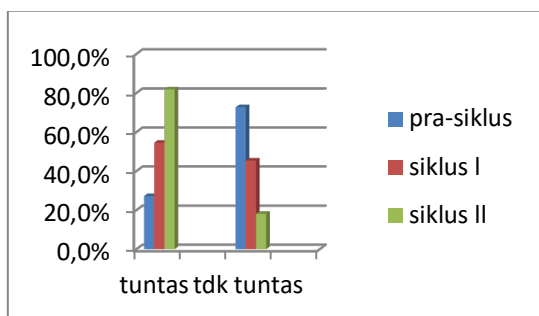
terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik. Perbandingan hasil belajar antara pra-siklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada gambar berikut :

Gambar 2. Diagram nilai rata-rata kelas



Berdasarkan hasil yang diperoleh pada pra-siklus terdapat rata-rata nilai (41,82), sedangkan pada siklus I, mencapai rata-rata nilai (74,55), Kemudian pada siklus II terjadi peningkatan signifikan menjadi (85,82), Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dari pra-siklus, siklus I, siklus II.

Gambar 3. Diagram persentase ketuntasan belajar



Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terlihat adanya peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa pada setiap siklus pembelajaran. Pada tahap pra-siklus, persentase ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 27,27% Setelah dilakukan tindakan pembelajaran pada siklus I dengan menggunakan media pembelajaran *Educaplay*, persentase ketuntasan belajar meningkat menjadi 54,55% dengan peningkatan dari pra siklus → siklus I = +27,28% Selanjutnya pada siklus II, persentase ketuntasan belajar meningkat secara signifikan menjadi 81,82% dengan Peningkatan siklus I → siklus II = +27,27% hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Educaplay* mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa secara bertahap.

Menurut (Arikunto 2015) Suatu siklus pembelajaran dapat dinyatakan selesai apabila persentase ketuntasan belajar peserta didik telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu lebih dari 75% Dengan demikian, data pada siklus II yang menunjukkan 81,82%, 9 peserta didik dari 11 peserta didik telah mencapai KKTP mengindikasikan bahwa penerapan media *Educaplay* dalam

pembelajaran Matematika telah efektif dan tindakan dapat dinyatakan selesai.

Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *Educaplay* (Putri, Handayani, and Saputra 2022). *Educaplay* merupakan platform pembelajaran daring yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis, permainan edukatif, dan teka-teki. Pemanfaatan media ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan fokus, keterlibatan aktif, serta motivasi belajar peserta didik (Anggara, Prasetyo, and Rahmawati 2021). Dengan meningkatnya keterlibatan peserta didik, pemahaman terhadap materi matematika juga dapat meningkat.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan untuk menjawab rumusan masalah, yaitu “Apakah dengan menggunakan media pembelajaran *Educaplay* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika pada peserta didik kelas VI SDN 07 Muaro Kalaban?”. Berdasarkan data

yang diperoleh selama pelaksanaan PTK, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *Educaplay* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Matematika peserta didik kelas VI.

Peningkatan hasil belajar terlihat secara bertahap pada setiap siklus. Ketuntasan klasikal hasil belajar peserta didik pada pra-siklus sebesar 27,27%, kemudian meningkat menjadi 54,55% pada siklus I, dan kembali meningkat menjadi 81,82% pada siklus II. Begitupun dengan rata-rata nilai kelas pada pra-siklus 41,82, kemudian meningkat menjadi 74,55 pada siklus I, dan meningkat kembali menjadi 85,82 pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan telah tercapai pada siklus II karena persentase ketuntasan telah melampaui 75%

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian (Santoso, Wijayanti, and Kurniawan 2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Educaplay* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian lain oleh (Sari, Fitriani, and Ramadhani 2020) juga menunjukkan bahwa pemanfaatan *Educaplay* dalam pembelajaran dapat meningkatkan

pemahaman dan keterlibatan peserta didik. Dengan tampilan *Educaplay* yang menarik dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar, sehingga mereka lebih terlibat dan antusias yang membuat hasil belajarnya ikut meningkat.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Educaplay* dalam pembelajaran Matematika di kelas VI SDN 07 Muaro Kalaban mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VI secara signifikan. Secara praktis, guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran matematika untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Namun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada jumlah sampel yang relatif kecil dan hanya diterapkan pada satu materi pembelajaran, sehingga penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji penggunaan media *Educaplay* pada jumlah sampel yang lebih besar serta materi matematika lainnya agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media tersebut

dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggara, A., Prasetyo, D., & Rahmawati, L. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *Educaplay* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 112–120.
- Ansori, Y., Situmorang, L. K., & Ayuningsih, P. (2025). Evaluasi penggunaan platform *educaplay* sebagai media pembelajaran interaktif pada praktik mengajar mahasiswa. *International Journal of Informatics*, 1(1).
- Arikunto, S. (2015). *Penelitian tindakan kelas*. Bumi Aksara.
- Aryfien, W. N., Atmojo, I. R. W., & Matsuri, M. (2025). *Interactive learning media for better learning outcomes in elementary school: A systematic literature review*. *Mimbar Sekolah Dasar*, 12(1), 132-147.
- Cahyono, B. Y., & Widiati, U. (2008). The teaching of EFL vocabulary in the Indonesian context: the state of the art. *Teflin*, 19(1), 2.

- Falah, M. N., & Sari, A. K. P. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran ipas. *Didaktika: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 32(1), 61-72.
- Fernanda, N., Roosyanti, A., & Susanti, R. (2024). Peningkatan hasil belajar pendidikan Pancasila melalui media Educaplay di kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya. *Journal of Science and Education Research*, 3(2), 58-63.
- Iksan, M., Farida, N., & Ferdiani, R. D. (2023). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis smartphone. *Jurnal Sosial dan Sains*, 3(3), 326–337. <https://doi.org/10.59188/jurnalso-sains.v3i3.716>
- Irianti, A., Sahiruddin, S., Matahari, M., & Sabarudin, D. N. R. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan Powtoon pada mata pelajaran matematika kelas V di MI Roudlotul Khuffadz. *Jurnal petisi (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 6(2), 257–269.
- Kiki, R. L., & Yuliana, R. (2025). Meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media game Wordwall. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(01), 312-323.
- Nuha, F. D., Anggriana, T. M., & Cristiana, R. (2022). Pengaruh lingkungan belajar dan motivasi belajar terhadap keaktifan belajar siswa sekolah dasar. *Tarqiyatuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 83-91.
- Rahman, N. A., Ningrum, A. S., Nurliyan, N., Aurelya, N. S., Zam-zam, N., Herlina, H., & Herlina, K. (2025). Analisis Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal dikdas*, 13(2), 193-205.
- Rachmawati, A. (2025). *Innovative Digital Learning Media To Enhance Student Engagement And Learning Outcomes In Elementary Schools*.
- Sahditarani, K. C., & Kaltsum, H. U. (2026). *The Effectiveness of Educaplay Interactive Media on Mathematics Learning Outcomes of First*

Grade Students. Journal of Educational Sciences, 10(1), 774-785.

Setiawati, M., Mubarak, A., Rachman, A., Hidayat, A., & Suganda, A. (2025). Analisis penggunaan media pembelajaran game educaplay dalam pemahaman materi warisan budaya siswa kelas v pada pembelajaran ips di sdn ciwedus 2. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(03), 273-280.*

Setiawan, V. P., & Atmojo, S. E. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Kelas III SD Muhammadiyah Banyuraden. *Elementary Pedagogy, 1(1), 8-16.*

Salsabila, A., & Puspitasari, P. (2020). Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa Sekolah Dasar. *Pandawa, 2(2), 278-288.*

Tampubolon, R. A., Sumarni, W., & Utomo, U. (2021). Pengaruh pembelajaran daring dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal basicedu, 5(5), 3125-3133.*