

## **PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYIMAK MELALUI MEDIA *EDUCAPLAY* PADA MATERI TEKS PROSEDUR SISWA KELAS V SDN KARET 01 PAGI**

Elis Tiara Sardi<sup>1</sup>, Anggi Citra Apriliana<sup>2</sup>, Yofita Sari<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta

<sup>1</sup>[eltiaraa1@gmail.com](mailto:eltiaraa1@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*This study aimed to improve the procedure text listening skills of fifth-grade students at SDN Karet 01 Pagi through the use of Educaplay media. The method used was Classroom Action Research (CAR) with the Kemmis and McTaggart design, which consists of planning, action, observation, and reflection stages. The research was conducted in two cycles involving 29 fifth-grade students at SDN Karet 01 Pagi as the research subjects. Data collection techniques were conducted through observation, tests, and documentation, while data analysis was performed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The results showed that the use of Educaplay media was able to improve students' listening skills. The percentage of test mastery increased from 68.96% in Cycle I to 93.10% in Cycle II. In addition, teacher activity increased from 70.45% to 87.49%, and student activity increased from 71.87% to 89.06%. These results indicate that the use of Educaplay media can create a more interactive and interesting learning experience, thereby increasing students' focus and involvement in listening activities. Thus, Educaplay media is effectively used to improve the procedure text listening skills of fifth-grade students at SDN Karet 01 Pagi.*

*Keywords: Listening Skills, Educaplay, Procedure Text*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menyimak pada materi teks prosedur siswa kelas V SDN Karet 01 Pagi melalui penggunaan media *Educaplay*. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek penelitian sebanyak 29 siswa kelas V SDN Karet 01 Pagi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Educaplay* mampu meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Persentase ketuntasan tes meningkat dari 68,96% pada siklus I menjadi 93,10% pada siklus II. Selain itu, aktivitas guru meningkat dari 70,45% menjadi 87,49% dan aktivitas siswa meningkat dari 71,87% menjadi 89,06%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Educaplay* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik sehingga dapat meningkatkan fokus serta keterlibatan siswa

dalam kegiatan menyimak. Dengan demikian, media *Educaplay* efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan menyimak teks prosedur siswa kelas V SDN Karet 01 Pagi.

Kata Kunci: Keterampilan Menyimak, *Educaplay*, Teks Prosedur

### **A. Pendahuluan**

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kompetensi berbahasa siswa, salah satunya keterampilan menyimak. Keterampilan menyimak dipahami sebagai kegiatan mendengarkan secara aktif dan penuh konsentrasi terhadap pesan atau informasi yang disampaikan secara lisan (Septiari, 2022). Sejalan dengan hal tersebut, keterampilan menyimak merupakan keterampilan paling mendasar yang menjadi landasan untuk menguasai tiga keterampilan berbahasa lainnya, yaitu berbicara, membaca, dan menulis (Rustinar, 2024).

Sejak jenjang sekolah dasar, kemampuan menyimak berperan besar dalam membantu siswa memahami materi yang disampaikan guru, sehingga keberhasilan mereka dalam mengikuti proses pembelajaran sangat ditentukan oleh tingkat pemahaman yang diperoleh melalui kegiatan menyimak yang fokus dan efektif (Rambe et al., 2023).

Sebaliknya, rendahnya keterampilan menyimak dapat berdampak negatif terhadap pemahaman materi dan prestasi siswa di sekolah, serta menghambat perkembangan keterampilan berbahasa lainnya (Massitoh, 2021).

Meskipun memiliki peran yang sangat dominan dan mendasar, keterampilan menyimak masih menjadi salah satu aspek berbahasa yang relatif sulit dikuasai oleh siswa. Handayani & Winarni (2025) menemukan bahwa pembelajaran menyimak Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan, antara lain rendahnya minat siswa, kesulitan memahami teks lisan, serta terbatasnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

Secara ideal, siswa dikatakan memiliki keterampilan menyimak yang baik apabila mampu memusatkan pikiran dan perhatian pada bahan simakan secara optimal (Ningsih, 2023). Adapun indikator keterampilan menyimak dalam pembelajaran

meliputi mendengar, memperhatikan, memahami, dan menanggapi, yaitu kemampuan mengenali dan menerima informasi lisan, menunjukkan fokus selama kegiatan menyimak, memahami isi informasi yang disimak secara cermat, serta memberikan respons dan mengungkapkan kembali informasi yang telah disimak (Tarigan, 2014; Safitri & Bakhtiar, 2022). Apabila hal tersebut tidak berkembang dengan baik, kegiatan menyimak tidak akan berlangsung secara efektif sehingga siswa mengalami hambatan dalam memahami materi pembelajaran secara menyeluruh.

Berdasarkan hasil observasi di kelas V SDN Karet 01 Pagi, ditemukan bahwa 62,06% siswa belum menunjukkan keterampilan menyimak yang optimal pada indikator memperhatikan, memahami, dan menanggapi. Pertama, siswa masih kurang fokus saat pembelajaran berlangsung. Kedua, siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disimak. Ketiga, siswa masih kesulitan mengungkapkan kembali informasi yang telah disampaikan guru, baik secara lisan maupun tulisan. Permasalahan tersebut terlihat pada

pembelajaran teks prosedur. Teks prosedur adalah teks yang menyajikan paparan mengenai tahapan dalam membuat atau melakukan suatu aktivitas secara sistematis (Agustin & Indihadi, 2020).

Hasil tes awal keterampilan menyimak teks prosedur menunjukkan bahwa kemampuan siswa masih rendah, dengan persentase ketuntasan belajar hanya mencapai 44,82%. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan pemahaman siswa dalam kegiatan menyimak.

Salah satu media yang dapat digunakan, yaitu *Educaplay*. *Educaplay* adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang mendorong keaktifan siswa melalui berbagai aktivitas interaktif dengan dukungan teks, gambar, suara, dan video (Nabila, 2025).

Penggunaan *Educaplay* sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan keaktifan siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar dan interaksi dengan lingkungan (Ge'e & Dahlan, 2025). Selain itu, *Educaplay* juga selaras dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang

menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila informasi disajikan melalui kombinasi kata dan gambar, karena manusia memproses informasi melalui dua saluran, yaitu saluran verbal dan visual (Mayer, 2024).

*Educaplay* sebagai media pembelajaran telah banyak diteliti oleh peneliti terdahulu. Penelitian internasional oleh Vargas-Saritama & Espinoza (2024) menunjukkan bahwa *Educaplay* efektif meningkatkan retensi kosakata bahasa Inggris. Penelitian Puspitasari & Sesanti (2024) membuktikan bahwa *Educaplay* mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan Masrurroh et al. (2025) menemukan bahwa pemanfaatan *Educaplay* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar.

Meskipun demikian, penelitian terdahulu umumnya masih berfokus pada aspek kosakata, keaktifan, dan hasil belajar siswa. Penelitian mengenai penggunaan media *Educaplay* untuk meningkatkan keterampilan menyimak teks prosedur pada siswa kelas V sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk

meningkatkan keterampilan menyimak melalui penggunaan media *Educaplay* pada materi teks prosedur siswa kelas V SDN Karet 01 Pagi.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Karet 01 Pagi yang berlokasi di Kecamatan Setiabudi, Jakarta Selatan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Karet 01 Pagi yang berjumlah 29 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menyimak teks prosedur melalui penggunaan media *Educaplay* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain penelitian model Kemmis dan McTaggart. Model ini terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang dilakukan secara berulang pada setiap siklus hingga mencapai indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan. Alur penelitian model Kemmis dan McTaggart dapat dilihat pada gambar berikut:

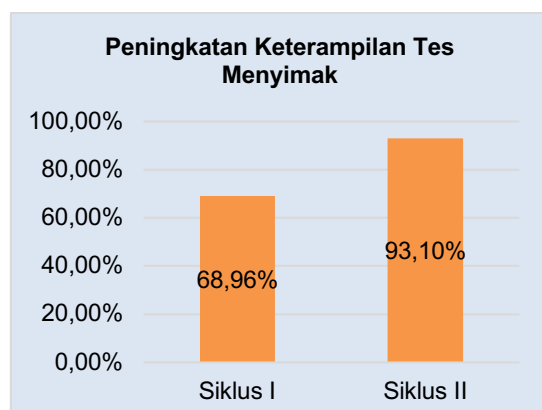


sebanyak 20 siswa telah mencapai nilai  $\geq 70$ , sedangkan 9 siswa lainnya belum memenuhi kriteria ketuntasan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa target ketuntasan klasikal minimal 80% belum tercapai.

Setelah dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II, persentase ketuntasan belajar meningkat menjadi 93,10%, dengan jumlah siswa yang mencapai nilai  $\geq 70$  sebanyak 27 siswa. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memenuhi target ketuntasan yang ditetapkan.

**Tabel 2 Hasil Nilai Tes Keterampilan Menyimak Teks Prosedur**

Tindakan	Persentase	Target Ketuntasan minimal
Siklus I	68,96%	80%
Siklus II	93,10%	
Peningkatan	24,14%	



**Gambar 2 Peningkatan Keterampilan Tes Menyimak**

Selain hasil tes, peningkatan juga terlihat pada hasil observasi aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran menggunakan media *Educaplay*. Pada siklus I, rata-rata persentase aktivitas guru mencapai 70,45% dan aktivitas siswa sebesar 71,87%, yang termasuk dalam kategori sedang. Hal tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran masih belum mencapai kriteria ketuntasan dan memerlukan perbaikan pada beberapa aspek.

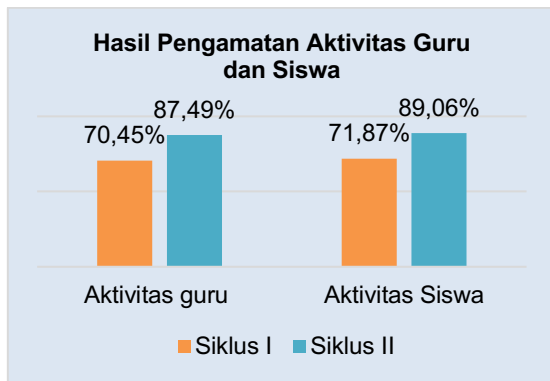
Pada siklus II, rata-rata aktivitas guru meningkat menjadi 87,49% dan aktivitas siswa mencapai 89,06%. Kedua hasil tersebut termasuk dalam kategori baik, yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran telah berlangsung lebih efektif, interaktif, dan telah mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan.

**Tabel 3 Hasil Observasi Aktivitas Guru**

Tindakan	Persentase	Kategori
Siklus I	70,45%	Sedang
Siklus II	87,49%	Baik

**Tabel 4 Hasil Observasi Aktivitas Siswa**

Tindakan	Persentase	Kategori
Siklus I	71,87%	Sedang
Siklus II	89,06%	Baik



Gambar 3 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dan Siswa

### **Pembahasan**

Pada pelaksanaan siklus I, keterampilan menyimak siswa masih belum menunjukkan hasil yang maksimal. Selama proses pembelajaran masih ditemukan siswa yang kurang fokus, berbicara dengan teman, kurang memperhatikan penjelasan guru, serta belum terbiasa mencatat informasi penting dari materi yang disimak. Selain itu, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi isi teks prosedur yang ditampilkan melalui media. Kondisi tersebut menyebabkan hasil evaluasi pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Belum optimalnya hasil pada siklus I dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu kurangnya kesiapan siswa saat pembelajaran, sebagian siswa belum mampu memusatkan perhatian secara optimal saat

menyimak, kondisi kelas yang kurang kondusif saat kegiatan kuis berlangsung, serta rendahnya kebiasaan siswa dalam mencatat informasi penting. Selain itu, pemanfaatan media *Educaplay* pada siklus I belum sepenuhnya dimaksimalkan dalam menarik perhatian seluruh siswa.

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, peneliti melakukan beberapa perbaikan pada siklus II, seperti meningkatkan pengelolaan kelas, memberikan kegiatan *ice breaking* untuk meningkatkan kesiapan belajar siswa, menerapkan strategi pemilihan giliran menjawab menggunakan *Wheel of Names*, serta memberikan arahan yang lebih jelas terkait pencatatan informasi penting selama kegiatan menyimak. Perbaikan tersebut membuat proses pembelajaran pada siklus II berlangsung lebih kondusif dan terarah. Siswa terlihat lebih fokus, aktif, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa juga mulai terbiasa mencatat informasi penting dan mampu memberikan respons terhadap pertanyaan yang diajukan. Hasil tes pada siklus II juga menunjukkan bahwa indikator keberhasilan telah tercapai. Selain itu,

aktivitas guru dan siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan dan berada pada kategori baik.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Educaplay* memberikan dampak positif terhadap keterampilan menyimak siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Agdiyah et al. (2024) yang menyatakan bahwa *Educaplay* merupakan *platform e-learning* yang menawarkan berbagai permainan pembelajaran interaktif yang tidak hanya meningkatkan pemahaman materi pembelajaran, melainkan juga meningkatkan partisipasi siswa pada proses belajar mengajar.

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran juga memungkinkan guru menghadirkan media yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Ningrum et al. (2025) menyatakan bahwa perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Selain itu, penggunaan teknologi digital seperti aplikasi pembuat soal online, platform evaluasi berbasis web juga dapat meningkatkan efektivitas serta

efisiensi proses pembelajaran (Apriliana et al., 2025). Kondisi tersebut sesuai dengan karakteristik media *Educaplay* yang menyediakan berbagai fitur evaluasi pembelajaran yang interaktif dan menarik sehingga mendukung pada peningkatan keterampilan menyimak siswa.

Penggunaan media *Educaplay* tersebut sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa akan lebih mudah memahami materi ketika terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, *Educaplay* memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi melalui kegiatan menyimak, menjawab kuis, dan berdiskusi. Hal ini terlihat dari meningkatnya keterlibatan siswa selama pembelajaran, seperti aktif menjawab, memberikan tanggapan, serta mulai terbiasa mencatat informasi penting. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi mampu membangun pemahaman melalui pengalaman belajar.

Selain itu, adanya peningkatan dalam penelitian ini juga dapat dilihat dari beberapa aspek. Dari aspek kognitif, penggunaan media berbasis

audio-visual membantu siswa dalam memproses informasi secara lebih efektif. Penyajian materi yang menggabungkan unsur visual dan audio memungkinkan terjadinya penyerapan informasi secara lebih efektif, sehingga membantu pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi yang disimak. Hal ini sejalan dengan teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui dua saluran, yaitu saluran verbal dan visual (Mayer, 2024).

Dari aspek motivasi, penggunaan *Educaplay* yang mengandung unsur permainan (*gamification*) mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dikemas secara interaktif dan menyenangkan membuat siswa lebih antusias serta tidak mudah merasa bosan. Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan penelitian Jatawitika et al. (2024) yang menyatakan bahwa konsep gamifikasi merefleksikan proses berpikir siswa melalui aktivitas bermain, sehingga

pembelajaran menjadi tidak membosankan.

Selain itu, dari aspek perhatian, penggunaan media interaktif seperti *Educaplay* membantu siswa lebih fokus selama kegiatan menyimak. Tampilan yang menarik serta fitur yang beragam mampu mengurangi distraksi dan menjaga konsentrasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, peningkatan keterampilan menyimak siswa tidak hanya dipengaruhi oleh perbaikan tindakan pembelajaran, tetapi juga didukung oleh penggunaan media *Educaplay* yang mampu meningkatkan kualitas proses belajar siswa dari aspek kognitif, motivasi, dan perhatian.

Berdasarkan keseluruhan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Educaplay* efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak teks prosedur Siswa kelas V SDN Karet 01 Pagi. Oleh karena itu, penelitian dihentikan pada siklus II karena indikator keberhasilan telah tercapai dan tidak diperlukan tindakan lanjutan.

#### **D. Kesimpulan**

Penerapan media *Educaplay* dalam meningkatkan keterampilan

menyimak pada materi teks prosedur siswa kelas V SDN Karet 01 Pagi dilakukan melalui penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Adapun dalam penerapannya, media *Educaplay* digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, kegiatan *ice breaking*, serta sebagai sarana latihan terbimbing melalui kuis interaktif. Selama proses pembelajaran, siswa terlibat aktif dalam kegiatan menyimak, diskusi, tanya jawab, dan menjawab kuis. Penerapan pembelajaran yang terstruktur serta didukung penggunaan media *Educaplay* mampu meningkatkan fokus, kesiapan belajar, dan keterlibatan siswa selama kegiatan menyimak berlangsung.

Penggunaan media *Educaplay* dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas V SDN Karet 01 Pagi pada materi teks prosedur. Hal tersebut ditunjukkan melalui peningkatan hasil tes keterampilan menyimak dan hasil observasi aktivitas siswa. Persentase ketuntasan tes siswa meningkat dari 68,96% pada siklus I menjadi 93,10% pada siklus II. Selain itu, hasil observasi aktivitas siswa juga

mengalami peningkatan dari 71,87% dengan kategori sedang pada siklus I menjadi 89,06% dengan kategori baik pada siklus II. Peningkatan tersebut terlihat pada indikator mendengar, memperhatikan, memahami, dan menanggapi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Educaplay* efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas V SDN Karet 01 Pagi pada materi teks prosedur.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustin, P. H., & Indihadi, D. (2020). Analisis Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas IV. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 83–92.
- Agdiyah, A. F., Mustopa, S., & Kowiyah. (2024). Pengaruh Media Interaktif *Educaplay* pada Pembelajaran. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 2(6), 385–390.
- Apriliana, A. C., Imaningtyas, Winarni, S., & Amri, M. A. (2025). *Transformasi Kompetensi Guru dalam Menyusun Soal Literasi Berbasis Hots Menggunakan Paltform Digital*. 6(4), 4828–4838.
- Ge'e, R. S., & Dahlan, Z. (2025). Pengaruh Media Interaktif *Educaplay* terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 339–349.

- Handayani, K., & Winarni, R. (2025). *Problematisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Keterampilan Menyimak Sekolah Dasar*. 10.
- Jatawitika, I. G. Y., Warpala, I. W. S., & Tegeh, I. M. (2024). *Efektivitas Multimedia Pembelajaran Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. 14, 159–168.
- Masrurroh, N., Noerdianasari, M., & Pratiwi, D. E. (2025). *Jurnal Perspektif Penelitian Pendidikan*. 50–56.
- Massitoh, E. I. (2021). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Keterampilan Menyimak. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3, 330–333.
- Mayer, R. E. (2024). The Past , Present , and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 1–25.
- Mustakim, A., Ngaliyah, J., & Darmayanti, R. (2023). *Quantum Teaching Model : Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa MTs*. 1(1), 6–10.
- Nabila, E. Z. (2025). *Pengembangan Media Gim Interaktif Pada Materi Teks Berita Berbasis Educaplay Di Kelas Vii Smp Negeri 2 Indralaya Utara*. skripsi.
- Ningrum, S. K., Apriliana, A. C., & Fahrurrozi. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Scrapbook dalam Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar*. 11(April), 156–165.
- Ningsih, F. A. (2023). Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Menyimak Teks Prosedur Kelas VII C MTs Darul Ulum Sukaraja. *Bussiness Law Binus*, 7(2).
- Puspitasari, R., & Sesanti, N. R. (2024). *Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas 4 pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Pisangcandi 1 Malang*. 1(2), 949–955.
- Rambe, R. N., Sari, A., Fitrah, D. A., Aisyah, N., Umami, L., Universitas, M., Negeri, I., Utara, S., & Sekolah, U. A. (2023). *Kata kunci: Sekolah Dasar, Anak, Ujian Akhir Sekolah, Kecemasan*. 4(1), 171–178.
- Rustinar, E. (2024). *Keterampilan Menyimak (Kajian dan Contoh Penerapannya)*.
- Safitri, V. A., & Bakhtiar, A. M. (2022). *Analisis Keterampilan Menyimak Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Media Motion Graphic*. 08, 1113–1121.
- Septiari, W. D. (2022). *Keterampilan Menyimak Teks Prosedur Melalui Teknologi Informasi “ Tik-Tok ” Listening Skills On Procedure Text Using “ Tik-Tok ” Information Technology*. 4(1), 41–48.
- Tarigan, H. G. (2014). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa (Revisi)*.
- Vargas-Saritama, A. B., & Espinoza, V. S. (2024). *Educaplay as a tool to potentiate English vocabulary retention and learning*. 9, 1–16.