

**STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUCAPLAY PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 2 SD N DURENSAWIT 01 KAYEN
PATI TAHUN PELAJARAN 2025/2026**

Anis Fu'adah¹ Rufa Hindun Farhisiyati²

^{1,2}Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Pati

¹ fuadahanis190@gmail.com ² rufa.farhisiyati@gmail.com

ABSTRACT

This qualitative descriptive field research examines an Educaplay-based game learning strategy in the Indonesian Language subject for second-grade students at SDN Durensawit 01, Kayen, Pati, in the 2025/2026 academic year. It aims to describe (1) the implementation process of the strategy, (2) the perceptions of the teacher and students toward the use of Educaplay, and (3) the barriers encountered along with the mitigation strategies applied. Data were collected through participatory observation, in-depth interviews, and documentation, involving the school principal, the class teacher, and two second-grade students as key informants, and were analyzed using source and technique triangulation. The findings show that the teacher applied three interactive Educaplay games, namely Quiz Maker, Word Search Puzzle, and Crossword Puzzle, for ten to fifteen minutes per session to teach vocabulary related to occupations, implemented systematically through planning, execution, and evaluation stages within a cooperative learning model. The principal, teacher, and students expressed strongly positive perceptions, reporting increased motivation, more even participation, and faster vocabulary mastery among students. The main barriers identified were unstable internet connectivity due to the school's mountainous location, a limited number of digital devices, and students' difficulty with lengthy sentences and unfamiliar device operation. These barriers were mitigated through group rotation, peer tutoring, direct teacher scaffolding, and plans to expand Educaplay to other grades and subjects. The study concludes that Educaplay-based game learning can effectively increase student engagement and basic literacy in Indonesian Language, provided that content difficulty and device access are adapted to the developmental needs of lower-grade students.

Keywords: Educaplay, interactive game, learning strategy

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) proses penerapan strategi pembelajaran berbasis game Educaplay dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 di SDN Durensawit 01 Kayen Pati Tahun Pelajaran 2025/2026; (2) persepsi guru dan siswa kelas 2 terhadap penggunaan game Educaplay dalam pembelajaran Bahasa Indonesia; serta (3) hambatan dan strategi penanggulangannya dalam penerapan game Educaplay pada siswa kelas 2. Jenis penelitian ini adalah

penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan lapangan (field research). Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Penelitian dilakukan di SDN Durensawit 01 Kayen Pati dengan sampel purposive sampling, yaitu 1 siswa laki-laki dan 1 siswa perempuan sebagai informan utama, serta guru kelas 2 dan kepala sekolah sebagai informan tambahan. Teknik analisis data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menerapkan tiga jenis game interaktif, yaitu Quiz Maker, Word Search Puzzle, dan Crossword Puzzle, dengan durasi 10–15 menit per sesi untuk materi kosakata pekerjaan, yang dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam model pembelajaran kolaboratif. Persepsi kepala sekolah, guru, dan siswa terhadap penggunaan Educaplay sangat positif; siswa merasa senang dan antusias, sedangkan guru menilai media ini efektif meningkatkan keaktifan siswa. Hambatan yang ditemukan berupa jaringan internet yang tidak stabil karena lokasi sekolah di wilayah pegunungan, keterbatasan jumlah perangkat, serta kesulitan siswa memahami kalimat yang terlalu panjang, yang ditanggulangi melalui pembagian kelompok, pendampingan langsung guru, dan tutor sebaya. Penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan keaktifan dan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media Educaplay yang interaktif dan menyenangkan.

Kata Kunci: Educaplay, Game interaktif, Strategi pembelajaran.

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan (Sanjaya, 2016). Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memilih strategi, metode, dan media yang sesuai dengan karakteristik siswa serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Rusman, 2018). Di era digital saat ini, peserta didik cenderung lebih tertarik pada kegiatan belajar yang interaktif

dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah (Yaumi, 2018), sehingga guru perlu mengembangkan strategi pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa. Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah pembelajaran berbasis game, karena strategi ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan siswa secara optimal (Sanjaya, 2016).

Kemampuan berbahasa Indonesia merupakan salah satu

landasan utama pendidikan dasar karena bahasa berperan sebagai alat komunikasi sekaligus sarana mengembangkan kemampuan berpikir siswa (Tarigan, 2016). Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peranan penting dalam membangun kemampuan literasi awal yang menjadi dasar keberhasilan belajar pada jenjang berikutnya (Sudjana, 2017). Namun demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 SD sering menghadapi tantangan, karena pada usia ini siswa masih berada pada tahap perkembangan awal sehingga mudah mengalami kejenuhan apabila pembelajaran berlangsung kurang variatif (Sukmadinata, 2016). Pada sekolah dasar di wilayah pedesaan, tantangan ini diperkuat oleh keterbatasan variasi media pembelajaran dan kemampuan teknologi informasi guru yang belum merata (Hidayat, 2020).

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pemanfaatan teknologi pembelajaran seperti Educaplay menjadi salah satu alternatif yang relevan untuk mendukung literasi dasar siswa kelas rendah (Masrurroh dkk., 2025). Educaplay merupakan platform yang memungkinkan guru

membuat media pembelajaran berbasis game secara interaktif tanpa memerlukan kemampuan pemrograman tinggi (UPI Repository, 2024), dan dapat digunakan untuk mengenalkan huruf, kata sederhana, dan kalimat pendek sesuai karakteristik siswa kelas II. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay memberikan dampak positif terhadap minat, keaktifan, dan hasil belajar siswa (Retta dkk., 2025; Salsabila dkk., 2024). Meski demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada pendekatan kuantitatif, kelas tinggi, atau wilayah perkotaan, sehingga kajian mendalam dengan pendekatan kualitatif pada kelas II sekolah dasar di wilayah pedesaan masih terbatas (Aini dkk., 2024).

SDN Durensawit 01 Kayen dipilih sebagai lokasi penelitian karena menunjukkan keterbukaan tinggi terhadap inovasi pembelajaran, meskipun ketersediaan sumber belajar interaktif sebelumnya masih terbatas dan pemanfaatan media digital belum optimal. Melalui penelitian ini, diterapkan penggunaan platform game edukatif Educaplay sebagai alternatif strategi untuk meningkatkan keterlibatan serta

literasi dasar siswa kelas 2, khususnya kemampuan membaca lancar dan menulis kalimat sederhana. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini mengkaji secara mendalam strategi yang diterapkan guru dalam mengintegrasikan Educaplay, persepsi guru dan siswa terhadap penggunaan media tersebut, serta hambatan dan upaya penanggulangannya, dengan tujuan: (1) mengetahui proses penerapan strategi pembelajaran berbasis game Educaplay pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 SDN Durensawit 01 Kayen Pati Tahun Pelajaran 2025/2026; (2) mengetahui persepsi guru dan siswa kelas 2 terhadap penggunaan game Educaplay; dan (3) mengetahui hambatan dan strategi penanggulangannya dalam penerapan game Educaplay pada siswa kelas 2.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif lapangan (field research) untuk mengkaji fenomena pendidikan secara langsung di lokasi riset. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan

memahami dan mendeskripsikan secara mendalam strategi guru dalam menginisiasi serta menerapkan penggunaan game Educaplay sebagai media interaktif untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa, bukan untuk menguji hipotesis atau mengukur pengaruh secara statistik (Fauzi, 2023). Peneliti bertindak sebagai instrumen utama yang menggali data secara natural melalui interaksi langsung dengan subjek penelitian di lapangan (Fadhli, 2024).

Penelitian dilaksanakan di SDN Durensawit 01 Kayen Pati, Kecamatan Kayen, Kabupaten Pati, Jawa Tengah, pada rentang waktu 16 Mei–16 Juli 2026, menyesuaikan jadwal pembelajaran di sekolah tersebut. Sumber data dikelompokkan menjadi data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari kepala sekolah sebagai pihak yang memberikan kebijakan dan dukungan sarana, guru mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai pihak yang berperan langsung dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, serta dua siswa kelas 2 (satu siswa laki-laki dan satu siswa perempuan) yang dipilih melalui teknik purposive sampling sebagai subjek

yang terlibat langsung dalam pembelajaran. Data sekunder diperoleh dari kepustakaan dan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan strategi pembelajaran berbasis game Educaplay.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga cara, yaitu observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi partisipatif dilakukan dengan peneliti hadir langsung di kelas untuk mengamati tahap implementasi strategi, respons kognitif dan afektif siswa, serta kendala lapangan yang muncul saat penggunaan Educaplay (Fauzi, 2023). Wawancara mendalam dilakukan terhadap kepala sekolah, guru kelas, dan dua siswa untuk menggali persepsi, hambatan, serta strategi penanggulangan yang diterapkan. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data observasi dan wawancara berupa foto kegiatan pembelajaran dan tangkapan layar penggunaan Educaplay.

Teknik analisis data mengacu pada model analisis interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña (2014) yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Untuk menjaga keabsahan data,

penelitian ini menggunakan triangulasi sumber, yaitu membandingkan informasi dari kepala sekolah, guru, dan siswa, serta triangulasi teknik, yaitu membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi mengenai fenomena yang sama (Hardani dkk., 2020).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Proses Penerapan Strategi Pembelajaran Berbasis Game Educaplay

Strategi pembelajaran berbasis game Educaplay di kelas 2 SDN Durensawit 01 Kayen Pati merupakan pendekatan inovatif yang mengintegrasikan aspek kognitif, visual, dan emosional siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan observasi partisipatif dan wawancara mendalam, penerapan strategi ini dijabarkan melalui tiga tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Pada tahap perencanaan, guru menentukan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran untuk tema pekerjaan, memilih indikator yang dapat diuji melalui game, merancang soal dan gambar di Educaplay, menyiapkan LKPD pendukung, serta melakukan uji coba pada kelompok kecil sebelum diterapkan secara

penuhi di kelas. Hal ini sejalan dengan pernyataan guru kelas II bahwa tahapan tersebut mencakup penentuan kompetensi dasar, pemilihan indikator, perancangan soal dan gambar, uji coba, pelaksanaan, hingga evaluasi hasil (wawancara guru, 2026). Dukungan sekolah terhadap pembelajaran digital juga cukup kuat, karena sarana dan prasarana seperti jaringan WiFi telah disediakan melalui bantuan Kementerian Pusat (wawancara kepala sekolah, 2026).

Kegiatan pembelajaran dirancang mengadopsi model pembelajaran kolaboratif (*cooperative learning*) dengan membagi siswa ke dalam kelompok secara proporsional agar siswa terlatih berbagi fokus dan saling membantu menjawab pertanyaan. Alokasi waktu diatur secara ketat, yaitu sekitar 5 menit orientasi dan penjelasan, 10–15 menit bermain dalam kelompok atau bergantian perangkat, kemudian 5–10 menit refleksi dan penguatan melalui diskusi atau LKPD, dengan total durasi sesi game tidak lebih dari 20 menit agar siswa kelas 2 tidak mengalami kelelahan (wawancara guru, 2026). Durasi permainan yang singkat dan konsisten ini berfungsi

sebagai bentuk *micro-learning* yang menjaga stamina fokus anak sekaligus mengurangi beban psikologis terhadap aktivitas belajar Bahasa Indonesia.

Pada tahap evaluasi, guru memberikan umpan balik langsung berupa pujian untuk jawaban tepat serta koreksi dan penjelasan singkat untuk jawaban yang keliru. Secara formal, skor permainan dicatat dan dibandingkan dengan hasil LKPD atau tugas tertulis sebagai penilaian formatif yang digunakan untuk menentukan remedi atau pengayaan pada pertemuan berikutnya (wawancara guru, 2026). Evaluasi ini sejalan dengan prinsip penilaian autentik (*authentic assessment*) yang menekankan penilaian tidak hanya pada aspek kognitif mekanis, tetapi juga aspek psikologis, minat belajar, dan kreativitas berpikir siswa (Kemdiktisaintek, n.d.).

2. Persepsi Guru dan Siswa terhadap Penggunaan Game Educaplay

Persepsi kepala sekolah, guru, dan siswa kelas 2 terhadap penggunaan game Educaplay dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan penerimaan yang sangat positif. Kepala sekolah

memandang pemanfaatan teknologi digital seperti Educaplay sebagai keharusan yang sejalan dengan perkembangan era digital, sekaligus sebagai strategi untuk mengalihkan kebiasaan anak bermain gawai ke arah yang lebih edukatif (wawancara kepala sekolah, 2026). Kepala sekolah juga berencana memperluas penggunaan Educaplay ke kelas lain (kelas 3, 4, 5, dan 6) dan mata pelajaran lain seperti Matematika dan IPA, sepanjang tersedia game yang sesuai dengan kompetensi dasar.

Guru kelas II menilai Educaplay sebagai media yang mudah digunakan, visualnya menarik, dan fleksibel karena dapat dibuat dalam bentuk kuis, drag-and-drop, maupun matching sesuai kebutuhan siswa. Guru merasakan manfaat berupa peningkatan motivasi, partisipasi yang lebih merata, penguatan kosakata yang lebih cepat, serta umpan balik instan yang membantu perbaikan segera. Keterlibatan siswa saat bermain Educaplay dinilai meningkat signifikan dibandingkan metode konvensional, karena hampir semua siswa ingin mencoba dan terlibat diskusi kelompok dengan semangat kompetisi yang sehat (wawancara guru, 2026).

Kedua siswa yang menjadi informan menunjukkan antusiasme dan motivasi belajar yang meningkat setelah penggunaan Educaplay secara rutin. Siswa merasa lebih rajin berlatih membaca kata-kata setelah bermain sehingga lebih memahami arti kata, serta lebih menyukai belajar berkelompok karena dapat saling membantu ketika mengalami kebingungan (wawancara siswa, 2026). Kedua siswa juga menyatakan keinginan kuat untuk terus menggunakan Educaplay meskipun media tersebut suatu saat tidak lagi digunakan secara rutin, karena dinilai seru dan membuat pembelajaran lebih mudah diingat.

Secara keseluruhan, ketiga komponen pendidikan (kepala sekolah, guru, dan siswa) memiliki pandangan yang selaras mengenai manfaat Educaplay, meskipun dengan fokus yang berbeda: kepala sekolah melihatnya sebagai solusi strategis menghadapi tantangan era digital, guru melihatnya sebagai media efektif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, sedangkan siswa melihatnya sebagai permainan yang seru dan tidak membosankan. Persepsi positif ini sejalan dengan teori pembelajaran kontemporer yang

menekankan bahwa media interaktif, visual, dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan (engagement), dan pemahaman siswa dalam pembelajaran (Yaumi, 2018).

3. Hambatan dan Strategi Penanggulangan

Dalam penerapan strategi pembelajaran berbasis game Educaplay, ditemukan tiga kelompok hambatan utama. Pertama, hambatan teknis berupa konektivitas jaringan WiFi yang tidak stabil karena lokasi sekolah berada di wilayah pegunungan, sehingga menyebabkan delay, loading lama, bahkan disconnect yang memaksa siswa mengulang permainan dari awal. Kondisi ini berdampak pada penurunan motivasi dan fokus siswa secara instan (observasi kelas, 2026; wawancara guru, 2026).

Kedua, hambatan sarana berupa keterbatasan jumlah tablet yang tersedia di sekolah, sehingga tidak semua siswa dapat bermain secara individual dan strategi pembelajaran harus bertumpu pada model kolaboratif berkelompok. Keterbatasan ini berpotensi menimbulkan ketidakmerataan kesempatan belajar antarsiswa

(observasi kelas, 2026). Ketiga, hambatan pada sisi siswa berupa kesulitan memahami kalimat soal yang terlalu panjang serta belum mahirnya sebagian siswa dalam mengoperasikan perangkat digital secara mandiri, mengingat siswa kelas 2 yang berusia 7–8 tahun masih berada pada tahap perkembangan membaca permula (wawancara siswa, 2026).

Untuk mengatasi hambatan tersebut, kepala sekolah menerapkan strategi jangka panjang berupa rencana perluasan penggunaan Educaplay ke kelas dan mata pelajaran lain sekaligus peningkatan komitmen terhadap infrastruktur digital sekolah. Sementara itu, guru menerapkan strategi real-time yang meliputi pendampingan langsung bagi siswa yang kesulitan, pemberian tantangan tambahan bagi siswa yang cepat selesai, penggunaan mode kelompok sebagai bentuk scaffolding melalui tutor sebaya, penyediaan versi soal yang lebih sederhana, serta rencana penyediaan versi cetak atau luring sebagai cadangan apabila koneksi bermasalah (wawancara guru, 2026).

Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis

game tidak semata-mata bergantung pada ketersediaan teknologi yang sempurna, melainkan juga pada kompetensi adaptif guru dalam mengelola kelas, meredam kesulitan psikologis siswa, dan menciptakan atmosfer belajar yang tertib namun tetap kondusif meskipun menghadapi keterbatasan (Djamarah & Zain, 2002). Sejalan dengan hal tersebut, seorang pendidik profesional dituntut memiliki sensitivitas kreatif untuk mendeteksi kelemahan instrumen pembelajaran dan secara adaptif memodifikasi penyajian sumber daya yang ada agar siswa tetap mampu membangun pemahaman tanpa mengalami tekanan psikologis (Mulyasa, 2005).

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai strategi pembelajaran berbasis game Educaplay pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 SDN Durensawit 01 Kayen Pati Tahun Pelajaran 2025/2026, dapat disimpulkan bahwa strategi ini diterapkan secara sistematis melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan tujuan pembelajaran, materi, serta

soal interaktif dalam bentuk Quiz Maker, Word Search Puzzle, dan Crossword Puzzle yang disesuaikan dengan kemampuan siswa kelas rendah. Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran berjalan melalui fase pendahuluan, inti, dan penutup dengan guru membimbing siswa secara berkelompok dan mengaktifkan tutor sebaya, sedangkan pada tahap evaluasi dilakukan melalui pencatatan hasil jawaban, partisipasi, serta perbandingan skor permainan dengan tugas tertulis sebagai penilaian formatif.

Persepsi guru dan siswa kelas 2 terhadap penggunaan game Educaplay menunjukkan tanggapan yang sangat positif. Guru memandang Educaplay sebagai media yang menarik, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa, sementara siswa merasa senang dan tidak cepat bosan karena pembelajaran melalui Educaplay terasa seperti bermain. Adapun hambatan yang ditemukan dalam penerapan game Educaplay meliputi keterbatasan jaringan internet akibat lokasi sekolah di wilayah pegunungan, keterbatasan jumlah perangkat, serta kemampuan siswa

yang belum sepenuhnya lancar dalam memahami kalimat soal dan mengoperasikan perangkat secara mandiri. Strategi penanggulangan yang diterapkan meliputi pembagian kelompok, pendampingan langsung, penyesuaian tingkat kesulitan soal, pemanfaatan tutor sebaya, serta rencana penyediaan versi luring sebagai cadangan, sehingga pembelajaran berbasis game Educaplay tetap dapat berjalan secara efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar guru terus mengembangkan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Educaplay secara kreatif dengan menyesuaikan tingkat kesulitan soal dan menyediakan pendampingan bagi siswa yang kesulitan; siswa diharapkan lebih aktif, berani bertanya, dan mampu bekerja sama dalam kelompok; pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan penuh berupa penyediaan sarana, prasarana, dan peningkatan kualitas jaringan internet; serta peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan kajian ini pada jenjang, objek, atau mata pelajaran yang berbeda, termasuk mengkaji pengaruh penggunaan Educaplay

terhadap hasil belajar dan keterampilan membaca siswa secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, R., dkk. (2024). Pemanfaatan media berbasis game dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Aji, W. N. (2016). Model pembelajaran Dick and Carey dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. *Kajian Linguistik dan Sastra*, 1(2), 119–126.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2002). Strategi belajar mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadhli, M. (2024). Metodologi penelitian pendidikan: Pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan R&D. Yogyakarta: Zahir Publishing.
- Fauzi, A. (2023). Metodologi penelitian pendidikan: Teori dan praktik di sekolah dasar. Bandung: Pustaka Cendekia Utama.
- Hardani, dkk. (2020). Metode penelitian kualitatif & kuantitatif. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.

- Hidayat. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Yogyakarta: Deepublish.
- Kemdiktisaintek. (t.t.). Instrumen dan pedoman evaluasi media pembelajaran. LMS Spada.
- Masurroh, H., Noerdianasari, & Pratiwi, D. E. (2025). Penggunaan media Educaplay untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III di SDN Pakis V-372 Surabaya. *Jurnal Perspektif Penelitian Pendidikan*, 3(2), 50–56.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Mulyasa, E. (2005). *Menjadi guru profesional: Menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Retta, dkk. (2025). Penerapan media interaktif game Educaplay (studi kasus kualitatif).
- Rusman. (2018). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Salsabila, dkk. (2024). *Media Educaplay; keaktifan belajar; Bahasa Indonesia*.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran: Berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukmadinata. (2016). *Landasan psikologi proses pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tarigan. (2016). *Berbahasa sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Universitas Pendidikan Indonesia Repository. (2024). *Penerapan media interaktif game Educaplay dalam pembelajaran kalimat saran Bahasa Indonesia kelas III SD*.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.