

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE
EDUCAPLAY TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA NILAI
TEMPAT BILANGAN SISWA KELAS III SDN WALURAN**

Yuni¹, Hilman Hilmawan², Ajeng Lestari³, Yuliyanti⁴, Gina Farida⁵

^{1,2,3,4,5}PGSD STKIP Bina Mutiara Sukabumi

¹yyuni2550@gmail.com, ²hilmanedu@gmail.com, ³ajengmultimedia@gmail.com,

⁴yyuli6780@gmail.com, ⁵ginafarida2806@gmail.com

ABSTRACT

The low mathematics learning outcomes of students on place value material indicate that their conceptual understanding has not been optimal. One factor contributing to this condition is the use of less interactive learning media, which results in students being less actively involved in the learning process. Therefore, learning media that can increase student engagement are needed, one of which is the educaplay website, which provides various interactive learning activities. This study aimed to determine the effect of interactive learning media based on the educaplay website on the mathematics learning outcomes of third-grade students at SDN Waluran in place value material. This study employed a quantitative approach using a pre-experimental method with a One Group Pretest-Posttest Design. The sample consisted of 30 third-grade students selected through saturated sampling. Data were collected through learning achievement tests and analyzed using the normality test, Paired sample t-test, and N-Gain test. The results showed that the mean pretest score of the students was 52.83, which increased to 79.50 in the posttest. The Paired sample t-test yielded a significance value of $0.001 < 0.05$, indicating that H_0 was rejected and H_a was accepted. In addition, the N-Gain test results indicated an improvement in learning outcomes in the moderate category. Therefore, it can be concluded that the use of interactive learning media based on the educaplay website has a positive and significant effect on mathematics learning outcomes in place value material among third-grade students at SDN Waluran.

Keywords: *Educaplay, Interactive Learning Media, Mathematics Learning Outcomes, Place Value, Elementary School.*

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar matematika siswa pada materi nilai tempat bilangan menunjukkan bahwa pemahaman konsep siswa masih belum optimal. Salah satu faktor yang memengaruhi kondisi tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa, salah satunya melalui *website educaplay* yang menyediakan aktivitas pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *website educaplay* terhadap hasil belajar matematika pada materi nilai tempat bilangan siswa kelas III SDN Waluran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-eksperimen* dan desain *one group pretest-posttest design*. Sampel penelitian berjumlah 30

siswa yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan dianalisis menggunakan uji normalitas, uji *paired sample t-test*, dan uji *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* siswa sebesar 52,83 meningkat menjadi 79,50 pada *posttest*. Hasil uji *paired sample t-test* memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, hasil uji *N-Gain* menunjukkan peningkatan hasil belajar pada kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *website educaplay* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar matematika pada materi nilai tempat bilangan siswa kelas III SDN Waluran.

Kata kunci: *Educaplay*, Media Pembelajaran Interaktif, Hasil Belajar Matematika, Nilai Tempat Bilangan, Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi siswa sehingga memiliki kemampuan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Farida et al., 2024). Salah satu mata pembelajaran yang berperan penting dalam mencapai tujuan tersebut adalah matematika. di mana Matematika tidak hanya berfungsi sebagai ilmu dasar yang mendukung perkembangan sains dan teknologi, tetapi juga berperan dalam mengembangkan berpikir kritis, logis, sistematis, dan kreatif siswa (Yahya et al., 2022). Oleh karena itu, pembelajaran matematika di sekolah dasar menjadi fondasi dalam membangun kemampuan berpikir dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Meskipun demikian, kemampuan matematika siswa Indonesia masih memerlukan perhatian. Berdasarkan data *programe for international student assesment* (PISA) tahun 2022, skor matematika Indonesia hanya mencapai 366, jauh di bawah rata-rata negara OECD yaitu 472, dengan hanya sekitar 18% siswa Indonesia yang mencapai kompetensi minimum (level 2), dibandingkan rata-rata negara-negara OECD sebesar 69% (*Organisation for Economic Co-operation and*, 2023). Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika dan mengaplikasikannya dalam pemecahan masalah. Padahal, penguasaan konsep matematika sekolah dasar menjadi fondasi bagi keberhasilan siswa dalam mempelajari materi yang lebih

kompleks pada jenjang pendidikan berikutnya (Sihotang, 2021).

Salah satu materi dasar dalam pembelajaran matematika sekolah dasar adalah nilai tempat bilangan. Di mana, pada materi ini siswa dituntut untuk mampu membaca, menulis, menentukan, membandingkan, mengurutkan, serta melakukan komposisi dan dekomposisi bilangan (Ananda & Damri, 2021). Materi nilai tempat ini menjadi landasan bagi pemahaman operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, sehingga penguasaannya sangat menentukan kesiapan siswa menghadapi materi matematika yang lebih kompleks (Mulyasari & Fahrozy, 2023). Namun, berbagai penelitian menunjukan bahwa siswa masih mengalami kesulitan memahami konsep nilai tempat. Seperti penelitian Harianti et al., (2022) menemukan bahwa siswa kelas III masih mengalami miskonsepsi dalam menentukan nilai tempat karena belum terbentuknya pemahaman konseptual mengenai hubungan antar angka dan posisinya dalam suatu bilangan. Karena karakteristik matematika yang hierarkis dan sistematis, kegagalan memahami konsep matematika ini

berisiko berdampak pada kesulitan memahami konsep yang lebih tinggi (Tambunan & Tambunan, 2023). Oleh karena itu, pembelajaran nilai tempat bilangan perlu dirancang secara interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar.

Berdasarkan observasi awal di kelas III SDN Waluran menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan membedakan nilai satuan, puluhan, dan ribuan serta keliru menentukan nilai suatu angka berdasarkan posisi dalam bilangan. Selain itu, proses pembelajaran didominasi oleh metode ceramah dan berorientasi pada buku paket sehingga, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan mudah merasa bosan. Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar yang belum optimal. Kesenjangan antara tuntutan pembelajaran di lapangan menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sekaligus mempermudah pemahaman konsep nilai tempat bilangan.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah

pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Menurut Tafonao (2018) penggunaan media berbasis teknologi dapat meningkatkan perhatian, motivasi, minat belajar, serta partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Salah satu media yang digunakan adalah *website educaplay*, yaitu platform pembelajaran berbasis web yang menyediakan aktivitas interaktif, seperti *quiz*, *matching game*, *crossword puzzle*, *word search*, *memory game*, dan *froggy jumps*, sehingga siswa dapat belajar melalui aktivitas yang menarik dan menyenangkan (Educaplay, 2024). Pemanfaatan aktivitas berbasis permainan tersebut memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif, memberikan umpan balik secara langsung, serta membantu memahami konsep secara konkret (Agdiyah et al., 2024; Rahmayanti et al., 2024).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas penggunaan *educaplay* dalam pembelajaran. Penelitian Agdiyah et al., (2024) menunjukan penggunaan *educaplay* mampu meningkatkan ketuntasan belajar peserta didik dari 60% menjadi 86,67%. Penelitian Rahmayanti et al.,

(2024) menunjukkan bahwa kuis interaktif berbasis *educaplay* memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Temuan tersebut diperkuat oleh Abdillah & Jadmiko, (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media *educaplay* efektif meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik, ditandai dengan peningkatan nilai rata-rata dari 51,3 menjadi 81,3 serta meningkatnya keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut dilakukan pada materi dan konteks pembelajaran yang berbeda. Penelitian yang secara khusus menganalisis pengaruh penggunaan *website educaplay* sebagai media interaktif untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi nilai tempat bilangan kelas III sekolah dasar masih terbatas. Kesenjangan tersebut menjadi dasar pentingnya dilaksanakan penelitian ini.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *website educaplay* sebagai media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar matematika pada materi nilai

tempat bilangan siswa kelas III SDN Waluran. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan media interaktif *educaplay* sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-experimental* dan desain *one group pretest-posttest design*, yang dipilih karena kondisi sekolah hanya memiliki satu kelas yang dapat dijadikan sampel (Creswell, 2009). Desain ini dipilih karena penelitian bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *website educaplay* terhadap hasil belajar matematika siswa melalui perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah pemberian perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN Waluran tahun ajaran 2025/20206 yang berjumlah 30 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *non probability sampling* dengan jenis sampling jenuh, di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2022).

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar dalam bentuk pilihan

dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar serta menjadi referensi bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna.

ganda yang diberikan pada *pretest* dan *posttest*. Sebelum digunakan, instrumen tes terlebih dahulu diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda untuk memastikan kualitas instrumen yang digunakan dalam penelitian.

Instrumen tes ini dikembangkan dari dimensi proses kognitif dalam *taxonomy for learning, teaching, and assessing* oleh (Anderson & Krathwohl, 2001) yang disesuaikan dengan tingkat kedalaman materi berdasarkan capaian pembelajaran (CP) kurikulum merdeka fase B dan sesuai dengan tahap kognitif anak kelas III sekolah dasar. Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian *pretest*, pelaksanaan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis *website educaplay*, kemudian diakhiri dengan pemberian *posttest* kepada seluruh siswa.

Analisis data dilakukan menggunakan statistika deskriptif dan statistika inferensial dengan bantu

IBM SPSS *Statistic* versi 27. Analisis diawali dengan uji normalitas sebagai uji prasyarat, kemudian dilanjutkan dengan *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *website educaplay* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDN Waluran pada materi nilai tempat bilangan. Analisis hasil penelitian diawali dengan penyajian statistik deskriptif nilai *pretest* dan *posttest* untuk memberikan gambaran mengenai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media *educaplay*.

Besarnya peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan N-Gain untuk menentukan kategori peningkatan yang diperoleh setelah penggunaan media interaktif berbasis *website educaplay*.

Tabel 1 Hasil Deskriptif Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Kategori	Hasil <i>pretest</i>	Hasil <i>posttest</i>
N	30	30
Skor minimal	20	55
Skor maksimal	100	100
Mean	52,83	79,5
Standar Deviasi	22,19	12,89

Berdasarkan tabel 1, hasil belajar matematika siswa mengalami peningkatan setelah penerapan media interaktif berbasis *website educaplay*. Pada saat *pretest*, rata-rata hasil belajar siswa sebesar 52,83, sedangkan setelah diberikan perlakuan rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 79,50. Selain itu, skor minimum meningkat dari 20 menjadi 55, sedangkan skor maksimum tetap mencapai 100. Nilai standar deviasi pada *posttest* sebesar 12,89 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah perlakuan cenderung lebih merata dibandingkan

sebelum perlakuan. Temuan tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar matematika setelah penggunaan media interaktif berbasis *website educaplay*.

Tabel 2 Hasil Uji Paired sample t-test

Uji	T	df	Sig (2-tailed)
Paires sample t-test	-10,098	29	0,001

Berdasarkan Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,001, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Selain itu, diperoleh nilai *t* hitung = -10,098 dengan derajat kebebasan (*df*) sebesar 29. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *website educaplay* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri Waluran.

Tabel 3 hasil analisis N-Gain

Deskriptive statistics					
	N	Minum	Maxim	Median	Std. Deviation
N-	2	0,00	1,00	0,5	0,215
Gain_Score	9			721	47

Hasil analisis N-Gain menunjukkan rata-rata sebesar 0,5721 yang berada pada kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *website educaplay* mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi nilai tempat bilangan pada tingkat efektivitas sedang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *penggunaan website educaplay* sebagai media interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika kelas III SDN Waluran pada materi nilai tempat bilangan, dengan peningkatan skor rata-rata 52,83 pada saat *pretest* menjadi 79,50 pada saat *posttest*. Selain itu, hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga hipotesis alternatif diterima. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan

website educaplay mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa setelah diterapkan dalam proses pembelajaran. Hasil N-Gain yang berada pada kategori sedang yang menunjukkan bahwa media cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar *tersebut* tidak terlepas dari penggunaan *website educaplay* yang menghadirkan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif melalui berbagai aktivitas, seperti kuis, permainan edukatif, mencocokkan pasangan, dan aktivitas pemecahan soal yang melibatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Aktivitas tersebut mendorong siswa untuk terlibat secara langsung selama proses pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi aktif membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan umpan balik secara langsung. Kondisi ini membantu siswa memahami konsep nilai tempat bilangan secara lebih konkret. Sehingga, proses belajar lebih efektif, meningkatkan motivasi belajar, serta mempermudah konsep

nilai tempat bilangan yang sebelumnya masih dianggap sulit.

Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yaitu siswa lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman belajar dengan visual nyata, dan melibatkan aktivitas langsung. *Educaplay* menjembatani kebutuhan tersebut dengan menyajikan materi nilai tempat bilangan melalui aktivitas visual dan interaktif seperti kuis dan permainan edukatif, sehingga konsep matematika abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami siswa. Temuan ini diperkuat dengan penelitian Tafonao, (2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan berdampak positif terhadap hasil belajar.

Cara penyajian materi melalui kombinasi teks, gambar, dan aktivitas interaktif pada *educaplay* juga konsisten dengan teori *multimedia learning* Mayer, (2009), yang menyatakan bahwa pembelajaran

menjadi lebih efektif ketika informasi diproses siswa melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan. Prinsip ini sejalan dengan temuan Sari et al., (2026) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game *educaplay* yang dikembangkan berdasarkan prinsip multimedia mampu meningkatkan komunikasi matematis siswa. Selain itu, peningkatan hasil belajar tidak lepas dari aspek motivasi, yang dijelaskan melalui teori motivasi ARCS Keller, (2010) di mana keberhasilan pembelajaran dipengaruhi *Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction*. Karakteristik *educaplay* yang memadukan unsur permainan, tantangan, skor, dan umpan balik mampu menarik perhatian siswa serta menumbuhkan percaya diri ketika menyelesaikan aktivitas pembelajaran. Kondisi ini mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar.

Hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian Widiyati et al., (2025) yang menjelaskan bahwa aktivitas interaktif pada *educaplay* membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih efektif

karena menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran. Temuan ini diperkuat oleh Salsabila, (2026) yang menyatakan bahwa peningkatan hasil belajar terjadi karena siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain meningkatkan hasil belajar, penelitian Husada et al., (2026) juga menemukan bahwa penggunaan *educaplay* mampu meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran. Ketiga penelitian tersebut memperlihatkan bahwa keterlibatan aktif siswa menjadi faktor utama yang mendukung peningkatan hasil belajar. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa penggunaan *website educaplay* tidak hanya meningkatkan hasil belajar matematika, tetapi juga menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan bermakna.

Secara keseluruhan, penggunaan media interaktif berbasis *website educaplay* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi nilai tempat bilangan melalui proses pembelajaran yang lebih aktif,

interaktif, dan berpusat pada siswa. Berbagai aktivitas pembelajaran yang tersedia dalam *educaplay* memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara langsung, berlatih menyelesaikan soal, serta memperoleh umpan balik secara segera, sehingga membantu siswa memahami konsep nilai tempat bilangan dengan lebih baik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *website educaplay* sebagai media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDN Waluran pada materi nilai tempat bilangan. Kesimpulan tersebut didukung oleh peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa, yaitu dari 52,83 pada *pretest* menjadi 79,50 pada *posttest*. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($< 0,05$), yang mengindikasikan bahwa penggunaan *website educaplay* berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa.

Selain itu, nilai *N-Gain* sebesar 0,572 yang termasuk dalam kategori

Oleh karena itu, *website educaplay* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

sedang menunjukkan bahwa media ini cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi nilai tempat bilangan. Dengan demikian, *website educaplay* layak dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran matematika untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menerapkan media ini pada materi, jenjang pendidikan, atau jumlah sampel yang lebih beragam agar efektivitasnya dapat diuji dan dibandingkan dalam konteks yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Abdillah, J., & Jadmiko, R. S. (2025). Efektivitas penggunaan media pembelajaran game *educaplay* terhadap hasil belajar berhitung materi bangun ruang pada peserta didik sekolah dasar kelas v SDN 1 Jepun tahun pelajaran

- 2024/2025. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 2964–2973.
- Agdiyah, A. F., Mustopa, S., & Kowiyah, K. (2024). Pengaruh media interaktif Educaplay pada pembelajaran matematika di kelas III SD. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 2(6), 385–390.
- Ananda, Y., & Damri. (2021). Peningkatan Kemampuan Menentukan Nilai Tempat Bilangan Melalui Media Tangga Pintar Bagi Anak Kesulitan Belajar Berhitung Kelas IV di SDN 06 Batang Anai. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(02), 1138–1146.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). Bloom's Taxonomy Revised. Understanding the New Version of Bloom's Taxonomy. *The Second Principle*, 1–8.
- Creswell, J. W. (2009). Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. In *SAGE Publications, Inc.* (3rd ed.). SAGE Publication. Inc.
- Educaplay. (2024). *Educaplay: Create learning activities*. Educaplay Official Website.
- Farida, N., Arifin, S., & Hikmawati, N. (2024). Manajemen Kelas dengan Pendekatan Saintifik dan Motivasi Belajar Siswa SD. *Abuya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 42–63.
- Harianti, Y., Affandi, L. H., & Fauzi, A. (2022). Analisis Miskonsepsi Siswa pada Materi Nilai Tempat Bilangan Dalam Pembelajaran Numerasi Dasar. *Journal of Classroom Action Research*, 4(2), 53–60.
- Husada, N. P., Isro'lyah, N. N., Aulia, N., Amelia, L. F., Zeniari, A. E., & Indrawati, D. (2026). Efektivitas media interaktif Educaplay terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(02), 187–201.
- Keller, J. M. (2010). *Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach*. Springer Science+Business Media, LLC. <https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1250-3>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>
- Mulyasari, W., & Fahrozy, F. P. N. (2023). Pemahaman Konsep Pada Nilai Tempat Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 442–452.
- Organisation for Economic Co-operation and. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1787/53f23881>
- Rahmayanti, J. D., Lailiyah, S., & Setiaputri, A. N. (2024). The Effect Of Educaplay-Based Interactive Quiz On Students' Learning Interest And Learning Outcomes In Elementary Schools. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 11(2), 175–189.
- Salsabila, U. (2026). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa

- Kelas Vi Melalui Media Pembelajaran Educaplay. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01), 148–160.
- Sari, D. A. P., Anggoro, B. S., & Muhammad, R. R. (2026). Effectiveness Of Educaplay Game-Based Learning With The Ctl Approach To Improve Students' mathematical Communication Skills. *Emteka: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 433–444.
- Sihotang, H. (2021). *Strategi Pembelajaran Matematika*. UKI Press.
- Sugiyono, R. (2022). *metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Tambunan, L. O., & Tambunan, J. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 07(3), 3123–3131. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2907>
- Widiyati, A. M., Anggraini, L., Istiqomaturrobiah, A., Utami, P. P., Rosi, F., Hidayat, M. N., Putra, D. P., & Rahmawati, I. D. (2025). Pengaruh Media Interaktif Educaplay terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Lawangan Daya II. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(3), 1084–1093.
- Yahya, A., Vernando, C. L., & Herna, H. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing Dengan Ice Breaking Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Smp Negeri 5 Tobadak. *ELIPS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 30–44.