

Penerapan Media Pembelajaran *Educaplay* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik

Orin Permatasari^{1*}, Mareeta Nara Puspitaningrum², Suci Anis Kunaifi³, Selly Distian Cahya⁴, Mahilda Dea Komalasari⁵

Universitas PGRI Yogyakarta, Indonesia

¹ orinpermatasari814@gmail.com *

² mareetanara19@gmail.com

³ sucianisk22@gmail.com

⁴ sellydistian25@gmail.com

⁵ mahilda@upy.ac.id

Kata-kata kunci:

Educaplay;
Media Pembelajaran;
Prestasi Belajar;
Penelitian Tindakan Kelas.

: ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil mengenai penggunaan media *Educaplay* dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Educaplay* dipilih sebagai media interaktif berbasis permainan edukatif dengan memanfaatkan teknologi digital untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih seru dan penuh makna. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari satu siklus dengan melibatkan peserta didik kelas II yang berada di Dusun Patuk Lor Tirtorahayu Galur Kulon Progo DI.Yogyakarta sebagai subjek dari penelitian. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui *pretest* dan *posttest* serta observasi lapangan. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa belajar menggunakan media *Educaplay* mampu meningkatkan nilai rata-rata peserta didik, bertambahnya jumlah peserta didik yang mampu mencapai kriteria ketuntasan, dan bertambahnya keterlibatan peserta didik selama pembelajaran. Melalui media *Educaplay* kegiatan belajar lebih menarik karena penyajian materinya lebih interaktif, menyenangkan, dan memicu keinginan siswa untuk berpartisipasi aktif.

Keywords:

Educaplay;
Learning Media;
Learning Achievement;
Classroom Action
Research.

ABSTRACT

The Application of Educaplay Learning Media to Improve Students' Learning Achievement. This study aims to determine the results of the use of *Educaplay* media in learning activities to improve student learning achievement. *Educaplay* was chosen as an interactive media based on educational games by utilizing digital technology to provide a more exciting and meaningful learning experience. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method consisting of one cycle involving second-grade students in Dusun Patuk Lor Tirtorahayu Galur Kulon Progo DI.Yogyakarta as the subjects of the study. Data collection techniques in this study were carried out through pretests and posttests as well as field observations. The results of the study concluded that learning using *Educaplay* media was able to increase the average value of students, increase the number of students who were able to achieve the criteria for completion, and increase student involvement during learning. Through *Educaplay* media, learning activities were more interesting because the presentation of the material was more interactive, fun, and triggered students' desire to participate actively.

Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan krusial dalam pengembangan sumber daya manusia yang unggul. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru memiliki posisi yang sangat penting untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik, komunikatif, dan efisien. Dalam kegiatan pembelajaran, guru perlu memahami secara mendalam inti dari materi yang akan disampaikan agar mampu menjadi sarana pengembangan kemampuan berpikir siswa. Selain itu, penting bagi guru untuk menguasai berbagai pendekatan pembelajaran yang mampu menstimulasi minat dan partisipasi aktif siswa, serta menyusun rancangan pembelajaran yang terencana dengan baik untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Abdullah et al., 2023).

Akan tetapi, dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran di kelas kerap masih dilakukan secara tradisional dan belum sepenuhnya mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar. Kondisi ini bisa berakibat pada menurunnya semangat belajar serta capaian akademik siswa. Menurut (Parida et al., 2021) motivasi belajar yang dimiliki siswa memiliki pengaruh langsung terhadap pencapaian hasil belajarnya. Jika tingkat motivasi belajar siswa berada pada level yang tinggi, maka hasil belajar yang diperoleh cenderung optimal. Sebaliknya, jika motivasi belajar siswa rendah, hal tersebut cenderung berdampak negatif terhadap pencapaian akademiknya.

Untuk meningkatkan mutu pembelajaran, diperlukan penerapan pendekatan baru, salah satunya dengan memanfaatkan media digital secara optimal. Alat bantu belajar yang telah dirancang secara menarik dapat menjadi pemicu keterlibatan siswa ketika proses belajar (Ikhsan, 2022). Suatu media dapat dianggap menarik apabila mampu membangkitkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa, mendorong mereka untuk belajar dengan tekun dan antusias, serta menumbuhkan ketertarikan terhadap materi yang diberikan oleh guru (Cahyaningtias & Ridwan, 2021). Satu diantara bentuk media yang dapat memenuhi kriteria tersebut adalah media interaktif, yang membuat siswa dapat berpartisipasi secara aktif selama pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat mendukung partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, serta mempermudah pemahaman terhadap berbagai konsep abstrak dengan cara menyajikannya secara lebih konkret dan mudah dipahami (Suryaningsih & Dahlan, 2025). Salah satu bentuk alat bantu mengajar berteknologi yang cukup populer digunakan yaitu platform *Educaplay*. Menurut Cahyono dan Setiyadi dalam (Fernanda et al., 2024) *Educaplay* adalah sebuah platform digital yang menyediakan beragam fitur dan aktivitas pembelajaran yang interaktif. Melalui platform ini, pendidik dapat membuat berbagai jenis kegiatan seperti kuis, teka-teki silang, serta permainan memori yang dapat disesuaikan dengan topik yang diajarkan. Pemanfaatan *Educaplay* tidak hanya meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar, tetapi juga membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam dan menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan upaya konkret Guna mengoptimalkan pencapaian belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi. Salah satu pendekatan yang dapat diambil adalah dengan menerapkan media belajar interaktif berbasis teknologi digital seperti *Educaplay*, yang mampu menyajikan materi secara menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, Studi ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan capaian belajar siswa melalui pemanfaatan media *Educaplay* dalam proses pembelajaran.

Metode

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain penelitian model Kemmis dan Mc. Taggart yang dilaksanakan dalam satu siklus (perencanaan, tindakan, observasi, refleksi). Subjek penelitian melibatkan peserta didik kelas II di Dusun Patuk Lor Tirtorahayu

Galur Kulon Progo DI.Yogyakarta. Data dikumpulkan melalui observasi, tes prestasi yang terdiri dari *pretest* dan *posttest*, dan dokumentasi aktivitas pembelajaran. Data dianalisis secara deskriptif serta disajikan dalam bentuk tabel dan grafik.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan melalui satu siklus yang mencakup empat tahap utama dalam pelaksanaannya. Empat tahapan tersebut yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan berbagai kebutuhan pembelajaran yang menunjang penggunaan media interaktif *Educaplay* dalam menyampaikan materi tentang penjumlahan dan pengurangan. Kegiatan pada tahap ini mencakup penentuan topik pembelajaran, penyusunan modul ajar, perancangan media *Educaplay* yang berisi penjumlahan dan pengurangan matematika, serta penyusunan instrumen evaluasi seperti soal *pretest* dan *posttest* serta lembar observasi.

Pada tahap pelaksanaan tindakan proses pembelajaran difokuskan pada penguatan pemahaman peserta didik terhadap penjumlahan dan pengurangan matematika melalui pendekatan kelompok kecil. Sebelum kegiatan dimulai, peserta didik terlebih dahulu mengikuti *pretest* untuk mengukur pemahaman awal mereka. Setelah itu, guru memberikan pengantar materi secara ringkas sekaligus menjelaskan prosedur pembelajaran yang akan digunakan dengan bantuan media *Educaplay*. Peserta didik dikelompokkan ke dalam beberapa tim kecil, kemudian secara bersama-sama menyelesaikan tugas yang berfokus pada materi penjumlahan dan pengurangan dengan memanfaatkan media interaktif *Educaplay* sebagai alat bantu pembelajaran. Setelah kegiatan inti, peserta didik diberikan *posttest* guna mengetahui peningkatan hasil belajar yang terjadi.

Berdasarkan hasil analisis, terjadi peningkatan skor rata-rata peserta didik sebagai dampak dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, terlihat dari perbandingan skor *pretest* dan *posttest*. Observasi juga menunjukkan meningkatnya fokus, keberanian bertanya, dan keterlibatan peserta didik dalam diskusi kelompok, terutama saat menggunakan *Educaplay* sebagai media visual dan kolaboratif. Hal ini membuktikan bahwa media interaktif tersebut efektif meningkatkan prestasi belajar dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif. Dampak dapat diperjelas dengan perbandingan skor *pretest* dan *posttest* disajikan pada tabel berikut sebagai bukti kuantitatif efektivitas strategi pembelajaran.

Tabel 1. Data Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*

Aspek yang Diamati	Siklus	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Tertinggi	70	100
Nilai Terendah	30	80
Nilai Rata-rata	46	90
Peserta didik yang belum mencapai KKM	80%	0%
Peserta didik yang sudah mencapai KKM	20%	100%

Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, peneliti terlebih dahulu melaksanakan pretest guna mengetahui tingkat penguasaan awal peserta didik kelas II terhadap materi matematika yang berkaitan dengan operasi penjumlahan dan pengurangan. Berdasarkan hasil *pretest*, diketahui bahwa mayoritas peserta didik masih berada di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Tercatat sebanyak 80% siswa memperoleh nilai di bawah standar ketuntasan, sedangkan 20% siswa yang berhasil mencapai nilai tuntas. Capaian ini mengindikasikan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi masih rendah dan tujuan pembelajaran belum tercapai. Oleh karena itu, dilakukan perlakuan berupa penerapan media interaktif *Educaplay* dalam proses pembelajaran.

Media *Educaplay* dirancang sebagai alat bantu interaktif yang mampu menyajikan soal-soal penjumlahan dan pengurangan secara menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media ini dirancang dengan memanfaatkan fitur interaktif dalam *Educaplay*, seperti kuis interaktif yang berisi soal-soal penjumlahan dan pengurangan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Kegiatan ini dirancang untuk mendukung pemahaman peserta didik terhadap operasi penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan metode visual yang menarik dan relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Pembelajaran dilaksanakan secara berkelompok agar peserta didik dapat berdiskusi, saling bertukar strategi penyelesaian soal, serta aktif berinteraksi dengan media yang disediakan.

Selama kegiatan berlangsung, guru menyampaikan uraian singkat mengenai konsep penjumlahan dan pengurangan secara sederhana dan mudah dipahami. Setelah itu, peserta didik diajak untuk mengerjakan berbagai latihan interaktif yang disediakan melalui media *Educaplay*, seperti kuis interaktif tantangan berhitung cepat. Pembelajaran dilaksanakan dengan pendekatan yang bersifat kolaboratif dan eksploratif, sehingga peserta didik dapat aktif terlibat berdiskusi, serta mengembangkan pemahaman melalui kerja sama dengan teman sebaya. Penggunaan *Educaplay* juga memberi fleksibilitas bagi guru untuk menyisipkan pertanyaan pemicu diskusi, aktivitas hitung ringan yang menyenangkan, atau tugas kelompok yang mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam suasana belajar yang menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif seperti *Educaplay* berkontribusi dalam menghadirkan atmosfer kelas yang interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Tingkat fokus, partisipasi, dan antusiasme peserta didik terlihat meningkat selama proses belajar mengajar. Bahkan, peserta didik yang sebelumnya kurang terlibat mulai menunjukkan keberanian untuk menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat. Pemanfaatan *Educaplay* juga membantu guru dalam mengatur jalannya pembelajaran sekaligus menekankan konsep-konsep penting dalam materi penjumlahan dan pengurangan. Selain mendukung peningkatan hasil belajar dari aspek kognitif, media ini juga menciptakan lingkungan belajar yang positif melalui metode yang menarik dan kontekstual. Metode ini dinilai sebagai pilihan yang tepat untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menghindari kejenuhan model pembelajaran tradisional dan memperkuat pemahaman peserta didik terhadap konsep matematika secara lebih menyeluruh dan menyenangkan.

Setelah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *Educaplay* selesai dilakukan, evaluasi hasil belajar peserta didik melalui pemberian *posttest*. Berdasarkan hasil *posttest*, diperoleh peningkatan yang signifikan pada capaian belajar peserta didik. Seluruh peserta didik (100%) berhasil mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara tidak ada satu pun peserta didik (0%) yang memperoleh nilai di bawah standar ketuntasan. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media *Educaplay* mampu meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mempelajari konsep

pemahaman penjumlahan dan pengurangan secara lebih optimal. Keberhasilan tersebut mencerminkan ketercapaian tujuan pembelajaran secara optimal, sehingga proses pembelajaran dinyatakan cukup dilaksanakan dalam satu siklus. Penerapan strategi pembelajaran melalui media interaktif berkontribusi dalam menghadirkan proses belajar yang lebih bermakna, menarik, serta mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik.

Dalam proses pelaksanaan tindakan, peneliti juga melaksanakan observasi guna memantau keterlibatan dan aktivitas peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan menunjukkan adanya perubahan positif dalam perilaku belajar peserta didik. Peserta didik tampak lebih aktif dalam berdiskusi kelompok, antusias mengikuti setiap tahapan kegiatan, serta menunjukkan minat yang tinggi terhadap media interaktif *Educaplay* yang digunakan. Suasana kelas menjadi lebih kondusif, ditandai dengan meningkatnya interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media *Educaplay* tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar secara kognitif, tetapi juga berkontribusi terhadap terbentuknya lingkungan belajar yang aktif, melibatkan keterlibatan peserta didik secara langsung, dan memberikan pengalaman yang mendalam.

Hasil evaluasi dan pengamatan selama kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan media *Educaplay* menjadi salah satu opsi yang efektif dalam membantu meningkatkan capaian belajar peserta didik, khususnya pada materi operasi penjumlahan dan pengurangan. Kenaikan skor rata-rata kelas disertai dengan meningkatnya jumlah peserta didik yang memenuhi kriteria ketuntasan belajar, serta meningkatnya keterlibatan peserta didik selama pembelajaran menjadi indikator keberhasilan penggunaan media ini. Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen visual, interaktif, dan kolaboratif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sekaligus mendalam. Oleh karena itu, *Educaplay* tidak hanya memperkaya metode pembelajaran guru, tetapi juga berperan dalam memperkuat pencapaian kompetensi peserta didik secara menyeluruh di jenjang sekolah dasar.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, integrasi alat bantu belajar berbentuk digital seperti *Educaplay* dalam proses pengajaran Matematika di tingkat sekolah dasar kelas dua mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan prestasi belajar siswa. Kondisi ini dapat dilihat dari membandingkan skor *pretest* juga *posttest*, di mana proporsi siswa yang memenuhi KKM bertambah secara signifikan pada awalnya hanya 20%, namun berhasil meningkat hingga mencapai 100%. Temuan ini diperkuat oleh (Batitusta & Hardinata, 2024) penggunaan media *Educaplay* pada gadget menunjukkan pengaruh terhadap performa akademik siswa. Penelitian ini juga menyebut, perolehan skor rata-rata peserta didik di kelas eksperimen lebih tinggi, yakni 89,14, dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 84,85, yang menunjukkan bahwa interaktivitas dalam *Educaplay* mendorong kemudahan siswa dalam memahami pelajaran, sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan lebih bermakna dan menyenangkan.

Penggunaan alat bantu belajar digital seperti *Educaplay*, juga mendorong terciptanya interaksi belajar yang lebih seru dan partisipatif. Selama pembelajaran dilakukan pengamatan langsung yang menunjukan banyak siswa yang tampak lebih fokus dan aktif dalam pembelajaran yang diberikan. Fakta ini sejalan dengan temuan yang dilakukan (Fernanda et al., 2024) bahwa penerapan alat bantu belajar digital seperti *Educaplay* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya membawa hasil yang baik untuk peningkatan belajar siswa. Penelitian ini juga

menunjukkan bahwa, terjadi peningkatan ketuntasan klasikal yang signifikan, yaitu dari 26% pada pra-siklus jadi 59% saat siklus I, serta naik lagi hingga mencapai 85% saat siklus II. Lonjakan yang konsisten ini menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif dan berdampak nyata terhadap pemahaman materi yang lebih baik.

Sejalan dengan temuan tersebut, integrasi media *Educaplay* dalam pembelajaran Matematika mendukung pendekatan konstruktivis dan kolaboratif, di mana siswa secara mandiri dan aktif memahami konsep melalui interaksi juga eksplorasi. Selama kegiatan berlangsung, siswa tidak hanya mengerjakan latihan hitung bersifat individu, siswa juga berdiskusi secara kelompok untuk menyusun strategi penyelesaian, saling bertukar pendapat, dan menanggapi soal-soal interaktif yang disajikan. Media *Educaplay* berperan lebih dari sekadar alat bantu digital, ia menjadi sarana yang mendorong terjadinya proses belajar bermakna, memperkuat kerja sama antar siswa, dan membantu mereka memahami konsep penjumlahan dan pengurangan dengan cara yang lebih kontekstual dan menyenangkan. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi terfokus pada hafalan prosedural, melainkan berkembang ke arah pemahaman konseptual yang diperoleh melalui pengalaman belajar yang aktif dan reflektif.

Keberhasilan *Educaplay* dalam mendukung pemahaman siswa tercermin dari meningkatnya prestasi belajar secara signifikan setelah pembelajaran berlangsung. Penelitian oleh (Nurmaizura et al., 2024) memperkuat temuan ini, di mana hasil belajar siswa kelas VII SMPN 16 Mataram menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya model pembelajaran kontekstual berbantuan media *Educaplay Prog Game*. Hasil uji statistik *Mann-Whitney U-test* menunjukkan, nilai rata-rata sebesar 86,15 pada kelas eksperimen yang menggunakan alat bantu *Educaplay*, kelas kontrol hanya mencapai 75 lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen. Media *Educaplay* dinilai efektif karena menyajikan fitur-fitur pembelajaran yang inovatif, menarik, dan mudah dipahami, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap materi. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan *Educaplay* tidak hanya relevan dalam pembelajaran PPKn, tetapi juga memungkinkan penerapan lebih lanjut pada mata pelajaran lain di jenjang serupa, termasuk Matematika di jenjang sekolah dasar.

Secara keseluruhan hasil penelitian, menegaskan bahwa *Educaplay* merupakan media pembelajaran interaktif yang mampu mendorong peningkatan kualitas pembelajaran secara menyeluruh. Keunggulan media ini tidak hanya terletak pada kemampuannya sebagai sarana dalam meningkatkan pencapaian akademik siswa secara kognitif, tetapi juga pada kemampuannya menciptakan pengalaman belajar yang mendorong keterlibatan aktif serta tanggap terhadap kebutuhan siswa. Aktivitas yang melibatkan interaksi langsung dengan soal-soal digital, kerja kelompok, dan respon terhadap stimulus visual merangsang untuk aktif berpikir, berdiskusi, serta mengeksplorasi materi melalui cara yang menyenangkan dan bermakna. Temuan dari berbagai penelitian yang relevan menunjukkan bahwa *Educaplay* berperan sebagai fasilitator belajar yang efektif, yang dapat menghidupkan suasana kelas, meningkatkan motivasi belajar, dan membentuk lingkungan pembelajaran yang kolaboratif serta reflektif. Dengan pendekatan yang adaptif dan berbasis teknologi, *Educaplay* terbukti mampu menjawab tantangan pembelajaran modern yang menuntut keterlibatan aktif dan pemahaman yang mendalam dari peserta didik.

Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pemanfaatan media *Educaplay* berkontribusi pada kualitas pembelajaran peserta didik. SPeserta didik terlihat lebih antusias, fokus, dan aktif ketika mengikuti pembelajaran karena fitur yang menarik dan mudah digunakan. Selain itu, proses belajar menjadi lebih seru dan tidak membosankan. Karena belajar tidak hanya dilakukan secara pasif, tetapi juga melibatkan interaksi langsung dengan media, diskusi, dan kerja sama, sehingga siswa tampak lebih memahami materi. Media *Educaplay* merupakan alternatif yang efektif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada materi penjumlahan dan pengurangan. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata peserta didik, bertambahnya jumlah peserta didik yang mampu mencapai kriteria ketuntasan, serta bertambahnya keterlibatan peserta didik selama pembelajaran menjadi indikator keberhasilan penggunaan media ini. Oleh karena itu, *Educaplay* terbukti menjadi solusi alternatif untuk membantu peserta didik untuk meningkatkan prestasi belajar terutama pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan.

Referensi

- Abdullah, A. A., Ahid, N., Fawzi, T., & Muhtadin, M. A. (2023). Peran Guru dalam Pengembangan Kurikulum Pembelajaran. *Tsaqofah*, 3(1), 23–38. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i1.732>
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi *Educaplay* Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7, 2685–2690.
- Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M. (2021). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi. *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(2), 55. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v4i2.5727>
- Fernanda, N., Roosyanti, A., & Susanti, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media *Educaplay* di Kelas IVB Dukuh Kupang III Surabaya. *Journal of Science and Education Research*, 3(2).
- Ikhsan, K. N. (2022). Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2(3), 119–127. <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>
- Nurmaizura, D., Munawarah, D. R., Putri, M., Fardiansyah, L. A., Jaelani, H., & Herianto, E. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Berbantuan Media *Educaplay* pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika*, 5(2), 173–179.
- Rini, N., & Parida, L. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika. *J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 295–306. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v3i1.1129>
- Suryaningsih, R., & Dahlan, Z. (2025). *Pengaruh Media Interaktif Educaplay terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar*. 8.