

PENGARUH PENGGUNAAN EDUCAPLAY TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III

Qonita Mujahidah¹, Jesi Alexander Alim², Zetra Hainul Putra³

¹²³ Prodi Pendidikan Dasar, Universitas Riau

Email: qonita.mujahidah6241@grad.unri.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh media interaktif *Educaplay* terhadap peningkatan hasil belajar Matematika siswa kelas III di SDN 163 Pekanbaru. Latar belakang penelitian adalah rendahnya hasil belajar akibat metode pembelajaran yang kurang variatif. Menggunakan *desain pra-eksperimental One Group Pretest-Posttest Design*, penelitian melibatkan 30 siswa tanpa kelas kontrol. Siswa diberi pre-test, kemudian mengikuti pembelajaran Matematika dengan *Educaplay*, dan diakhiri dengan post-test. Analisis menggunakan uji *Wilcoxon* menunjukkan adanya peningkatan signifikan hasil belajar setelah perlakuan. Hasil ini menunjukkan bahwa *Educaplay* efektif dalam meningkatkan hasil belajar Matematika, dan direkomendasikan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan inovatif.

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

Abstract

This study aims to test the effect of Educaplay interactive media on improving Mathematics learning outcomes of third-grade students at SDN 163 Pekanbaru. The background of the study is the low learning outcomes due to less varied learning methods. Using a pre-experimental one-group pretest-posttest Design, the study involved 30 students without a control class. Students were given a pre-test, then followed mathematics learning with Educaplay, and ended with a post-test. Analysis using the Wilcoxon test showed a significant increase in learning outcomes after treatment. These results indicate that Educaplay is effective in improving Mathematics learning outcomes, and is recommended as an interactive and innovative learning medium.

Keywords: *Educaplay, mathematics learning outcomes, instructional media*

PENDAHULUAN

Guru merupakan tenaga profesional, sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 39 Ayat 2 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Untuk menjamin setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu, maka instruktur dan dosen merupakan tenaga profesional yang berupaya menyelenggarakan pembelajaran sesuai dengan kaidah-kaidah profesi (Abdullah, 2022).

Matematika merupakan fondasi dari berbagai bidang ilmu yang berkaitan dengan teori. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran matematika, materi yang diajarkan sering kali dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Tujuannya adalah agar siswa dapat mengenali

konsep-konsep matematika dan mengembangkan keterampilan matematika mereka berdasarkan apa yang telah dipelajari dan dialami (Agustina, 2019).

Mempelajari matematika memberi anak-anak kesempatan untuk menciptakan ide-ide matematika mereka sendiri. Tujuan dari metode ini adalah untuk meningkatkan inisiatif dan keterlibatan siswa dalam proses pendidikan. Berpikir rasional, mengungkapkan pendapat secara efektif, dan memecahkan berbagai kesulitan semuanya dimungkinkan oleh matematika. Mempelajari matematika dapat menumbuhkan pengembangan penalaran, logika, kreativitas, dan kemampuan memecahkan masalah (Gusteti et al, 2022).

Pendidik perlu mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman yang menuntut mereka menguasai dasar-dasar penggunaan teknologi khususnya dalam konteks pendidikan. Selain itu, tugas administratif yang diemban pendidik ketika pembelajaran berlangsung bisa didukung dengan penggunaan sarana pembelajaran yang didukung teknologi. Media pembelajaran ini digunakan sebagai alat bantu bagi pendidik dalam menyampaikan materi sehingga memudahkan pemahaman siswa terhadap pelajaran yang disampaikan. Saat berada di dalam kelas, diharapkan siswa dapat belajar secara maksimal. Belajar pada dasarnya merupakan suatu aktivitas, sehingga dalam proses pembelajaran, keterlibatan aktif siswa sangatlah penting (Supriyono, 2018).

Penggunaan alat pendidikan di dalam kelas dan lingkungan belajar lainnya telah terpengaruh oleh perkembangan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Paradigma pendidikan telah berubah sebagai akibat dari kemajuan teknologi informasi, yang kini mulai beradaptasi dengan pengajaran di ruang kelas. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran di ruang kelas kini memerlukan penggunaan teknologi informasi. Melalui kemajuan teknologi, sistem pendidikan di suatu negara berupaya untuk mencapai kemajuan di berbagai sektor kehidupan. Pendidikan sendiri merupakan sarana yang penting bagi suatu bangsa untuk mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan (Sirait et al, 2023).

Kemajuan teknologi menuntut guru dan dosen untuk berinovasi dalam mengajar dengan menggunakan materi yang menggabungkan program komputer yang terdiri dari teks, grafik, suara, gambar, bahkan animasi (Alim et al., 2020b; Hamidi et al., 2011; Kulsum et al., 2019; Wijaya et al., 2021). Pendidikan menjadi semakin penting untuk memastikan bahwa peserta didik memiliki kemampuan untuk belajar, berinovasi, menggunakan teknologi dan media informasi, bekerja, dan bertahan hidup dengan menggunakan keterampilan hidup (Alim et al., 2020a; Oktaviani et al., 2024; Wijaya et al., 2021).

Dalam proses pembelajaran matematika, berbagai media pendukung akan digunakan agar peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Lingkungan diharapkan juga dimanfaatkan sebagai sumber belajar, sehingga siswa merasa lebih nyaman. Dengan perasaan senang dan nyaman ini, pembelajaran matematika akan semakin diminati dan diinginkan oleh semua siswa (Elvi Mailani, 2015).

Seiring dengan kemajuan teknologi, penggunaan aplikasi berbasis digital dalam pendidikan semakin populer. Salah satu aplikasi yang kini banyak digunakan adalah aplikasi game edukasi, seperti educaplay, Hal ini dimaksudkan untuk meningkatkan kenikmatan dan

interaksi dalam pengalaman belajar. Educaplay menyediakan berbagai jenis permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran, termasuk matematika.

Salah satu permainan dalam aplikasi *educaplay* yang menarik perhatian adalah "*Froggy Jumps*". Dengan tujuan meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep matematika dasar, permainan ini dimaksudkan untuk membantu siswa dalam mempelajari matematika melalui kegiatan yang menarik. Diharapkan bahwa elemen-elemen seperti grafik yang menarik dan berbagai tantangan akan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran.

Educaplay ialah sebuah platform yang menawarkan beragam permainan interaktif yang dapat disesuaikan untuk berbagai mata pelajaran di tingkat sekolah dasar. Meski memiliki potensi yang menjanjikan, pemanfaatan platform permainan educaplay dalam pembelajaran untuk mengembangkan minat belajar siswa sekolah dasar masih memerlukan penelitian lebih lanjut. Diperlukan analisis yang mendalam tentang prosedur penggunaan educaplay dan dampak pengaplikasian media pembelajaran educaplay dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, serta kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran interaktif educaplay (Rahmawati et al., 2024).

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menguji dan menganalisis pengaruh penggunaan platform pembelajaran interaktif Educaplay terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran Matematika pada siswa kelas III. Secara spesifik, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar Matematika antara kelompok siswa yang menggunakan Educaplay dalam proses pembelajaran dengan kelompok siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, penelitian ini juga berupaya mengidentifikasi sejauh mana Educaplay efektif sebagai alat bantu mengajar yang dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep-konsep Matematika dasar siswa di tingkat Sekolah Dasar. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan berharga bagi guru dan pihak sekolah dalam mempertimbangkan Educaplay sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat diimplementasikan untuk mengoptimalkan pencapaian kompetensi siswa dalam pelajaran Matematika.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan pra-eksperimental dan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain ini, penelitian hanya melibatkan satu kelas sebagai subjek penelitian, tanpa adanya kelas pembanding (kontrol). Desain penelitian *one group pretest-posttest* ini memungkinkan peneliti untuk membandingkan hasil pengukuran awal (*pretest*) dengan hasil setelah perlakuan (*posttest*) pada kelompok yang sama. Secara skematis, alur penelitian pre-eksperimen ini dapat divisualisasikan melalui diagram yang menggambarkan tahapan pengukuran sebelum dan sesudah intervensi. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat mengidentifikasi perubahan yang terjadi akibat perlakuan tertentu, meskipun tetap mempertimbangkan keterbatasan desain *pre-eksperimen* dalam mengontrol variabel eksternal.

Sampel penelitian ini Adalah 30 siswa kelas III SDN 163 Pekanbaru. Penelitian dilaksanakan dalam dua tahap untuk memperoleh data yang komprehensif. Tahap pertama

bertujuan mengukur kemampuan awal siswa melalui pretest sebelum penerapan media *educaplay*, sedangkan tahap kedua dilakukan untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman siswa melalui posttest setelah penggunaan media tersebut.

Metode pengumpulan data mencakup dua teknik utama, yaitu wawancara mendalam dengan guru dan siswa untuk menggali persepsi mereka, serta tes kognitif yang dirancang khusus guna mengukur tingkat pencapaian belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan non-parametrik, yaitu *Wilcoxon Signed Ranks Test*, dengan bantuan perangkat lunak SPSS untuk pengolahan data. Penentuan penerimaan atau penolakan hipotesis dilakukan berdasarkan nilai Asymp.Sig. (2-tailed). Nilai di atas 0,05 mengindikasikan bahwa H_0 gagal ditolak, sementara nilai di bawah 0,05 menjadi dasar penolakan H_0 . Selanjutnya, data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif untuk mengungkap wawasan yang lebih komprehensif terkait hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menerapkan pretest dan posttest sebagai metode pengumpulan data. Pretest diberikan sebelum diberi intervensi untuk mengukur kemampuan serta pengetahuan awal peserta didik. Selanjutnya diberikan perlakuan dengan menggunakan media *educaplay*. Sesudah selesai pembelajaran, posttest diberikan. Tujuan penelitian ini sebagai Upaya menganalisis perbedaan dampak antara sebelum penggunaan media *educaplay* dan sesudah menggunakan media *educaplay*. Hasil penelitian memperlihatkan terdapat hasil belajar yang meningkat pada sesudah melakukan perlakuan.

Tabel 1. Nilai Pre-test dan Post - test

	Mean	N
Pretest	40,1	30
posttest	80	30

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.172	30	.024	.942	30	.104
posttest	.233	30	.000	.849	30	.001

Sumber: Hasil Olahan Data Menggunakan SPSS 20

Berdasarkan hasil analisis data Tabel 2, diketahui bahwa skor pretest peserta didik berdistribusi normal, yang ditunjukkan oleh hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa sebelum perlakuan, kemampuan awal peserta didik tersebar secara merata dan tidak terdapat penyimpangan signifikan dari distribusi normal. Namun, hasil *posttest* menunjukkan distribusi yang tidak

normal, dengan nilai signifikansi uji normalitas di bawah 0,05. Ketidakteraturan ini dapat disebabkan oleh pengaruh perlakuan yang diberikan selama proses pembelajaran, yang menyebabkan perbedaan tingkat pemahaman antar peserta didik menjadi lebih mencolok. Oleh karena itu, dalam analisis lanjutan, pendekatan statistik non-parametrik digunakan untuk mengakomodasi kondisi distribusi data posttest yang tidak normal.

Tabel 3. Uji wilcoxon

posttest - pretest			
Z			-4.806 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)			.000

Sumber: Hasil Olahan Data Menggunakan SPSS 20

Berdasarkan output “Test Statistics” Tabel 3 diperoleh nilai Asymp.sig (2-tailed) sebesar $0,000 \leq 0,05$, yang dapat disimpulkan bahwa "Hipotesis diterima". Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan antara sebelum penerapan dan sesudah penerapan. Karena perbedaan yang signifikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan educaplay berpengaruh terhadap hasil belajar matematika pada kelas III di SDN 163 Pekanbaru.

Hasil analisis data menunjukkan adanya pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa sebelum penerapan dan sesudah penerapan. Hasil belajar merupakan hasil pembelajaran dari individu tersebut menunjukkan interaksi yang aktif dan positif dengan lingkungan sekitarnya (Teni Nurrita, 2018). Untuk menilai Kemahiran awal siswa dalam mata Pelajaran perkalian, tes awal yang mencakup 30 soal pilihan ganda sebelum perlakuan.

Setelah melakukan perlakuan siswa diberikan tes akhir (posttest) diakhir pertemuan untuk mengukur hasil belajar mereka dalam memahami materi yang diajarkan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Widiyati et al. (2025) yang juga membuktikan bahwa Educaplay mampu meningkatkan hasil belajar matematika di kelas V sekolah dasar. Perbedaannya, penelitian ini berfokus pada kelas III dengan materi perkalian dasar. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas Educaplay konsisten pada berbagai jenjang sekolah dasar, namun memberikan kontribusi baru terkait penerapannya di kelas bawah.

Pembahasan

Media memegang peran krusial dalam proses pembelajaran, menjadi salah satu komponen utama yang mendukung efektivitas kegiatan belajar mengajar. Menurut Motosh et al., (2022), media pembelajaran berfungsi sebagai sarana pendukung yang mempermudah penyampaian materi oleh guru sekaligus meningkatkan pemahaman siswa. Beragam jenis media tersedia, mulai dari media visual, audio-visual, hingga media interaktif, setiap metode pembelajaran memiliki daya tarik dan manfaat yang unik, baik dari sisi visual maupun praktikalnya.

Berdasarkan hasil diskusi dengan wali kelas III SDN 163 Pekanbaru, terungkap bahwa selama ini belum ada implementasi alat bantu ajar berbasis interaktivitas, khususnya dalam pembelajaran matematika. Guru masih mengandalkan metode konvensional, meskipun berupaya meningkatkan partisipasi siswa melalui permainan edukatif. Padahal,

fasilitas sekolah seperti proyektor dan layar di setiap kelas sebenarnya sangat mendukung penerapan media berbasis teknologi. Idealnya, guru dapat memanfaatkan sarana ini untuk menyajikan materi secara interaktif, sehingga siswa tidak hanya mengasah kemampuan kognitif tetapi juga psikomotorik. Seperti dijelaskan Putri et al., (2022), media interaktif mendorong siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, memungkinkan mereka mengontrol materi secara mandiri sambil menyelesaikan kuis individu atau kelompok. Selain itu, fitur berbasis game dalam media ini dapat memicu semangat kompetisi, mendorong siswa lebih fokus dan mendalami materi.

Selanjutnya, siswa menerima pembelajaran yang menggunakan *educaplay*, menurut teori Ginsburg menyebutkan pembelajaran melalui permainan Adalah metode yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa, terutama dalam konteks anak-anak. Dengan menggunakan *educaplay*, siswa dapat belajar sambil bermain, yang dapat meningkatkan kognitif dan menyelesaikan masalah secara lebih menyenangkan. Dimana tujuan dari penggunaan media *educaplay* ini ialah untuk menarik minat siswa, mengaktifkan partisipasi siswa dan mempermudah siswa dalam memahami materi.

Setiap jenis memiliki kelebihan unik, baik dalam hal desain visual maupun aspek kegunaannya. Khususnya pada bidang studi yang dinilai kompleks, misalnya ilmu hitung atau matematika, media interaktif dapat menjadi solusi meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini berfokus pada materi “Perkalian dasar: dari 1 sampai 10” dengan menggunakan platform *Educaplay* sebagai media pembelajaran.

Dari Tabel 1 hasil analisis data yang telah dilakukan, terungkap bahwa nilai rata-rata pretest peserta berada pada angka 40,1. Di sisi lain, hasil posttest menunjukkan kemajuan yang sangat menggembirakan, dengan nilai rata-rata melonjak menjadi 80. Hasil analisis data kemudian diproses lebih mendalam dengan menerapkan Wilcoxon Signed Rank Test, sebuah metode statistik non-parametrik yang menghasilkan dua komponen utama, yakni Ranks dan Test Statistic. Pada tabel Ranks, diperoleh informasi bahwa tidak ada siswa yang mengalami penurunan performa pada posttest dibandingkan dengan pretest. Sebaliknya, sebanyak 30 peserta didik menunjukkan kemajuan signifikan dalam nilai mereka. Selanjutnya, pada output Test Statistic, diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang jauh di bawah tingkat signifikansi 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, membuktikan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara capaian belajar siswa sebelum dan setelah intervensi. Temuan ini selaras dengan penelitian Maheswari et al., (2025) yang menyimpulkan bahwa *Educaplay* terbukti efektif dalam mendorong prestasi akademik peserta didik.

Pada fase terakhir penelitian, dilakukan wawancara mendalam dengan sejumlah siswa guna mengevaluasi dampak media *Educaplay* terhadap keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Kedua responden mengungkapkan bahwa pembelajaran melalui platform ini terasa lebih interaktif, menyenangkan, dan sarat tantangan. Dorongan untuk meraih kemenangan dalam permainan *Educaplay* ternyata memicu motivasi intrinsik siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk menguasai materi secara komprehensif. Implikasinya, hal ini berkontribusi pada peningkatan hasil belajar yang lebih optimal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Educaplay berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III di SDN 163 Pekanbaru. Karena, Berdasarkan output “Test Statiscs” diperoleh nilai Asymp.sig (2-tailed) sebesar $0,000 \leq 0,05$, yang dapat disimpulkan bahwa "Hipotesis diterima. Penerapan Educaplay terbukti meningkatkan minat, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap materi matematika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa setelah diterapkannya media tersebut dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, *Educaplay* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Penelitian ini tidak hanya memberikan bukti empiris tentang efektivitas Educaplay, tetapi juga memiliki implikasi praktis bagi guru di sekolah dasar. Penggunaan media digital interaktif seperti Educaplay dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, terutama dalam materi yang dianggap sulit seperti perkalian. Guru dapat dengan mudah mengintegrasikan permainan edukatif ini dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari tanpa membutuhkan sarana tambahan yang rumit, karena Educaplay dapat diakses secara gratis melalui perangkat yang tersedia di sekolah. Dengan demikian, media ini sangat layak diterapkan oleh guru sebagai bagian dari upaya meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar pendidik, khususnya guru matematika di sekolah dasar, dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti Educaplay sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pelajaran. Penggunaan Educaplay terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton. Selain itu, sekolah hendaknya memberikan dukungan berupa pelatihan atau workshop penggunaan media digital bagi guru agar pemanfaatan Educaplay dapat dilakukan secara maksimal dan berkelanjutan. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menjangkau jenjang kelas atau mata pelajaran lain, serta mengeksplorasi pengaruh jangka panjang dari penggunaan media ini terhadap perkembangan keterampilan berpikir kritis atau pemecahan masalah siswa.

REFERENCE

- Abdullah, M. (2022). Lembaga Pendidikan Sebagai Suatu Sistem Sosial (Studi Tentang Peran Lembaga Pendidikan Di Indonesia Dalam Perspektif Undangundang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional). *Mamba'ul 'Ulum*, 18(1), 38–48.
- Agustina, I. (2019). Pentingnya Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Matematika Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(1), 1-9.
- Alexander Alim, J., Hermita, N., & Putra, Z. H. Development of a STEM-Based E-Module Using the MIKiR Model on Energy Sources Material to Enhance Students' Critical Thinking Skills. In *Frontiers in Education* (Vol. 10, p. 1635133). Frontiers.
- Gusteti, M., & Neviyarni. (2022). *Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar*. CV Jejak.

- Maheswari, N. P., Hikmawati, Sutrio, & Susilawati. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Educaplay terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fisika. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1362– 1366. <https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/3364>
- Motoh, T. C., Hamna, & Kristina. (2022). Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 01(01), 1–17. <https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/jtpm/article/view/14>
- Puspita Sari, E. (2025). Pengaruh Game Educaplay Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Perkalian Dan Pembagian Kelas II Sd Negeri 36 Palembang (Doctoral Dissertation, Universitas Pgri Palembang).
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367. <https://doi.org/https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/4290>
- Rahmawati, Vita, and Parrisca Indra Perdana. 2024. “Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Game Educaplay Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Polagan 1.” 8:21907–14.
- Salsabillah, A. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Educaplay Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kelurahan Kenari (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Jakarta).
- Sirait, W. H., & Sitohang, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Tema 8 Kelas IV SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(4), 11867–11877.
- Widiyati, A. M., Anggraini, L., Istiqomaturrobiah, A., Utami, P. P., Rosi, F., Hidayat, M. N., ... & 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.