



UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL EDUCAPLAY PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I UPT SD NEGERI BATURETNO 1

Siti Mauliana^{1*}

^{1*} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Ronggolawe Tuban
Email: sitimauliana3@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3922>

Article info:

Submitted: 06/08/25

Accepted: 14/08/25

Published: 30/08/25

Abstrak

Peningkatan hasil belajar siswa kelas 1 di UPT SD Negeri Baturetno 1 Tuban dalam pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan *platform* pembelajaran digital *EducaPlay* merupakan tujuan utama kajian ini. Dengan memakai Pendekatan Tindakan Kelas (PTK) dua siklus. Masing - masing siklus terdiri dari *planning, action, observasi* dan *reflection*. Kajian ini melibatkan 13 siswa kelas 1, terdiri dari 4 siswi dan 9 siswa yang memahami materi Bahasa Indonesia. Hasil yang ditunjukan dari kajian ini yaitu pengguna media *Educaplay* dapat mengembangkan hasil belajar siswa. Di siklus I, presentase siswa yang memperoleh tujuan pembelajaran sebesar 53,84% (7 siswa), di siklus II meningkat menjadi 84,62% (11 siswa). Selain itu, hasil observasi telah mengungkapkan bahwa semangat dan partisipatif aktif siswa dalam pembelajaran meningkat, demikian pula nilai mereka pada setiap evaluasi. Peneliti menemukan bahwa pengguna media pembelajaran digital *Educaplay* mengalami peningkatan hasil belajar siswa dalam materi Bahasa Indonesia sekaligus peningkatan keterlibatan dan motivasi siswa untuk belajar. Media digital *Educaplay* di kelas disarankan kepada pihak guru untuk dapat digunakan guna memperoleh hasil terbaik.

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

1. PENDAHULUAN

Pendidikan yang bermutu merupakan komponen krusial dalam melahirkan generasi yang cerdas dan kompetitif. Salah satu aspek yang sangat berpengaruh terhadap mutu pendidikan yaitu hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan perolehan capaian nilai siswa setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Hasil belajar dapat mencangkup wawasan,sikap dan keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah kegiatan belajar (Yogi Fernando dkk, 2024). Pendidikan dasar memegang peranan penting sebagai fondasi dalam pengembangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Pada tahap ini, peserta didik tidak hanya dibekali dengan pengetahuan dasar tetapi juga dilatih untuk mengembangkan berbagai aspek keterampilan dan sikap yang mendukung pembelajaran sepanjang hayat (Selfiyanti dkk., 2024). Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran yang sesuai merupakan salah satu metode efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa Sekolah Dasar, khusunya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu pelajaran yang kurang diminati oleh banyak siswa karena hanya berupa teori dan hafalan saja, hal tersebut menyebabkan motivasi siswa untuk menguasainya menjadi lebih rendah. Bagi seorang anak, belajar bahasa mampu merubah tumbuh kembangnya dari biologis menjadi manusia berkelompok. Belajar bahasa seorang anak tidak akan



lepas dari kemampuan membaca permulaannya. Membaca permulaan yang ditekankan disini ialah kemampuan membaca suku kata. Apabila dalam proses pembelajarannya, seorang siswa aktif mengucapkan suku kata yang diketahui maka tujuan pembelajaran bahasa juga akan tercapai. Kemampuan siswa dalam membaca suku kata merupakan kunci utama dalam melangkah untuk membaca kata ataupun kalimat. (Umami dkk, 2024) menyebutkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa akan mempengaruhi kemampuan dalam memahami konten bacaan secara efektif. Nyatanya, pelajaran Bahasa Indonesia sangat penting guna mengembangkan kemampuan komunikasi dan membaca siswa. Dengan demikian, dibutuhkan upaya untuk memotivasi siswa agar lebih tertarik mempelajari Bahasa Indonesia melalui pendekatan yang kreatif dan menyenangkan. Salah satu langkah yang bisa diambil adalah memanfaatkan materi pembelajaran berbasis teknologi (Rosalinda dkk, 2025).

Media pembelajaran didefinisikan (Sarpriyah, 2019) sebagai sesuatu yang dipakai dalam aktivitas pendidikan untuk mendorong minat dan fokus siswa dengan menyampaikan pesan dan informasi. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai sarana dapat memberikan pesan melalui berbagai cara, seperti merangsang perasaan, gagasan serta keinginan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memberikan informasi kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Ani Danyati dkk, 2023). Inovasi pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan proses belajar yang lebih bermakna, relevan, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa (Latif dkk., 2025). Menurut (Wulandari dkk., 2023) pemilihan media harus benar-benar tepat agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah. Yang dimana dengan pemanfaatan media pembelajaran ini, akan menunjang efektivitas, efisiensi dan juga daya tarik dalam pembelajaran.

Di era digital seperti ini menurut (Agdiyah & Mustopa, 2024) ada banyak aplikasi atau web yang bisa dimanfaatkan oleh pendidik untuk meningkatkan kemampuan siswa mereka dalam pembelajaran salah satunya *Educaplay*. Menurut Hervin dalam (Agdiyah & Mustopa, 2024) media pembelajaran digital seperti *Educaplay*, menawarkan berbagai aktivitas interaktif yang dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Menurut (Suryaningsih & Dahlan, 2025) *Educaplay* merupakan sebuah platform daring yang menawarkan berbagai perangkat dan aktivitas interaktif untuk mendukung pembelajaran. *Educaplay* memiliki beraneka fitur seperti, *Video Quiz*, *Froggy Jumps*, *Yes or No Game*, *Words Game*, *Puzzle*, *Map quiz*, *Alphabet Game*, *Memory Game*, *Quiz*, *Matching Game*, *Riddle*, *Crossword Puzzle*, *Word Search Puzzle*, dan lainnya. Pemanfaatan media *edugames educaplay* khususnya yang dapat digunakan untuk belajar Bahasa Indonesia dengan cara yang lebih interaktif. *Educaplay* merupakan kumpulan permainan cerdas dan tepat yang dapat dimainkan secara berkelompok maupun individu (Azizah & Ayuni, 2025). Adapun peneliti menggunakan media *Educaplay* dalam pembelajaran untuk menarik peserta didik agar lebih meningkatkan giat belajar yang terdapat soal-soal yang membuat siswa dapat berpengaruh terhadap hasil belajarnya lebih meningkat serta membuat peserta didik agar bisa belajar sambil bermain.

Hasil belajar terdiri dari kata "hasil" & "belajar". KBBI mengartikan "hasil" sebagai akhir dari suatu pertandingan, ujian dan sebagainya (Sunardi, 2021). Hasil belajar menurut (Nurrita, 2018) merupakan capaian pembelajaran yang diperoleh siswa setelah selesai belajar. Ujian ini mengevaluasi pengetahuan, sikap dan kemampuan siswa serta perubahan perilaku mereka. Dapat disimpulkan dari kedua definisi tersebut bahwa hasil belajar merupakan penilaian yang diberikan kepada siswa dalam bentuk penilaian.

Didasarkan pada hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 18 Desember 2024 dengan Ibu Dina Novitana, S.Pd. Guru UPT kelas 1 di SD Negeri Baturetno 1, ada 13 siswa kelas 1, yang terdiri dari 9 siswa dan 4 siswi, dimana hasil belajar kelas 1 masih dianggap rendah. Siswa menunjukkan prestasi belajar yang rendah karena proses pembelajaran yang monoton. Disamping itu, metode pembelajaran yang digunakan tidak mampu mendorong peningkatan belajar siswa, menggunakan media yang membosankan sehingga siswa kurang berminat untuk belajar dan tidak ada interaksi antara siswa dengan guru. Selain itu, teknik pembelajaran yang digunakan berupa ceramah, membuat siswa bosan saat belajar.



Berdasarkan definisi diatas, bahan pembelajaran yang atraktif dan tidak membosankan mampu mendukung proses belajar siswa. Media pembelajaran ini menjadi instrumen yang memungkinkan guru membuat pelajaran lebih dinamis serta menarik. Pada penelitian ini, peneliti memakai media digital *Educaplay* sebagai alat bantu pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami materi yang telah dipelajarinya. Media ini juga dapat memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajarannya. *Educaplay* juga berfungsi sebagai alat evaluasi pembelajaran yang membantu siswa dalam peningkatan hasil belajar.

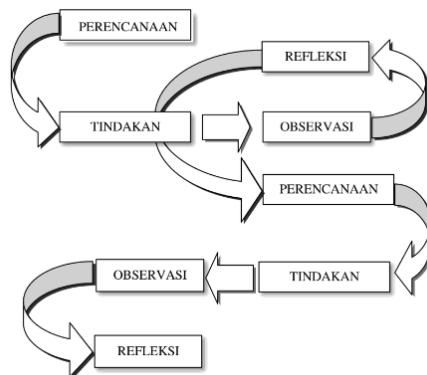
Media pembelajaran ini dibuat untuk pelajaran bahasa indonesia pada materi suku kata Ga,Gi,Gu,Ge,Go agar memudahkan siswa memahami materi yang telah diajarkan oleh guru dengan media game *Educaplay* ini sebagai media refleksi. Dengan adanya media pembelajaran ini memberikan pengalaman kepada siswa agar mengetahui game berbasis pembelajaran yang dapat dioperasikan langsung oleh siswa.

Dengan adanya masalah tersebut, maka peneliti melakukan PTK dengan judul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Digital *Educaplay* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I UPT SD Negeri Baturetno 1".

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode peneltian yang digunakan yaitu Penilaian Tindakan Kelas. Penelitian ini diarahkan guna peningkatan hasil capaian belajar siswa tentang topik pemimpin di sekitarku di kelas 1 UPT SD Negeri Baturetno 1 tahun Pelajaran 2024/2025. Siswa yang ikut terlibat pada penelitian ini merupakan siswa dari kelas 1 UPT SD Negeri Baturetno 1, terdiri dari 13 siswa dan 4 siswi. Peneliti memilih siswa kelas 1 karena mereka ditemukan permasalahan terkait hasil belajar siswa kelas satu masih rendah. Penelitian PTK dilakukan melalui tahapan yang dikenal sebagai siklus. Keempat tahap siklus adalah *planning, action, observation* dan *reflection*, dengan setiap tahap berulang. Metode yang digunakan peneliti melibatkan empat tahap siklus, yaitu *planning, action, observation, and reflection*

Gambar 1 Bagan Siklus PTK menurut Kemmis & Taggart (Anastasya & Wulandari, 2022)



Data penelitian ini merupakan data hasil observasi siswa dan guru (kualitatif) yang didapat melalui prosedur observasi pendidik dan siswa. Data disajikan dalam bentuk tabel hasil observasi siswa dan guru, yang kemudian diubah menjadi angka dasar yang dapat dipahami dan diukur. Presentase rata – rata hasil observasi selama kegiatan penelitian dihitung menggunakan analisis data kualitatif.

Metode pengumpulan data meliputi observasi, wawancara dan penilaian hasil belajar siswa. Observasi dan pelaksanaan ujian hasil belajar siswa untuk menilai tingkat pembelajaran mereka di kelas. Indikator hasil belajar menurut (Rosalinda dkk., 2025) diamati melalui yang pertama yaitu pengamatan adanya keinginan untuk meraih keberhasilan dalam belajar, ke-2 adalah munculnya motivasi dan kebutuhan belajar, ke-3 terbentuknya semangat untuk menggapai cita – cita, ke-4 adalah adanya apresiasi dalam belajar, ke-5 adalah adanya kegiatan belajar yang atraktif dan ke-6 adalah terwujudnya kondisi belajar yang nyaman dan efektif.



Metodologi penilaian data dan perhitungan presentase ketuntasan belajar siswa dengan menggunakan rumus (Rosna, 2018) sebagai berikut:

Ketuntasan belajar klasikal

- Tuntas belajar = $\frac{\text{Banyak siswa yang tuntas}}{\text{banyak siswa seluruhnya}} \times 100\%$

Suatu pembelajaran dianggap selesai apabila hasil pembelajaran klasikal memiliki skor presentase minimal 65%. Pertumbuhan capaian pembelajaran siswa selama siklus pembelajaran digunakan untuk menilai keberhasilan peneliti dalam tindakan ini.

3. HASIL PEMBAHASAN PENELITIAN

1. Hasil Penelitian

a. Hasil Belajar Siswa Siklus Pertama

Peneliti mengarahkan tentang cara penggeraan soal kemudian siswa menyelesaikan soal, peneliti menginstruksikan untuk mengumpulkan lembar soal. Berikut Tabel 1 yang menggambarkan peningkatan hasil pembelajaran siswa di siklus pertama :

Tabel 1 Hasil Pelaksanaan Penelitian Tes Soal Siklus Pertama

Nama Siswa	KKTP	Nilai	Ketuntasan Belajar
APP	76	55	Tidak Tuntas
AM	76	80	Tuntas
AKA	76	50	Tidak Tuntas
ADS	76	80	Tuntas
AAA	76	50	Tidak Tuntas
HH	76	85	Tuntas
KYH	76	40	Tidak Tuntas
MAZ	76	80	Tuntas
MAM	76	90	Tuntas
MRAS	76	85	Tuntas
MS	76	45	Tidak Tuntas
NAR	76	80	Tuntas
NREP	76	50	Tidak Tuntas
Jumlah		870	
Rata-rata		66,9	
Tuntas		7	53,84%
Tidak Tuntas		6	46,15%

Tabel 1 menunjukkan bahwa dari 13 siswa yang mengikuti ujian, 7 anak (53,84%) dinyatakan tuntas dan 6 anak (46,15%) memperoleh hasil belum tuntas. Nilai rerata murid pada siklus pertama yaitu 66,9. Tabel 1 diatas membandingkan jumlah total siswa yang berhasil memenuhi standar capaian dan yang belum memenuhi.

**Tabel 2 Ringkasan Hasil Ketuntasan Belajar Siklus Pertama**

Nilai	Jumlah Siswa	Kriteria	Persentase Jumlah Siswa
>76	7	Tuntas	53,84%
<76	6	Tidak Tuntas	46,15%
Jumlah	13		100%

Dari tabel diatas diketahui persentase penyelesaian masih tetap 53,84% yang mengindikasikan bahwa peneliti sebaiknya melanjutkan siklus II guna memperoleh peningkatan hasil capaian belajar siswa.

b. Data Hasil Belajar Siswa Siklus II

Peneliti mengarahkan tentang cara penggeraan soal kemudian siswa menyelesaikan soal, peneliti kemudian menginstruksikan untuk mengumpulkan lembar soal. Tabel 3 menunjukan peningkatan capaian hasil belajar siswa selama siklus II

Tabel 3 Data Pelaksanaan Penelitian Tes Soal Siklus II

Nama Siswa	KKTP	Nilai	Ketuntasan Belajar
APP	76	80	Tuntas
AM	76	85	Tuntas
AKA	76	80	Tuntas
ADS	76	90	Tuntas
AAA	76	80	Tuntas
HH	76	90	Tuntas
KYH	76	50	Tidak Tuntas
MAZ	76	85	Tuntas
MAM	76	100	Tuntas
MRAS	76	90	Tuntas
MS	76	55	Tidak Tuntas
NAR	76	90	Tuntas
NREP	76	80	Tuntas
Jumlah		1.055	
Rata-rata		81,15	
Tuntas		11	84,62%
Tidak Tuntas		2	15,38%

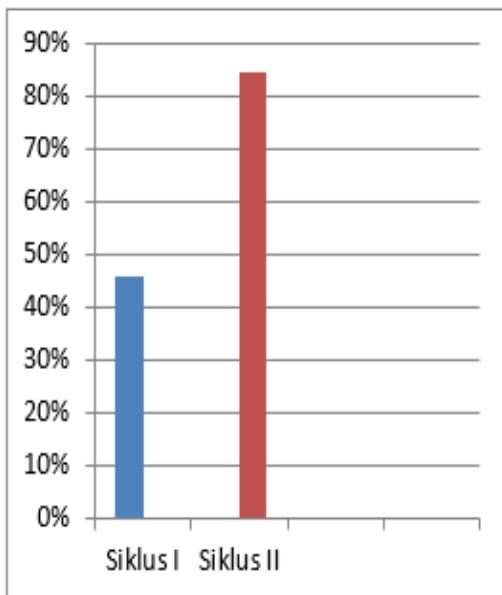
Tabel 3 menunjukan bahwa 11 anak dengan persentase 84,62% dari 13 siswa yang mengikuti ujian lulus, sementara 2 anak dengan persentase 15,38% memperoleh nilai tidak lulus. Nilai rata-rata siswa pada siklus II adalah 81,15. Tabel 3 di atas membandingkan jumlah total siswa yang berhasil memenuhi standar capaian dan yang belum memenuhi.

Tabel 4 Ringkasan Hasil Ketuntasan Belajar Siklus II



Nilai	Jumlah Siswa	Kriteria	Persentase Jumlah Siswa
>76	11	Tuntas	84,62%
<76	2	Tidak Tuntas	15,38%
Jumlah	15		100%

Berdasarkan Tabel 4 presentase ketuntasan sebesar 84,62% yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dan II. Hal ini menunjukkan bahwa siswa di kelas 1 UPT SD Negeri Baturetno 1 dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik dengan menggunakan media *Educaplay*. Pada siklus kedua, siswa yang belum menyelesaikan



pembelajaran akan diberikan kegiatan remidial atau latihan mandiri di bawah pengawasan pendidik. Implementasi pembelajaran di siklus II memenuhi syarat tuntas belajar, yaitu 84,62% dari seluruh siswa telah menyelesaikan pembelajaran. Sebab itu di siklus II penelitian tindakan kelas dihentikan.

Tabel 5 Hasil Perbandingan Tes Soal Siklus I dan Siklus II

Siklus	Jumlah	Presentase
Siklus I	870	46,15%
Siklus II	1.055	84,62%

Grafik 1 Perbandingan Hasil Tes Soal Siklus I dan Siklus II

Data tersebut menunjukkan bagaimana media pembelajaran *Educaplay* menaikkan hasil capaian belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat pada tuntasnya pembelajaran, dimana KKTP sebesar 76. Siswa yang tuntas pada kedua siklus sebesar 38,47%. Presentase tuntas di siklus pertama sebesar 46,15% namun di siklus kedua bertambah menjadi 84,62%.

2. Pembahasan

a. Peningkatan hasil belajar siswa

Media pembelajaran *Educaplay* telah digunakan secara efektif dan sesuai dengan tujuan selama siklus kedua pembelajaran. Implementasi dilaksanakan menggunakan metode serupa dengan siklus sebelumnya, tetapi dengan beberapa peningkatan yang berfokus pada diskusi dan refleksi dengan pengamat. Kegiatan pembelajaran tetap



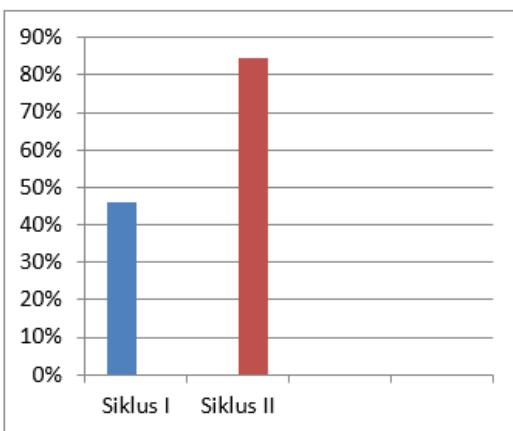
mengutamakan penggunaan bahan ajar *Educaplay*. Hal ini terlihat dari sikap siswa yang lebih fokus dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Educaplay* dapat meningkatkan hasil belajar dan siswa juga terlihat senang mengikuti kerja kelompok dengan teman sebayanya. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki hasil belajar yang sangat baik dalam kegiatan pembelajaran, karena media pembelajaran *Educaplay* yang baru bagi mereka. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dari sebelumnya.

b. Penggunaan media pembelajaran *Educaplay* pada pembelajaran

Meskipun baru sedikit, namun prestasi belajar menunjukkan peningkatan di siklus kedua. Tampak dari dari kesungguhan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diterima siswa dan kehadiran unsur kompetitif dalam aktivitas pembelajaran dengan *Educaplay*, yang dapat membantu siswa belajar lebih baik di pembelajaran berikutnya dan siswa senang mengikuti latihan kelompok dengan teman sebayanya.

Tabel 6 Perbandingan Hasil Tes Soal Siklus I dan Siklus II

Siklus	Jumlah	Persentase
Siklus I	870	46,15%
Siklus II	1.055	84,62%



Grafik 2 Hasil Perbandingan Tes Soal Siklus I dan Siklus II

Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan capaian hasil belajar siswa dibandingkan dengan sebelumnya. Siklus I menghasilkan skor 870, yang kemudian diikuti dengan peningkatan pada siklus II, sehingga menghasilkan skor total 1.055. perbandingan ini menunjukkan bahwa pembelajaran *Educaplay* pada pelajaran Bahasa Indonesia dapat mengembangkan hasil belajar siswa di setiap siklus.

4. SIMPULAN

Capaian pembelajaran siswa kelas 1 dalam pelajaran Bahsa Indonesia di UPT SD Negeri 1 Baturetno dapat ditingkatkan secara signifikan dengan menggunakan media pembelajaran digital *Educaplay*. Dalam kajian ini, metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) diterapkan dalam dua siklus yang berbeda, masing – masing terdiri dari *planning, action, observation* dan *reflection*



Berdasarkan kegiatan penelitian, hasil belajar siswa meningkat drastis. Pada siklus pertama, hanya 53,84% siswa yang tuntas belajar, namun pada siklus kedua presentasenya meningkat menjadi 84,62%. Hal ini menunjukkan bahwa Educaplay tidak sekedar berfungsi memudahkan siswa memahami pelajaran, namun juga membuat mereka lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar.

Selama penelitian, observasi menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat dan antusias dalam pembelajaran. Siswa tidak hanya belajar dengan lebih baik, namun juga menikmati proses belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dan menyenangkan. Peneliti menemukan bahwa media pembelajaran digital *Educaplay* membawa pengaruh baik yang cukup signifikan terhadap hasil belajar siswa. Peneliti merekomendasikan pada pendidik untuk memakai media ini di kelas guna mencapai hasil yang terbaik dan optimal.

Secara keseluruhan, pentingnya inovasi dalam metode pengajaran, terutama dengan memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efisien.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agdiyah, A. F., & Mustopa, S. (2024). *Pengaruh Media Interaktif Educaplay pada Pembelajaran Matematika di Kelas III SD*. 2(6).
- Anastasya, I. G. A. M. B., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Meningkatkan Karakter Peduli Sosial Siswa SD Melalui Pembiasaan Tri Hita Karana. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 992–1002. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3084>
- Ani Danyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Azizah, N. A., & Ayuni, N. M. (2025). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI EDUCAPLAY PADA MATERI “TANDA SERU” KELAS 2 SD NEGERI PLAOSAN*. 5(1), 192–202.
- Latif, A., Markhamah, Rachmawati, L. E., & Minsih. (2025). Eksplorasi inovasi pembelajaran bahasa indonesia berdiferensiasi melalui pendekatan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>
- Rosalinda, Ulfa, S. D., Annisa, S., Febrianita, T., Arindy, W. Dela, Yanti, Y. F., Madang, K., & Maryanti, A. D. (2025). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media Educaplay Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media Educaplay Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD*. October 2024.
- Rosna, A. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif pada Mata Pelajar IPA di Kelas IV SD Terpencil Bainaa Barat. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 04(6), 235–246.
- Saripriyah. (2019). *Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar*. 2(1), 470–477.
- Selfiyanti, Yuliastuti, & Razak, N. K. (2024). CJPE : Cokroaminoto Juornal of Primary Education Peningkatan Hasil dan Minat Belajar Peserta didik pada Materi Enam Benua di Kelas VI SD dengan Penerapan Platform Pembelajaran Interaktif Educaplay Pendahuluan. *Cokroaminoto Juornal of Primary Education*, 7(2).
- Sunardi, R. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA Tahun Pelajaran 2019/2020 Pada Materi Hukum Termodynamiqa dengan Model Pembelajaran Inkuiiri di SMAN 14 Tebo Rudi. *Jurnal Literasioologi*, 5(2), 49–60.
- Suryaningsih, R., & Dahlan, Z. (2025). Pengaruh Media Interaktif Educaplay terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2).



- Umami, A. I., Irawati, E., & Swastika, I. K. (2024). Penggunaan Media GESUKA “Gelas Suku Kata” untuk meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Suku Kata. *Teaching, Learning and Development*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.62672/telad.v2i1.27>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>