



PENGARUH MEDIA INTERAKTIF EDUCAPLAY TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Melly Lestari¹, Dessy Wardiah², Tanzimah^{3*}

^{1,2,3*} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
 Universitas PGRI Palembang

*Email: gasan6900@gmail.com, dessywardiah77@univpgri.ac.id, tanzimah@univpgripalembang.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.4846>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif *Educaplay* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif jenis *Quasi Experimentasl Design*, dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 004 Palembang dengan populasi kelas IV SD yang berjumlah 98 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Purposive Sampling*, yaitu kelas IV A sebagai kelas kontrol yang berjumlah 33 siswa dan IV B sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 33 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *Independent Sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil rata-rata nilai *posttest* kelas eskperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol, di mana rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 89,45 dan rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 79,88. Hasil analisis uji hipotesis diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media interaktif *Educaplay* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media Interaktif Educaplay, Hasil Belajar Matematika, Siswa Kelas IV SD.

1. PENDAHULUAN

Sebagai landasan strategis dalam pembangunan bangsa, pendidikan berperan penting dalam membina generasi muda. Melalui pendidikan, mereka dibekali pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai yang dibutuhkan untuk menjadi individu yang produktif, kompetitif, dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat (Fitra, 2023).

Dalam praktiknya, pendidikan saat ini tidak dapat dilepaskan dari kurikulum yang berfungsi sebagai panduan utama dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Karlina, dkk. (2024) mendefinisikan kurikulum sebagai sekumpulan rencana, aturan isi sumber belajar, serta metode yang diterapkan untuk mengarahkan siswa dalam proses belajar. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang digunakan dalam pendidikan saat ini. Sistem pada kurikulum ini lebih menfokuskan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa, pengembangan kompetensi dan memberikan fleksibilitas dalam proses pembelajaran.

Di dalam kurikulum merdeka, matematika tergolong sebagai salah satu bidang studi inti dan menjadi pelajaran yang diwajibkan pada semua tingkat Pendidikan, termasuk di Sekolah Dasar yang berperan sebagai pondasi awal bagi pendidikan formal. Dalam hal ini, matematika berfungsi sebagai alat pemecahan masalah praktis dalam kehidupan sehari-hari, yang sekaligus mendukung peningkatan kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa (Latifaturrodhita, Damayanti & Romlah, 2024).

Berkaitan dengan fungsi tersebut, proses pembelajaran matematika di SD hendaknya dirancang selaras dengan karakteristik siswa, agar kegiatan belajar dapat berlangsung optimal dan materi mudah dicerna. Menurut Astini & Purwati (2020), siswa di Sekolah Dasar memiliki sejumlah karakteristik, yaitu gemar melakukan aktivitas bermain, memiliki dorongan untuk bergerak aktif, cenderung bekerja sama dalam kelompok, serta keinginan untuk terlibat langsung dalam pengalaman nyata.



Karakteristik tersebut sejalan dengan teori perkembangan kognitif dari Piaget yang dikutip dalam Sudianto & Ismayanti (2023), di mana anak usia Sekolah Dasar berada pada fase operasional konkret. Pada fase ini, pembelajaran yang paling ideal adalah yang bersifat nyata dan tidak abstrak. Dengan demikian, keberadaan media atau alat bantu pembelajaran menjadi faktor yang mendukung kelancaran proses belajar matematika.

Akan tetapi, kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa, terutama pada kelas IV SD Negeri 004 Palembang yang kurang menyukai mata pelajaran matematika. Mereka memandang matematika sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dimengerti dan dipahami. Berkenaan dengan situasi tersebut, guru dituntut untuk lebih kreatif dan adaptif dalam menyusun strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, ditemukan bahwa pembelajaran matematika di kelas IV, media yang digunakan masih didominasi oleh jenis media konvensional dengan pola komunikasi yang cenderung satu arah. Umumnya, media yang digunakan hanya terbatas pada buku paket tanpa adanya media ajar interaktif yang dapat menarik perhatian siswa. Selain itu, pemanfaatan media interaktif berbasis teknologi digital masih sangat jarang dilakukan, meskipun fasilitas seperti proyektor sebenarnya telah tersedia dan dapat dimanfaatkan untuk mendukung penerapan media digital tersebut.

Dalam kondisi tersebut, kegiatan belajar siswa umumnya hanya terbatas pada aktivitas mencatat, menyimak penjelasan guru, dan mengerjakan latihan soal, tanpa aktivitas lain yang mampu menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran. Sehingga sebagian besar siswa di kelas memperoleh hasil belajar yang rendah. Hal ini ditunjukkan dari data hasil belajar yang diperoleh dari wali kelas IV.A bahwa sebanyak 18 siswa masih memperoleh nilai di bawah KKTP yang telah ditetapkan yaitu 70. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa masih banyak siswa yang belum berhasil mencapai ketuntasan belajar yang ditargetkan pada mata pelajaran matematika.

Apabila permasalahan ini tidak segera ditangani, dikhawatirkan akan berdampak pada pencapaian hasil belajar yang kurang optimal, terlebih lagi bagi siswa yang kurang menyukai matematika. Mengingat hasil belajar merupakan indikator untuk melihat keberhasilan siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran (Lestari dkk., 2025). Kondisi ini menuntut adanya upaya perbaikan agar pembelajaran matematika menjadi lebih kontekstual, menarik perhatian, serta mudah dipahami oleh siswa.

Maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran interaktif yang dapat memicu keaktifan dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Mardiana & Emmiyati yang dirujuk oleh (Ge'e & Dahlan, 2025) media interaktif tidak hanya memperkuat keterlibatan siswa, tetapi juga membantu mereka mendapatkan wawasan yang lebih jelas melalui pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan.

Di tengah kemajuan era digital saat ini, integrasi teknologi dalam proses pembelajaran telah dijadikan sebagai salah satu pendekatan yang dimanfaatkan oleh guru dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. *Educaplay* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran.

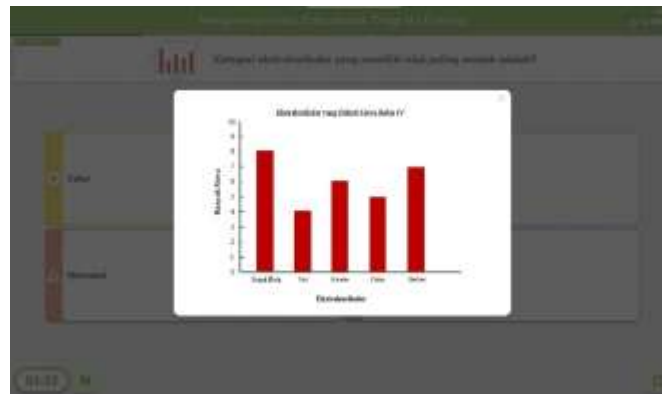
Menurut Spataro yang dikutip dalam Vargas-Saritama & Celi (2024), *Educaplay* merupakan sebuah platform yang menyediakan fasilitas bagi pendidik untuk merancang dan memanfaatkan berbagai aktivitas multimedia. Tujuannya adalah untuk meningkatkan mutu pembelajaran melalui permainan edukatif yang bersifat interaktif. Hal ini mendorong siswa untuk belajar sambil bermain serta menciptakan suasana pembelajaran yang tidak monoton, sehingga pada akhirnya dapat berkontribusi terhadap hasil belajar siswa (Sutria, Wardiah & Imansyah, 2025).

Media *Educaplay* ini menawarkan berbagai fitur permainan interaktif, seperti *froggy jumps, yes or no, mathing pairs, map quiz, alphabet, quiz*, dan masih banyak pilihan permainan lagi (Widiyati, dkk., 2025). Dari beberapa fitur permainan tersebut, guru dapat menyesuaikan dan memodifikasi jenis permainan sesuai dengan materi pembelajaran dan kebutuhan siswa di kelas.



Gambar 1. Tampilan Fitur Map Quiz dalam Media Educaplay

Seperti pada gambar 1 di atas, peneliti memakai fitur *Map Quiz* yang telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari yaitu diagram batang. *Map quiz* yang biasa digunakan untuk menentukan lokasi pada peta, diubah menjadi latar diagram batang, sebagai solusi yang ditawarkan guna menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. sehingga siswa lebih tertarik dan mudah memahami materi.



Gambar 2. Tampilan Fitur Quiz dalam Media Educaplay

Selain fitur *Map Quiz*, peneliti juga memanfaatkan fitur *Quiz* seperti yang tertera pada gambar 2. Penggunaan fitur *Quiz* ini dipilih karena kemampuannya dalam menyisipkan gambar dan juga video, sehingga siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga mengamati visual secara langsung, hal ini menjadikan proses evaluasi dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif, kontekstual, dan mampu meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi.

Melalui media *Educaplay*, aktivitas siswa tidak semata-mata pada kegiatan bermain saja, tetapi juga diarahkan pada proses belajar secara aktif dengan cara yang menyenangkan. Dengan demikian, penggunaan *Educaplay* memberikan kesempatan pada siswa untuk membangun pemahaman mereka secara mandiri melalui aktivitas interaktif yang dapat meningkatkan motivasi serta pemikiran kritis, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Hal ini diperkuat oleh beberapa penelitian terdahulu yang membahas mengenai pemanfaatan media *Educaplay* dalam proses pembelajaran, diantaranya: penelitian yang dilakukan oleh Putri, Putri & Rini (2025) yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Website Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD”, ditemukan bahwa hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bervariasi secara statistik dengan $p\text{-value} < 0,001$. Temuan ini mengonfirmasi bahwa penggunaan *website Educaplay* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Hal serupa juga ditunjukkan melalui penelitian oleh Sepriyanti, dkk. (2024) yang berjudul “Pengaruh *Game* Edukasi *Educaplay* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 di SDN Neglasari 02”; yang menunjukkan bahwa siswa dalam kelompok yang menggunakan *game* edukasi *Educaplay* mencapai peningkatan hasil belajar yang signifikan.

Dari beberapa penelitian terdahulu tersebut, dapat diketahui bahwa media interaktif *Educaplay*



memberikan efek yang nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Namun masih terbatas penelitian yang mengkaji bagaimana pengaruhnya terhadap hasil belajar matematika khususnya pada materi diagram batang. Berdasarkan uraian permasalahan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh media interaktif *Educaplay* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV Sekolah dasar.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk menguji dampak media interaktif *Educaplay* terhadap hasil belajar matematika siswa, dengan menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*, yang merupakan salah satu bentuk dari *Quasi Experimental Design*. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen, yang melibatkan dua kelompok berbeda yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dalam rancangan ini, kedua kelompok terlebih dahulu diberikan *pretest* guna mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah itu, kelompok eksperimen diberikan intervensi berupa pembelajaran dengan media interaktif *Educaplay*, sementara kelas kelompok kontrol memperoleh pembelajaran secara konvensional tanpa menggunakan media interaktif *Educaplay*. Pada tahap akhir, kedua kelas diberikan *posttest* yang sama untuk mengukur hasil belajar siswa.

Tabel 1. Desain Penelitian

O ₁	X	O ₂
O ₃	-	O ₄

Sumber: Sugiyono (2024)

Keterangan:

O₁ = *Pretest* Kelas Eksperimen

O₃ = *Pretest* Kelas Kontrol

X = Perlakuan (*Treatment*) dengan menggunakan media *Educaplay*

O₂ = *Posttest* Kelas Eksperimen

O₄ = *Posttest* Kelas Kontrol

Menurut Sugiyono (2024), populasi merupakan area generalisasi yang di dalamnya terdapat objek atau subjek yang memiliki sejumlah kualitas serta karakteristik tertentu, yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk diamati dan ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas IV yang ada di SD Negeri 004 Palembang tahun ajaran 2025/2026, yang terdiri atas tiga kelas yaitu IV.A, IV.B, dan IV.C.

Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas IV.A dan kelas IV.B, yang masing-masing kelas terdiri dari 33 siswa. Teknik *Nonprobability Sampling* dijadikan sebagai teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini. Jenis yang dipilih ialah *Purposive Sampling*, yaitu teknik yang didasarkan pada kriteria atau pertimbangan tertentu sebagai dasar dalam menentukan sampel (Sugiyono, 2024).

Kriteria atau pertimbangan yang digunakan mencakup hal-hal berikut: kelas IV.A, IV.B, dan IV.C memiliki karakteristik yang relatif sama, yakni rentang usia yang setara (9-11 tahun) yang mengindikasikan bahwa siswa berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret. Selain itu, ketiga kelas tersebut menggunakan kurikulum yang sama (Kurikulum Merdeka), tidak terdapat kelas unggulan, serta ketiga kelas belum pernah menggunakan media *Educaplay* dalam pembelajaran khususnya matematika. Berdasarkan kriteria tersebut, maka dipilih kelas IV.A sebagai kelas kontrol dan kelas IV.B sebagai kelas eksperimen.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tes hasil belajar matematika (menyajikan dan menginterpretasikan data dalam diagram batang) yang diberikan sebanyak dua kali, yaitu *pretest* (sebelum perlakuan) dan *posttest* (setelah perlakuan), serta didukung dengan dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung sebagai data pelengkap. Instrumen yang digunakan adalah soal essay berjumlah 10 soal yang disusun berdasarkan indikator pada kisi-kisi matematika kelas IV. Sebelum digunakan, instrumen tersebut melewati proses pengembangan yang mencakup validasi isi oleh dua ahli yaitu dosen pendidikan matematika dan guru kelas IV Sekolah



Dasar, kemudian diujicobakan pada siswa yang bukan termasuk sampel penelitian. Pengujian instrumen tes dianalisis menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran serta indeks daya pembeda setiap butir soal, dengan bantuan *software SPSS versi 26*.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari 10 butir soal, terdapat 9 soal yang dinyatakan valid dengan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikasni 5%, berdasarkan korelasi *Pearson Product Moment*. Kemudian untuk uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha*, di mana hasil yang diperoleh sebesar 0,777. Angka tersebut mencerminkan bahwa soal berada pada kategori reliabilitas yang tinggi, dikarenakan nilainya berada di atas batas minimum yaitu 0,60 (Sundayana, 2020). Selanjutnya tingkat kesukaran soal berada pada kategori sedang dengan nilai yang didapat sebesar 0,48 – 0,68, serta memiliki daya pembeda yang baik yaitu 0,47 – 0,62.

Setelah melalui serangkaian uji yang meliputi validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda, peneliti hanya akan menggunakan lima butir soal yang memiliki nilai validitas tertinggi, reliabel, tingkat kesukaran sedang, serta daya pembeda yang baik untuk keperluan pengumpulan data dalam penelitian ini. Kelima soal yang dipilih telah mewakili setiap indikator yang telah disusun sebelumnya.

Untuk menjawab pertanyaan apakah media *Educaplay* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar, data penelitian dianalisis secara sistematis. Pertama, dilakukan statistik deskriptif untuk mengetahui rata-rata, standar deviasi, dan kategori hasil belajar. Kedua, dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dan uji homogenitas varians menggunakan uji *Levene*. Kemudian setelah uji prasyarat terpenuhi, dilakukan uji hipotesis (uji *Independent Sample t-test*) pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ untuk membandingkan hasil *posttest* antara kelompok eksperimen yang menggunakan media *Educaplay* dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media *Educaplay*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji perbedaan hasil belajar matematika antara siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif *Educaplay* dan siswa pada kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media *Educaplay*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa kedua kelas mengalami peningkatan nilai, namun kelas eksperimen memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Berikut disajikan hasil statistik deskriptif, uji prasyarat dan uji hipotesis:

Tabel 2. Uji Statistik Deskriptif

Data	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation
Pretest	Eksperimen	33	59,76	2,420
	Kontrol	33	58,91	2,588
Posttest	Eksperimen	33	89,45	8,082
	Kontrol	33	79,88	10,523

Tabel 2 di atas, menyajikan data statistik deskriptif dari kedua kelas. Dapat dilihat bahwa untuk *pretest*, rata-rata nilai yang diperoleh kelas eksperimen sebesar 59,76 dan untuk kelas kontrol adalah 58,91. Namun, setelah diberikan perlakuan terjadi peningkatan nilai pada kedua kelas. Di mana rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 89,45 dibandingkan dengan rata-rata kelas kontrol yaitu 79,88, dengan selisih 9,57 poin.

Untuk memastikan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan awal yang setara, dilakukan uji *Independent Sample t-test* pada data *pretest*. Diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,812 > 0,05, sehingga dapat dinyatakan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan awal yang setara sebelum diberikan perlakuan.

Sebelum melangkah ke tahap pengujian hipotesis, terlebih dahulu melakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas. Menurut Ningsih dkk. (2024) uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Adapun hasil uji normalitas data *posttest* dari kedua kelas dapat dilihat pada table berikut:

**Tabel 3. Uji Normalitas Data**

Kolmogorov-Smirnov				
Data	Kelompok	Statistic	Df	Sig.
Posttest	Eksperimen	.116	33	.200
	Kontrol	.129	33	.181

Merujuk pada hasil uji normalitas yang disajikan dalam table 3, diketahui bahwa nilai signifikansi untuk *posttest* kelompok eksperimen adalah 0,200 dan kelas kontrol sebesar 0,181. Kedua nilai tersebut melebihi atau lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa data *posttest* dari kedua kelompok tersebut berdistribusi normal.

Selain uji normalitas, uji prasyarat berikutnya adalah uji homogenitas. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah varians antar kelompok data dalam penelitian ini bersifat homogen atau tidak (Ningsih, dkk., 2024). Berikut ini adalah tabel yang menyajikan data hasil *posttest* dari kedua kelas:

Tabel 4. Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	2.874	1	64	.095

Berdasarkan table 4, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,095. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,095 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data antar kelompok, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol dinyatakan homogen.

Setelah uji prasyarat terpenuhi, maka langkah selanjutnya ialah pengujian hipotesis. Pengujian ini dilakukan untuk menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan dalam penelitian. Pengujian hipotesis yang digunakan ialah uji *Independent Sample t-test*, yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pengujian hipotesis tersebut ditunjukkan melalui tabel di bawah ini:

Tabel 5. Uji Independent Sample t-test

	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Posttest	2.874	0.95	4.146	64	.000	9.576

Hasil uji *Independent Sample t-test* pada table 5, memperlihatkan bahwa nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000 dengan derajat kebebasan (df) = 64. Karena nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar (*posttest*) kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan media interaktif *Educaplay* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji *Independent Sample t-test*, menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Kebenaran pernyataan ini diperkuat dengan hasil signifikansi (*2-tailed*) = $0,000 < 0,05$, serta adanya perbedaan rata-rata hasil belajar (*posttest*) antara kedua kelas. Yang mana rata-rata kelas eksperimen sebesar 89,45 sedangkan rata-rata kelas kontrol sebesar 79,88 dengan selisih rata-rata (*mean difference*) sebesar 9.576 poin.

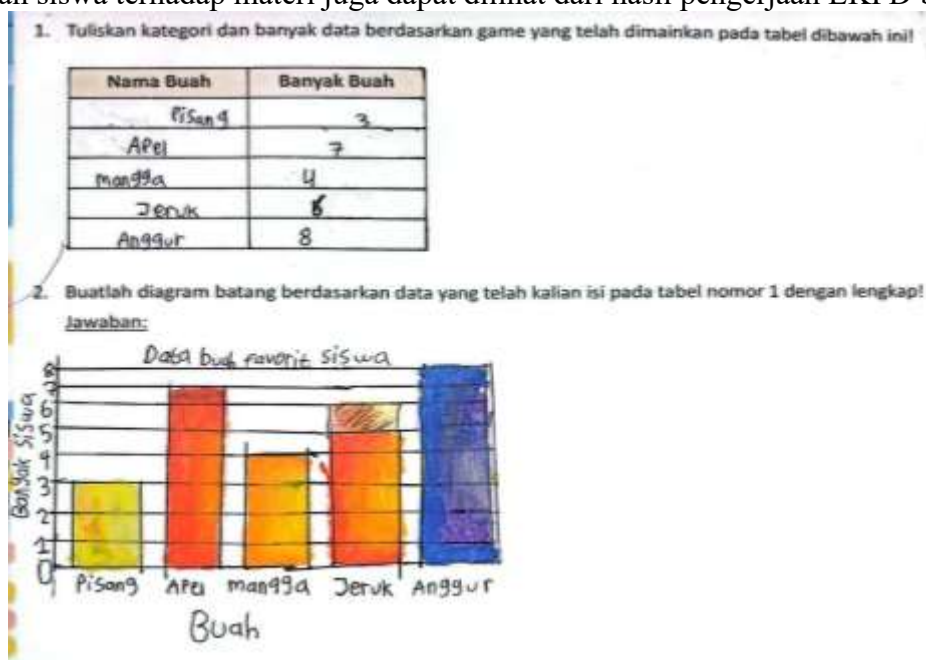
Peningkatan ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung di kedua kelas sama-sama berdampak terhadap hasil belajar siswa. Akan tetapi, perbedaan utamanya terletak pada besaran peningkatan yang dicapai, kelas eksperimen dengan penggunaan media *Educaplay* menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol yang tidak menggunakan media *Educaplay*.

Pernyataan tersebut diperkuat dengan temuan selama proses pembelajaran di kelas eksperimen berikut:



Gambar 3. Kegiatan Pemberian perlakuan (*Treatment*) menggunakan Media *Educaplay* pada Kelas Eksperimen

Selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *Educaplay*, siswa terlihat antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai terlibat aktif dalam diskusi kelompok, bekerja sama menentukan jawaban, serta berani maju untuk menjawab pertanyaan yang ditampilkan melalui media *Educaplay*. Selain itu, Sebagian besar siswa telah memahami makna soal dan juga gambar yang ditampilkan. Pemahaman siswa terhadap materi juga dapat dilihat dari hasil pengerjaan LKPD berikut:



Gambar 4. Hasil Pengerjaan LKPD Berdasarkan Data yang Dimainkan melalui Media *Educaplay*

Dari hasil LKPD pada gambar 4 di atas, terlihat bahwa siswa mampu menyajikan data ke dalam diagram batang dengan tepat dan lengkap. Temuan ini memperlihatkan bahwa pemanfaatan media *Educaplay* membantu siswa memahami materi diagram batang secara lebih nyata dan interaktif, serta meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sehingga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Temuan ini, sejalan dengan yang dikatakan oleh Sepriyanti, dkk. (2024) yang mengatakan bahwa media *Educaplay* dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa secara langsung, melalui penyajian materi dalam bentuk permainan interaktif yang menyenangkan. Sehingga pembelajaran berlangsung lebih aktif dan siswa menjadi lebih antusias untuk terlibat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal serupa juga dikatakan oleh Wati, dkk. (2025) yang menyebutkan bahwa media



Educaplay memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa, karena siswa tidak hanya menerima materi secara ceramah saja, tetapi juga terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui permainan edukatif. Dengan demikian, penyajian materi secara interaktif melalui *platform Educaplay* ini dapat membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi dengan lebih mudah (Amalia, dkk., 2025).

Selain itu, hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Widiyati, dkk. (2025), yang membuktikan bahwa penggunaan media interaktif *Educaplay* memberikan peningkatan yang nyata antara nilai *pretest* dan *posttest* siswa pada mata pelajaran matematika dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Artinya penggunaan media *Educaplay* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya, hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Febrianti, Akhbar & Kuswidyarnarko. (2025), yang menunjukkan bahwa metode DGBL berbasis *Educaplay* berpengaruh positif terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan, diperoleh rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 89,45, sementara itu kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 79,88. Artinya hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi jika dibandingkan dengan hasil belajar pada kelas kontrol. Selain itu, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan media interaktif *Educaplay* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Dengan demikian, *Educaplay* terbukti efektif sebagai inovasi pembelajaran yang menarik, interaktif, serta mampu meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran matematika. Oleh sebab itu, diharapkan guru dapat memanfaatkan media berbasis teknologi digital seperti *Educaplay* agar siswa dapat lebih aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran, serta bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melanjutkan penelitian menggunakan media *Educaplay* pada materi atau jenjang kelas yang berbeda agar dapat memperluas hasil penelitian yang ada.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, L., Handayani, W., & Amiruddin. (2025). Pengaruh Model Game Based Learning (GBL) Berbantuan *Educaplay* terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 2700-2710. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3155>
- Astini, N. W., & Purwati, N. K. R. (2020). Strategi Pembelajaran Matematika Berdasarkan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Emasains: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 9(1), 1–8.
- Febrianti, R., Akhbar, M. T., & Kuswidyarnarko, A. (2025). Pengaruh Metode DGBL (Digital Game Based Learning) Berbasis Media *Educaplay* terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 7(3), 423–333. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v7i3.3195>
- Fitra, D. (2023). Kurikulum Merdeka dalam Pendidikan Modern. *Jurnal Inovasi Edukasi*, 06(02), 149–156.
- Ge'e, R. S., & Dahlan, Z. (2025). Pengaruh Media Interaktif *Educaplay* terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 339–349. <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i2.4184>
- Karlina, S., Khoirany, N. S., Nurantika, R., Rahmani, S. N., Nurjamilah, S., & Rahman, A. S. (2024). Tantangan Guru Dan Siswa Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, 2, 172–179. <https://doi.org/https://doi.org/10.58812/spp.v2i03.320>
- Latifaturrodhita, U., Damayanti, R., & Romlah, S. (2024). Penggunaan Media Papan Diagram Untuk



Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Diagram Batang. *Edutama : Jurnal Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 52–62. <https://doi.org/10.69533/ych31398>

- Lestari, Y. A. A., Selegi, S. F., & Tanzimah. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 11(1), 19–26. <https://doi.org/10.30596/edutech.v11i1.21871>
- Ningsih, Y. L., Octaria, D., Nopriyanti, T. D., Jumroh, & Misdalina. (2024). *Statistika Pendidikan Assisted by Jamovi*. Palembang: Noer Fikri Offset.
- Putri, S. D. J., Putri, D. A. A., & Rini, N. O. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Website Educaplay Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *PERMAI: Jurnal Pendidikan Dan Literasi Madrasah Ibtida'iyah*, 1–13.
- Sepriyanti, D., Supriatna, D., & Hartono, R. (2024). Pengaruh Game Edukasi Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 di SDN Neglasari 02. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(2), 80–94. <https://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/TEK/article/view/18366>
- Sudianto, & Ismayanti, S. (2023). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika. *POLINOMIAL Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 55–61.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2020). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sutria, M. J., Wardiah, D., & Imansyah, F. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Joyful Learning terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas III SD. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 266–273.
- Vargas-Saritama, A., & Espinoza-Celi, V. (2024). Educaplay as a Tool to Potentiate English Vocabulary Retention and Learning. *European Public and Social Innovation Review*, 9, 1–16. <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-614>
- Wati, P. S., Kurniawati, Z. L., Masitah, Maasawet, T. E., Turista, D. D. R., & Makkadafi, S. P. (2025). Pengaruh Game Based Learning (GBL) Berbantuan Website Educaplay terhadap Literasi Digital dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Samarinda pada Materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Indonesia. *Biocaster : Jurnal Kajian Biologi*, 5(3), 429–441. <https://doi.org/10.36312/biocaster.v5i3.585>
- 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.