Pedagogy **p-ISSN: 2502-3802**
Volume 11 Nomor 4 **e-ISSN: 2502-3799**

PENGGUNAAN MEDIA EDUCAPLAY DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN BILANGAN CACAH PADA SISWA KELAS V MI ALKARIM

Naela Anjani[1*], Juhaeni[2] Uswatun Chasanah[3], Rif'atul Azizah [4]
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah[1,2,3], Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan [1,2,3], Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya [1,2,3]
MI Al Karim Surabaya[4]
naelaanjani04@gmail.com[1], juhaeni@uinsa.ac.id[2],
uswatunchasanah@uinsa.ac.id[3], rifatulazizah1985@gmail.com[4]
email korespondensi : naelaanjani04@gmail,.com

Abstrak

Evaluasi pembelajaran matematika perlu memberikan informasi tentang pemahaman peserta didik sekaligus mempertimbangkan pengalaman mereka saat mengerjakan soal. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penggunaan media Educaplay dalam evaluasi pembelajaran bilangan cacah pada siswa kelas V MI Alkarim. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan subjek 23 siswa. Data berupa rekapitulasi nilai evaluasi, modul ajar, bahan presentasi, serta pengamatan informal guru terhadap respons siswa. Evaluasi dilaksanakan pada akhir pembelajaran menggunakan permainan Educaplay yang memuat materi membaca, menulis, dan menentukan nilai tempat bilangan cacah hingga 1.000.000. Analisis dilakukan melalui perhitungan rata-rata, frekuensi, dan persentase. Hasil menunjukkan bahwa tiga siswa memperoleh nilai 95, delapan belas siswa memperoleh nilai 80, satu siswa memperoleh nilai 60, dan satu siswa memperoleh nilai 50. Rata-rata nilai sebesar 79,78, dengan median dan modus 80. Guru melaporkan bahwa siswa terlihat sangat senang selama kegiatan evaluasi. Temuan menunjukkan bahwa Educaplay dapat digunakan sebagai sarana evaluasi akhir dengan capaian nilai yang bervariasi dan respons afektif positif. Penelitian ini belum menguji peningkatan atau pengaruh kausal media karena tidak menggunakan tes awal dan kelompok pembanding. Penggunaan berikutnya perlu disertai analisis jawaban dan dokumentasi respons siswa secara terstruktur.

Kata Kunci: Educaplay, evaluasi pembelajaran, bilangan cacah, matematika, madrasah ibtidaiyah.

A. Pendahuluan

Pemahaman bilangan cacah menjadi dasar bagi peserta didik untuk mempelajari operasi hitung dan menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Pada bilangan hingga 1.000.000, peserta didik perlu menghubungkan lambang bilangan, nama bilangan, dan posisi setiap angka. Kesalahan mengenali nilai tempat suatu angka dapat menyebabkan kekeliruan dalam menafsirkan nilai bilangan. Oleh

karena itu, evaluasi pembelajaran perlu memberikan gambaran tentang pemahaman yang dicapai setelah penjelasan, latihan, dan kegiatan kelompok berlangsung. Evaluasi juga perlu dihubungkan dengan tujuan pembelajaran agar nilai yang diperoleh memiliki makna bagi tindak lanjut guru.

Pada pembelajaran kelas V MI Alkarim, modul ajar dan bahan presentasi menempatkan kegiatan membaca, menulis, serta menentukan nilai tempat sebagai fokus materi bilangan cacah hingga 1.000.000. Pembelajaran dirancang melalui penjelasan visual, kartu angka atau harga barang, kegiatan belanja secara berkelompok, lembar kerja peserta didik, dan presentasi hasil. Evaluasi individu ditempatkan pada bagian akhir untuk memperoleh informasi setelah rangkaian kegiatan tersebut. Dengan demikian, penggunaan media evaluasi perlu dipahami dalam konteks keseluruhan pembelajaran, sebab pemahaman siswa juga dibentuk oleh penjelasan guru dan pengalaman belajar sebelum evaluasi.

Educaplay menyediakan aktivitas permainan edukatif yang dapat diisi dengan pertanyaan sesuai tujuan pembelajaran. Dalam kegiatan yang dikaji, media digunakan pada tahap evaluasi akhir, bukan sebagai satu-satunya sarana penyampaian materi. Aktivitas yang digunakan berupa Froggy Jumps berjudul "Quiz Bilangan Cacah hingga 1.000.000". Deskripsi aktivitas pada tautan yang diberikan menyebutkan fokus membaca, menulis, dan nilai tempat. Penempatan permainan pada tahap evaluasi menarik untuk dikaji karena pengalaman mengerjakan soal dapat berbeda dari latihan tertulis, sementara kesesuaian isi dan interpretasi nilai tetap perlu diperhatikan.

Penelitian sebelumnya memberi alasan untuk menelaah permainan digital dalam pembelajaran matematika. Febrianti et al. (2025) melaporkan pengaruh pembelajaran berbasis permainan Educaplay terhadap minat dan hasil belajar melalui desain dengan kelompok pembanding. Gasanova et al. (2026) juga melaporkan perbedaan hasil belajar matematika antara kelas yang menggunakan Educaplay dan kelas kontrol. Dalam konteks nilai tempat, Yuni et al. (2026) menggunakan tes sebelum dan sesudah pembelajaran untuk menelaah perubahan hasil belajar. Ketiga penelitian tersebut menunjukkan relevansi topik, tetapi hasilnya tidak dapat langsung digunakan sebagai bukti efektivitas pada kelas yang berbeda.

Kajian tentang gamifikasi juga menekankan perlunya membedakan capaian kognitif, motivasional, dan perilaku. Sailer dan Homner (2020) menemukan bahwa hasil gamifikasi bervariasi menurut keluaran dan kondisi penerapan. Wang dan Tahir (2020), melalui tinjauan tentang Kahoot!, membahas penggunaan kuis berbasis permainan dalam pembelajaran dan asesmen. Meskipun platformnya berbeda, kajian tersebut memberikan pembanding konseptual untuk memahami pengalaman evaluasi berbasis permainan. Husada et al. (2026) meninjau penggunaan Educaplay terkait keaktifan siswa sekolah dasar; temuan tinjauan itu perlu dibedakan dari pengukuran langsung pada satu kelas.

Dalam kegiatan di MI Alkarim, guru melaporkan bahwa siswa terlihat sangat senang ketika mengikuti evaluasi melalui Educaplay. Informasi ini perlu didampingi penyajian nilai yang transparan agar pengalaman menyenangkan tidak langsung disamakan dengan penguasaan materi. Fokus penelitian ini adalah penggunaan Educaplay sebagai sarana evaluasi akhir dalam satu rangkaian pembelajaran yang telah dilaksanakan. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan tahap penggunaan Educaplay dalam pembelajaran, pelaksanaan evaluasi, distribusi nilai 23 siswa, serta respons siswa berdasarkan pengamatan informal guru. Ruang lingkup tersebut memungkinkan pembahasan yang sesuai dengan data tanpa mengajukan klaim peningkatan hasil belajar yang memerlukan pengukuran tambahan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Unit kajian adalah kegiatan evaluasi akhir pembelajaran bilangan cacah pada 23 siswa kelas V MI Alkarim. Seluruh 23 siswa dalam rekapitulasi kegiatan dianalisis sebagai satu kelompok. Penelitian tidak menggunakan kelompok kontrol maupun tes awal terstandar, sehingga analisis diarahkan untuk menggambarkan capaian evaluasi dan konteks penggunaannya. Pengamatan guru digunakan sebagai informasi pendukung, bukan sebagai pengukuran kuantitatif motivasi atau keaktifan.

Sumber data meliputi rekapitulasi nilai evaluasi yang disampaikan guru, modul ajar matematika, bahan presentasi pembelajaran, dan keterangan guru mengenai respons siswa. Modul mencantumkan Fase C kelas V, tahun ajaran 2025/2026, serta alokasi pembelajaran 2 JP atau 70 menit. Bahan presentasi

mengidentifikasi kelas V B. Data nilai terdiri atas tiga siswa bernilai 95, delapan belas siswa bernilai 80, serta masing-masing satu siswa bernilai 60 dan 50. Pengelompokan tinggi, sedang, dan rendah mengikuti keterangan guru dan bukan interval baku yang telah divalidasi.

Penelaahan dokumen dilakukan untuk mengidentifikasi tujuan, materi, tahapan pembelajaran, serta letak evaluasi. Rangkaian yang tercantum dalam modul adalah pembukaan 10 menit, kegiatan inti 50 menit, dan penutup 10 menit. Educaplay digunakan dalam evaluasi individu pada bagian akhir berdasarkan keterangan pelaksana dan slide evaluasi mandiri. Modul juga menyediakan evaluasi tertulis sebagai alternatif cadangan. Keberadaan alternatif tersebut diperlakukan sebagai rancangan cadangan, bukan bukti bahwa dua bentuk tes diberikan kepada siswa yang sama.

Nilai dianalisis menggunakan rata-rata tertimbang berdasarkan frekuensi setiap skor, median, modus, nilai minimum, nilai maksimum, dan rentang. Persentase diperoleh dengan membagi frekuensi tiap kelompok dengan 23 lalu mengalikannya dengan 100. Analisis dilakukan pada distribusi nilai secara agregat karena data nilai individual yang terhubung dengan identitas siswa tidak tersedia. Tidak dilakukan uji hipotesis, perhitungan N-Gain, atau penghitungan peningkatan. Respons siswa disajikan sebagai laporan pengamatan informal guru. Validitas butir, reliabilitas tes, rincian jawaban, jumlah percobaan, dan mekanisme konversi skor permainan tidak tersedia untuk dianalisis; keterbatasan tersebut diperhitungkan dalam interpretasi hasil.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelaahan modul dan bahan presentasi menunjukkan keselarasan topik antara tujuan pembelajaran dan aktivitas evaluasi. Materi yang diajarkan mencakup membaca nama bilangan, menulis lambang bilangan, dan menentukan nilai tempat. Sebelum evaluasi, peserta didik memperoleh penjelasan visual dan mengerjakan kegiatan kelompok dalam konteks belanja. Konteks harga barang memberi kesempatan untuk menghubungkan bilangan dengan situasi yang dikenal peserta didik. Akan tetapi, keselarasan pada tingkat topik belum membuktikan bahwa setiap indikator telah diukur dengan jumlah dan tingkat kesulitan soal yang

memadai. Pemeriksaan tersebut memerlukan kisi-kisi dan salinan seluruh butir evaluasi.

Permainan ditempatkan sesudah aktivitas kelompok dan presentasi. Posisi ini membedakan fungsi Educaplay dari kegiatan belanja dan lembar kerja yang mendahuluinya: permainan menjadi sarana memperoleh respons evaluasi akhir, sedangkan kegiatan sebelumnya menyediakan pengalaman belajar. Saskia et al. (2025) melaporkan penggunaan Educaplay bersama pembelajaran kooperatif TGT dalam penelitian tindakan kelas. Saragih et al. (2025) menelaah TGT berbantuan Educaplay pada materi waktu dan durasi. Kedua penelitian tersebut memperlihatkan pentingnya konteks model pembelajaran. Pada kegiatan MI Alkarim, nilai akhir juga perlu dibaca sebagai hasil setelah rangkaian pembelajaran, bukan sebagai hasil yang seluruhnya dapat diatribusikan kepada platform evaluasi.

Bahan presentasi memuat kode QR pada slide "evaluasi mandiri", sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1. Kode tersebut merupakan sarana akses yang disiapkan dalam presentasi. Keberadaannya mendukung dokumentasi rancangan evaluasi, tetapi tidak dengan sendirinya menunjukkan jumlah perangkat, cara siswa mengakses, atau tingkat kemandirian setiap peserta. Tautan permainan yang digunakan adalah https://www.educaplay.com/learning-resources/28781377-quiz_bilangan_cacah_hingga_1_000_000.html Keterangan pada halaman aktivitas sesuai dengan fokus membaca, menulis, dan nilai tempat bilangan.



Gambar 1. Slide evaluasi mandiri dengan kode QR permainan Educaplay

Sumber: bahan presentasi pembelajaran Naela Anjani.

Distribusi nilai evaluasi disajikan pada Tabel 1. Kelompok nilai 80 merupakan kelompok terbesar, yaitu 18 siswa atau 78,26%. Tiga siswa memperoleh

nilai 95 atau 13,04%, sedangkan dua siswa lainnya memperoleh nilai 60 dan 50, masing-masing 4,35%. Penggunaan kelompok tinggi, sedang, dan rendah dalam tabel mempertahankan pengelompokan yang dilaporkan guru. Istilah tersebut tidak dimaksudkan sebagai penilaian kemampuan umum peserta didik, karena hanya merujuk pada hasil satu kegiatan evaluasi.

Tabel 1. Distribusi nilai evaluasi bilangan cacah

Kelompok yang dilaporkan	**Nilai**	**Jumlah siswa**	**Persentase**
Tinggi	95	3	13,04%
Sedang	80	18	78,26%
Rendah	60	1	4,35%
Rendah	50	1	4,35%
Jumlah	—	23	100,00%

Sumber: rekapitulasi nilai evaluasi dari guru, diolah.

Jumlah seluruh nilai adalah 1.835 dan rata-rata evaluasi sebesar 79,78. Median dan modus bernilai 80, sedangkan nilai minimum 50 dan maksimum 95 menghasilkan rentang 45. Ringkasan pada Tabel 2 menunjukkan bahwa sebagian besar nilai berkumpul pada skor 80, tetapi masih terdapat perbedaan capaian antarsiswa. Rata-rata kelas yang mendekati 80 tidak menghilangkan kebutuhan pendampingan bagi dua siswa dengan skor terendah. Sebaliknya, tiga siswa bernilai 95 dapat diberi pengayaan yang tetap berhubungan dengan indikator materi.

Tabel 2. Ringkasan statistik deskriptif nilai evaluasi

Ukuran deskriptif	**Hasil**
Jumlah siswa	23
Jumlah nilai	1.835
Rata-rata	79,78
Median	80
Modus	80
Nilai minimum	50
Nilai maksimum	95
Rentang	45

Sumber: perhitungan berdasarkan distribusi nilai pada Tabel 1.

Modul mencantumkan nilai minimal 75 pada kriteria salah satu asesmen pengetahuan melalui tes lisan. Dalam rekapitulasi evaluasi Educaplay, 21 siswa atau 91,30% memiliki nilai sekurang-kurangnya 75. Angka ini dapat dibaca sebagai proporsi skor yang mencapai ambang numerik tersebut. Namun, penyebutan ketuntasan resmi untuk kuis Educaplay memerlukan kepastian bahwa kriteria 75 memang diterapkan pula pada instrumen ini. Oleh sebab itu, artikel ini tidak menganggap kriteria tes lisan otomatis berlaku bagi setiap bentuk evaluasi.

Capaian tersebut relevan dibahas bersama penelitian matematika berbantuan Educaplay, tetapi tidak dapat dibandingkan sebagai ukuran efektivitas yang setara. Ulkarima et al. (2026) menggunakan desain satu kelompok dengan tes sebelum dan sesudah pada materi bangun ruang. Salsabila et al. (2026) menelaah hasil belajar melalui penelitian tindakan kelas dalam beberapa tahap. Perbedaan rancangan penelitian, jenjang pendidikan, dan instrumen membuat nilai rata-rata antarpenelitian tidak dapat dijadikan pemeringkatan keunggulan media. Nilai 79,78 pada penelitian ini menggambarkan kondisi evaluasi yang dikaji dan tidak menunjukkan seberapa besar peningkatan dari kemampuan awal siswa.

Penelitian Yuni et al. (2026) memiliki kedekatan materi karena membahas nilai tempat bilangan. Namun, penelitian tersebut menggunakan pengukuran sebelum dan sesudah, sedangkan data MI Alkarim hanya berupa nilai evaluasi akhir. Perbedaan ini menentukan cakupan kesimpulan. Pemahaman nilai tempat pada kegiatan MI Alkarim belum dapat dipisahkan dari kemampuan awal, penjelasan visual, latihan membaca dan menulis, serta kerja kelompok. Untuk menilai penguasaan setiap indikator, guru perlu memeriksa soal mana yang dijawab benar dan salah. Rekapitulasi skor total saja belum dapat menunjukkan apakah kesulitan utama terletak pada nama bilangan, lambang bilangan, atau posisi angka.

Dari sisi respons afektif, guru melaporkan bahwa peserta didik terlihat sangat senang saat mengikuti evaluasi. Laporan tersebut menunjukkan pengalaman positif yang diamati pada saat kegiatan berlangsung. Akan tetapi, data tidak mencakup frekuensi perilaku, kutipan wawancara, atau skor angket kesenangan dan motivasi. Dengan demikian, tidak dapat dinyatakan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan motivasi dengan besaran tertentu. Kesenangan juga tidak

selalu identik dengan ketepatan jawaban; siswa dapat menikmati permainan sambil masih memerlukan bantuan dalam memahami konsep.

Temuan respons tersebut memiliki keterkaitan dengan penelitian Atika et al. (2024) yang mengkaji keaktifan melalui penerapan gamified learning berbasis Educaplay. Perbedaannya, penelitian tindakan kelas tersebut menggunakan pengamatan keaktifan pada beberapa tahap, sementara penelitian ini memakai keterangan informal guru sebagai pendukung. Husada et al. (2026) membahas keaktifan melalui tinjauan literatur, sehingga membantu menempatkan topik dalam penelitian yang lebih luas. Baik temuan tindakan kelas maupun tinjauan tidak menggantikan kebutuhan untuk mengukur respons siswa MI Alkarim secara langsung apabila motivasi atau keaktifan hendak dijadikan variabel utama.

Kuis permainan dapat dipahami sebagai salah satu cara mengemas kegiatan menjawab pertanyaan agar terasa menarik. Namun, penelitian ini tidak menguji mekanisme yang menyebabkan siswa merasa senang. Unsur tampilan, pengalaman baru, dukungan guru, atau interaksi teman mungkin ikut berperan, tetapi semuanya masih berupa kemungkinan penjelasan. Sailer dan Homner (2020) menunjukkan perlunya memperhatikan ragam hasil dan kondisi gamifikasi. Wang dan Tahir (2020) juga membahas pengalaman penggunaan kuis permainan pada platform yang berbeda. Kerangka tersebut mendukung interpretasi yang memisahkan pengalaman menyenangkan dari bukti penguasaan konsep dan pengaruh kausal.

Pembelajaran berbantuan permainan juga perlu mempertahankan fungsi pedagogis evaluasi. Koswara dan Rusnilawati (2025) mengkaji asesmen formatif bergamifikasi dalam pembelajaran matematika berbasis inkuiri dengan kelompok pembanding. Attah et al. (2024) meneliti unsur gamifikasi pada matematika jenjang sekolah menengah pertama. Kedua konteks tersebut berbeda dari evaluasi akhir kelas V MI, tetapi menegaskan bahwa platform perlu dikaitkan dengan rancangan pembelajaran dan pengukuran hasil. Pada kegiatan ini, informasi paling berguna dari skor adalah arah tindak lanjut bagi siswa, bukan sekadar pengalaman mengikuti permainan.

Bagi siswa bernilai 50 dan 60, tindak lanjut yang disarankan adalah pemeriksaan jawaban dan latihan terarah sebelum evaluasi ulang. Guru dapat menggunakan tabel nilai tempat untuk meminta siswa menunjukkan posisi angka

dan menjelaskan alasannya, kemudian meminta siswa menuliskan lambang bilangan berdasarkandar nama bilangan yang diberikan. Langkah tersebut merupakan rekomendasi berdasarkan karakter materi, bukan tindakan yang telah dibuktikan dilakukan pada dua siswa tersebut. Untuk siswa bernilai 80, penguatan dapat diarahkan pada konsistensi jawaban dan penjelasan. Siswa bernilai 95 dapat diberi variasi bilangan yang mengandung angka nol agar pemahaman tidak terbatas pada contoh yang telah dilatihkan.

Kesesuaian materi perlu ditelaah sebelum soal digunakan kembali. Nama bilangan, lambang bilangan, pilihan jawaban, serta kunci harus konsisten agar kesalahan instrumen tidak disalahartikan sebagai kesulitan siswa. Evaluasi alternatif tertulis dalam modul dapat disiapkan ketika akses permainan mengalami hambatan, tetapi kesetaraan tingkat kesulitan dan penskorannya perlu diperiksa apabila hasil kedua bentuk hendak dibandingkan. Artikel ini tidak menyatakan adanya hambatan jaringan atau perangkat pada kegiatan yang dikaji karena tidak tersedia laporan kejadian tersebut.

Ferryka et al. (2026) membahas penggunaan Educaplay bersama model problem based learning dalam tindakan kelas. Ge'e dan Dahlan (2025) menelaah Educaplay pada pembelajaran IPA melalui desain kuasi eksperimen. Keduanya menempatkan media dalam konteks pembelajaran tertentu. Relevansinya bagi kegiatan MI Alkarim terletak pada perlunya melaporkan unsur pembelajaran yang menyertai platform. Kontribusi bahan presentasi, penjelasan guru, aktivitas kelompok, dan latihan terhadap nilai akhir belum dapat dipisahkan secara statistik. Karena itu, simpulan dibatasi pada deskripsi penerapan dan capaian setelah rangkaian kegiatan.

Keterbatasan utama penelitian adalah data nilai yang berbentuk rekapitulasi, tidak tersedianya tes awal dan kelompok pembanding, serta belum adanya pengukuran respons yang terstruktur. Hubungan antara skor evaluasi dan pemahaman setiap indikator belum dapat dianalisis tanpa rincian jawaban. Keandalan penskoran juga belum dapat dinilai tanpa instrumen lengkap dan aturan konversi skor. Penelitian berikutnya dapat tetap memakai satu kelas dengan pengukuran berulang atau tes awal dan akhir yang sebanding. Jika tujuan penelitian berubah menjadi pengujian pengaruh Educaplay, kelas pembanding dan

pengendalian perbedaan kemampuan awal akan memperkuat dasar penarikan kesimpulan.

D. Kesimpulan

Educaplay digunakan sebagai sarana evaluasi individu pada akhir pembelajaran bilangan cacah hingga 1.000.000 di kelas V MI Alkarim setelah kegiatan penjelasan visual, latihan, dan kerja kelompok. Dari 23 siswa, tiga memperoleh nilai 95, sebanyak 18 siswa memperoleh nilai 80, satu siswa memperoleh nilai 60, dan satu siswa memperoleh nilai 50. Rata-rata nilai sebesar 79,78 dengan median dan modus 80 menunjukkan pemusatan nilai pada skor 80, sekaligus memperlihatkan kebutuhan tindak lanjut bagi siswa dengan capaian lebih rendah. Guru melaporkan bahwa peserta didik terlihat sangat senang selama evaluasi, tetapi respons tersebut belum diukur melalui instrumen terstruktur. Temuan mendukung penggunaan Educaplay sebagai pilihan sarana evaluasi dalam konteks kegiatan yang dikaji, tanpa membuktikan peningkatan hasil belajar atau pengaruh kausal media. Pemanfaatan berikutnya disarankan disertai pemeriksaan kualitas butir, analisis jawaban per indikator, aturan penskoran yang jelas, serta pencatatan respons siswa agar informasi evaluasi lebih berguna bagi perbaikan pembelajaran.

Daftar Pustaka

Atika, P., Rodiyana, R., & Natalia, D. (2024). Penerapan metode gamified learning berbasis media platform Educaplay untuk meningkatkan keaktifan belajar pada siswa kelas V SDN Dupak 1 Surabaya. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(4). https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.18429

Attah, J. O., Ogunlade, O. O., & Falade, A. A. (2024). Effect of gamification element on students academic performance in mathematics in basic schools in Kwara State. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 9*(2), 156–161. https://doi.org/10.33084/tunas.v9i2.7416

Febrianti, R., Akhbar, M. T., & Kuswidyanarko, 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). https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v7i3.3195

Ferryka, P. Z., Ma'rifah, F., Lestari, D. A., Yunita, D. A. I., Nurhayati, D. I., Setyowati, E., Widya, H. A., & Siswanti, I. (2026). Peningkatan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran problem based learning menggunakan media Educaplay pada murid kelas IV sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 12*(02), 177–188. https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i02.14221

Gasanova, Wardiah, D., & Tanzimah. (2026). Pengaruh media interaktif Educaplay terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS), 6*(3), 4630–4638. https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.4846

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

Husada, N. P., Iyah, N. N. I., Aulia, N., Amelia, L. F., Zeniari, A. E., & Indrawati, D. (2026). Efektivitas media interaktif Educaplay terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11*(2). https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.45347

Koswara, A. F. P., & Rusnilawati. (2025). Optimizing problem-solving competencies through inquiry-based learning and gamified formative assessment in primary mathematics. *Profesi Pendidikan Dasar, 11*(3), 274–290. https://doi.org/10.23917/ppd.v11i3.12040

Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review, 32*, 77–112. https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w

Salsabila, U., Yumna, & Nurhayati. (2026). Peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas VI melalui media pembelajaran Educaplay. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11*(1). https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.43684

Saragih, M. D. U., Mailani, E., & Aulia, A. (2025). Pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament berbantuan Educaplay terhadap hasil belajar matematika materi pengukuran waktu dan durasi kelas II SD. *Jurnal Fibonaci: Jurnal Pendidikan Matematika, 6*(2). https://doi.org/10.24114/jfi.v6i2.67987

Saskia, Rudini, M., & Hamna. (2025). Penerapan metode pembelajaran kooperatif TGT berbasis Educaply dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan, 13*(2), 532–544. https://doi.org/10.30598/pedagogikavol13issue2page532-544

Ulkarima, E., Disurya, R., & Tanzimah. (2026). Efektivitas pemanfaatan game Educaplay terhadap hasil belajar matematika pada materi bangun ruang siswa kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS), 6*(3), 4691–4699. https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.4985

Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning—A literature review. *Computers & Education, 149*, 103818. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818

Yuni, Hilmawan, H., Lestari, A., Yuliyanti, & Farida, G. (2026). Pengaruh penggunaan media interaktif berbasis website Educaplay terhadap hasil belajar matematika pada nilai tempat bilangan siswa kelas III SDN Waluran. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11*(3). https://doi.org/10.23969/jp.v11i03.61023