

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* MENGGUNAKAN MEDIA
EDUCAPLAY PADA MURID KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Putri Zudhah Ferryka, S.Pd. M.Pd.¹, Faizatul Ma'rifah, S.Pd. SD.², Dwi Ayu
Lestari, S.Pd.³, Dyah Ayu Ihza Yunita, S.Pd.⁴, Dyah Isna Nurhayati, S.Pd.⁵, Erlina
Setyowati, S.Pd.⁶, Hanania Ayu Widya, S.Pd.⁷, Indra Siswanti, S.Pd.⁸

¹³⁴⁵⁶Program Studi PGSD, Program Pendidikan Profesi Guru, Universitas Widya
Dharma Klaten

²SDN 2 Karangan, Karanganom, Klaten

⁷widyahanania@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the low mathematics learning outcomes of fourth-grade students at SDN 2 Karangan on data presentation material, particularly pictograms and bar charts. Based on the initial evaluation results, only 4 out of 13 students (31%) achieved learning mastery. This problem was caused by teacher-centered learning, the lack of innovative learning models, and the limited use of interactive learning media. This study aimed to improve students' mathematics learning outcomes through the implementation of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Educaplay media for fourth-grade elementary school students. This research employed Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. Each cycle consisted of planning, action implementation, observation, and reflection stages. The subjects of this study were 13 fourth-grade students of SDN 2 Karangan in the 2025/2026 academic year. Data were collected through tests, observations, and documentation. The data were analyzed quantitatively and qualitatively by calculating the average learning outcomes and the percentage of classical mastery learning. The results showed a significant improvement in students' mathematics learning outcomes across cycles. In Cycle I, the average score was 65.38 with a classical mastery percentage of 46%. After improvements were made in Cycle II through the implementation of more interactive Educaplay media and more optimal problem-based learning activities, the average score increased to 87.69 with 100% classical mastery. The implementation of the Problem Based Learning model assisted by Educaplay media proved effective in improving the mathematics learning outcomes of fourth-grade students at SDN 2 Karangan on data presentation material.

Keywords: problem based learning, educaplay, classroom action research

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika murid kelas IV SDN 2 Karang pada materi penyajian data, khususnya piktogram dan diagram batang. Berdasarkan hasil evaluasi awal, dari 13 murid hanya 4 murid (31%) yang mencapai ketuntasan belajar. Permasalahan tersebut disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru, kurangnya penggunaan model pembelajaran inovatif, serta minimnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media *educaplay* pada murid kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 13 murid kelas IV SDN 2 Karang tahun ajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar pada setiap siklus: siklus I diperoleh nilai rata-rata 65,38 dengan ketuntasan klasikal 46%; pada siklus II meningkat menjadi rata-rata 85,38 dengan ketuntasan klasikal 92%. Penerapan model *problem based learning* menggunakan media *educaplay* terbukti efektif meningkatkan hasil belajar matematika murid kelas IV SDN 2 Karang pada materi penyajian data.

Kata Kunci: *problem based learning*, *educaplay*, penelitian tindakan kelas

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia pada era globalisasi dan perkembangan teknologi digital. Dalam konteks pendidikan dasar, matematika menjadi mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan kreatif pada murid. Kemampuan matematika tidak hanya diperlukan dalam aktivitas akademik, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. *Organisation*

for Economic Co-operation and Development (OECD, 2023) menyatakan bahwa kemampuan literasi matematika murid Indonesia masih berada pada kategori rendah dibandingkan negara lain berdasarkan hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran matematika belum sepenuhnya mampu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi secara optimal.

Di tingkat nasional, rendahnya hasil belajar matematika masih

menjadi tantangan dalam dunia pendidikan Indonesia. Rahmadani *et al.*, (2025) menjelaskan bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar masih cenderung menekankan hafalan rumus dibandingkan pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan murid kurang aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika.

Permasalahan serupa ditemukan di SDN 2 Karangan. Berdasarkan hasil evaluasi awal, dari 13 murid kelas IV hanya 4 murid atau sebesar 31% yang mencapai ketuntasan belajar pada materi penyajian data (piktogram dan diagram batang), dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual.

Urgensi penelitian ini semakin kuat seiring dengan kebijakan pendidikan terbaru yang menekankan pembelajaran mendalam (*deep learning*), penguatan literasi dan numerasi, serta pembelajaran yang

berpusat pada murid. Susanto (2022) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan kemampuan murid setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar matematika menjadi kebutuhan penting agar murid memiliki kompetensi abad ke-21, khususnya kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Upaya peningkatan hasil belajar tidak hanya bergantung pada kemampuan murid, tetapi juga dipengaruhi oleh model dan media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran.

Sebagai solusi, penelitian ini menerapkan model pembelajaran *problem based learning* menggunakan media digital *educaplay*. Menurut Uno (2021), *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah nyata sebagai dasar pembelajaran sehingga murid mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah. Di sisi lain, Arsyad (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang mampu

meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi belajar murid. Menurut Syarmadana *et al.*, (2024) menyatakan bahwa *educaplay* sebagai platform pembelajaran digital interaktif berbasis permainan edukatif terbukti dapat meningkatkan keterlibatan murid dalam pembelajaran.

Keterkaitan antara model *problem based learning* dan media *educaplay* terletak pada kemampuannya dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan interaktif. Model *problem based learning* membantu murid mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui penyelesaian masalah, sedangkan *educaplay* mendukung proses pembelajaran melalui media digital yang menarik dan menyenangkan. Kombinasi keduanya memungkinkan terciptanya suasana belajar yang mampu meningkatkan perhatian, partisipasi, dan pemahaman konsep matematika murid. Oleh karena itu, penerapan model *problem based learning* menggunakan media *educaplay* diperkirakan dapat meningkatkan hasil belajar matematika murid sekolah dasar.

Berbagai penelitian sebelumnya mendukung efektivitas kombinasi ini. Annisa *et al.*, (2025) menyatakan bahwa penggunaan *educaplay* dalam model *problem based learning* mampu meningkatkan minat belajar dan partisipasi aktif murid secara signifikan. Rahmadani *et al.*, (2025) menemukan bahwa integrasi *problem based learning* dengan media *educaplay* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan literasi matematika murid. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar matematika melalui penerapan model pembelajaran *problem based learning* menggunakan media *educaplay* pada murid kelas IV SDN 2 Karang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Menurut Arikunto *et al.*, (2021), PTK adalah suatu bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui tindakan tertentu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Sejalan dengan itu, Putri *et al.*, (2022) menyatakan bahwa

penelitian tindakan kelas merupakan upaya sistematis yang dilakukan melalui siklus refleksi untuk memperbaiki praktik pembelajaran secara berkelanjutan.

Pemilihan jenis penelitian ini didasarkan pada adanya permasalahan yang muncul langsung dari kegiatan pembelajaran di kelas. Solusi yang ditawarkan berupa tindakan nyata melalui penerapan model *problem based learning* menggunakan media *educaplay*. Engkar (2024) menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas memberikan kesempatan kepada guru untuk secara aktif mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, merumuskan hipotesis tindakan, melaksanakan tindakan, serta mengevaluasi hasilnya dalam siklus yang berkesinambungan. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan profesionalisme guru secara terus-menerus. Desain penelitian yang digunakan adalah model Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahap dalam setiap siklusnya: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan

(*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Penelitian dilaksanakan di SDN 2 Karang, Kecamatan Karangnom, Kabupaten Klaten, Provinsi Jawa Tengah. Subjek penelitian adalah 13 murid kelas IV tahun ajaran 2025/2026, terdiri dari 6 murid laki-laki dan 7 murid perempuan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus: Siklus I pada Senin, 27 April 2026 dan Siklus II pada Selasa, 28 April 2026, masing-masing dengan alokasi waktu 2 JP (70 menit).

Teknik pengumpulan data meliputi: (1) tes tertulis berupa soal pilihan ganda dan isian singkat yang diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengukur hasil belajar kognitif; (2) observasi terstruktur menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan murid; serta (3) dokumentasi berupa foto kegiatan, rencana pelaksanaan pembelajaran mendalam (RPPM), dan daftar nilai.

Validitas data menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi waktu. Triangulasi teknik dilakukan dengan mengecek keabsahan data melalui teknik yang berbeda, yaitu observasi dan studi dokumen. Triangulasi waktu dilakukan dengan mengecek keabsahan data melalui

waktu yang berbeda, yaitu pelaksanaan observasi di hari yang berbeda pada setiap siklus.

Data hasil belajar dianalisis secara kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata kelas ($\bar{x} = \Sigma x / N$) dan persentase ketuntasan belajar klasikal ($KB = T/Tt \times 100\%$). Data observasi dianalisis secara kualitatif menggunakan model analisis interaktif Sugiyono (2023) yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Indikator keberhasilan penelitian adalah tercapainya ketuntasan belajar klasikal minimal 80% dengan KKM individual sebesar 70.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Berikut uraian hasil dan pembahasan masing-masing tahap.

Tahap pra-siklus dilaksanakan pada tanggal 6 April 2026. Peneliti melakukan observasi dan menganalisis hasil penilaian tengah semester kelas IV SDN 2 Karang. Pada tahap ini guru belum menggunakan media pembelajaran dan masih menerapkan metode ceramah yang bersifat teacher

centered. Hasil belajar pra-siklus disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Belajar Pra Siklus

Aspek yang Diamati	Pra-Siklus
Nilai tertinggi	94
Nilai terendah	45
Nilai rata-rata	60,77
Jumlah murid yang belum mencapai KKM	9
Jumlah murid yang telah mencapai KKM	4
Persentase ketuntasan klasikal	31%
Persentase murid yang tidak tuntas	69%

Tabel 1 menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas pada pra-siklus hanya 60,77 dengan ketuntasan klasikal 31%. Rendahnya hasil belajar ini disebabkan pembelajaran masih berpusat pada guru tanpa pemanfaatan model dan media pembelajaran yang inovatif, sehingga murid kurang aktif dan termotivasi dalam memahami konsep matematika.

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 27 April 2026. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun RPPM yang mengintegrasikan model *problem based learning* dengan media *powerpoint* dan media konkret, menyiapkan instrumen tes evaluasi, lembar observasi, serta bahan ajar pada materi piktogram dan diagram batang.

Pelaksanaan pembelajaran mengikuti lima sintaks *problem based learning*: (1) orientasi murid pada masalah melalui penyajian masalah kontekstual menggunakan *powerpoint*; (2) mengorganisasikan murid dalam kelompok kecil dengan pembagian lembar kerja murid (LKM); (3) membimbing penyelidikan individu dan kelompok; (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya melalui presentasi kelompok; serta (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah bersama guru.

Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I memperoleh skor 52 dari maksimal 80 (65,0%, kategori “Cukup”). Hasil observasi aktivitas murid memperoleh skor 45 dari maksimal 76 (59,2%, kategori “Cukup”). Ketuntasan klasikal yang dicapai sebesar 46% dengan nilai rata-rata 65,38, belum memenuhi indikator keberhasilan 80%. Refleksi siklus I mengidentifikasi kelemahan: LKM belum berbasis media interaktif, pengelolaan kelas kurang kondusif, dan bimbingan kelompok belum merata. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke siklus II.

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 28 April 2026. Berdasarkan

refleksi siklus I, perbaikan yang dilakukan meliputi: revisi RPPM, pengintegrasian media *educaplay* (fitur *Froggy Jumps*) sebagai komponen utama LKM, dan strategi intervensi khusus bagi murid yang belum tuntas. Pada siklus ini, murid juga bermain papan diagram budaya Klaten sebagai aktivitas pengayaan untuk membangun pengetahuan awal terkait diagram batang.

Hasil observasi aktivitas guru pada siklus II meningkat signifikan menjadi 74 dari skor maksimal 80 (92,5%, kategori “Sangat Baik”). Aktivitas murid pun meningkat secara signifikan, tercermin dari keterlibatan aktif selama diskusi dan penggunaan media *educaplay*. Ketuntasan klasikal mencapai 92% dengan nilai rata-rata 85,38 melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan.

**Tabel 2 Perbandingan Hasil Belajar
Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II**

Aspek yang Diamati	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai tertinggi	94	90	100
Nilai terendah	45	50	70
Nilai rata-rata	60,77	65,38	85,38
Murid belum mencapai KKM	9	7	1
Murid telah mencapai KKM	4	6	12
Ketuntasan klasikal	31%	46%	92%
Murid tidak tuntas	69%	54%	8%

Berdasarkan Tabel 2, terdapat peningkatan hasil belajar matematika yang konsisten pada setiap siklus. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 60,77 (pra-siklus) menjadi 65,38 (siklus I) dan 85,38 (siklus II). Persentase ketuntasan klasikal meningkat dari 31% (pra-siklus) menjadi 46% (siklus I) dan 92% (siklus II). Pencapaian ini membuktikan efektivitas penerapan model *problem based learning* menggunakan media *educaplay*.

Peningkatan hasil belajar ini sejalan dengan temuan Annisa *et al.*, (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan *educaplay* dan *problem based learning* meningkatkan partisipasi dan keterlibatan aktif murid dalam diskusi serta kerja kelompok, yang berdampak positif pada pemahaman konsep matematika. Prayoga *et al.*, (2024) juga menyatakan bahwa melalui model *problem based learning*, proses pembelajaran terjadi secara alami dalam bentuk aktivitas murid yang aktif sehingga dapat memperkuat kemampuan pemecahan masalah. Irzam (2025) dalam penelitiannya mengonfirmasi bahwa penggunaan model *problem based learning* menggunakan media *educaplay* dapat

meningkatkan hasil belajar murid secara signifikan, karena media ini sangat membantu murid dalam menemukan masalah, mendiskusikan masalah, dan menyelesaikan suatu permasalahan.

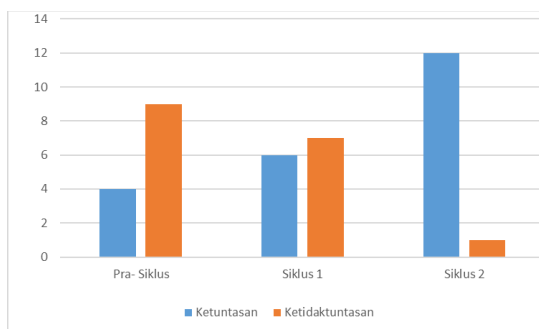
Pada siklus I, pembelajaran *problem based learning* dengan media power point dan media konkret sudah cukup efektif dalam membangkitkan rasa ingin tahu dan semangat murid untuk belajar menemukan konsep secara mandiri. Namun ketuntasan klasikal hanya mencapai 46% karena beberapa murid belum terbiasa dengan metode diskusi kelompok, dan penggunaan media belum optimal dalam memotivasi murid untuk memecahkan masalah.

Pada siklus II, penambahan media pembelajaran interaktif berupa *educaplay* sebagai komponen utama dalam LKM terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, partisipasi aktif, serta motivasi belajar murid secara signifikan selama proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan media yang menarik dan interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga murid menjadi lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Selain itu, media *educaplay* juga membantu murid memahami materi dengan lebih mudah melalui aktivitas belajar yang variatif dan menantang.

Peningkatan tersebut berdampak positif terhadap hasil belajar murid yang ditunjukkan melalui meningkatnya persentase ketuntasan belajar pada setiap siklus. Untuk memperjelas perbandingan persentase ketuntasan hasil belajar pada tahap pra-siklus, siklus I, dan siklus II, data disajikan dalam grafik berikut.



Grafik 1 Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar

Dari grafik di atas dapat disimpulkan pelaksanaan tindakan pada siklus II tidak ditemukan kendala yang cukup serius, karena pelaksanaan siklus II merupakan perbaikan dari saran-saran yang dikemukakan pada siklus I serta hasil diskusi dengan teman sejawat sebagai kolaborator. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus II, dapat dikatakan bahwa setiap langkah

dalam RPPM yang telah disusun sudah terlaksana dengan baik. Aspek-aspek yang diamati dalam pembelajaran dengan menggunakan *problem based learning* juga sudah terpenuhi, meskipun di dalamnya masih ada yang belum sempurna.

Pada penelitian ini, media pembelajaran yang diterapkan pada siklus II berupa aplikasi *educaplay* yang diintegrasikan ke dalam LKM interaktif pada materi penyajian data, khususnya piktogram dan diagram batang. Pemanfaatan media berbasis digital tersebut dirancang untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada aktivitas murid. Melalui fitur-fitur interaktif yang tersedia dalam *educaplay*, murid tidak hanya memperoleh materi secara teoritis, tetapi juga terlibat secara langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang mampu mendorong partisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Educaplay merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang menyediakan berbagai permainan edukatif dan aktivitas interaktif seperti kuis, mencocokkan jawaban, video interaktif, hingga permainan berbasis tantangan. Dalam penelitian ini,

peneliti menggunakan fitur “*Froggy Jumps*” sebagai media LKM digital yang digunakan murid secara berkelompok maupun individu untuk menyelesaikan permasalahan matematika.

Melalui penggunaan *educaplay* sebagai media LKM, pembelajaran matematika menjadi lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada murid. Murid tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi terlibat langsung dalam proses pemecahan masalah melalui aktivitas digital yang menyenangkan.

Hal ini sesuai dengan pernyataan Batitusta dan Hardinata (2024) bahwa media berbasis permainan edukatif *educaplay* dapat memantik pemahaman murid terhadap materi yang dipelajari. Nurita (2024) menambahkan bahwa keterlibatan aktif murid dalam platform *educaplay* akan meningkatkan motivasi belajar dan berdampak positif pada hasil belajar.

Dengan demikian, penerapan model *problem based learning* menggunakan media *educaplay* secara konsisten dalam dua siklus terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika murid kelas IV SDN 2 Karang, khususnya pada

materi penyajian data (piktogram dan diagram batang), sesuai dengan tuntutan pembelajaran mendalam sebagaimana diamanatkan dalam Permendikdasmen Nomor 1 Tahun 2026.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *problem based learning* menggunakan media *educaplay* terbukti efektif meningkatkan hasil belajar matematika murid kelas IV SDN 2 Karang pada materi penyajian data (piktogram dan diagram batang). Peningkatan ditunjukkan dari nilai rata-rata yang meningkat dari 60,77 (pra-siklus) menjadi 65,38 (siklus I) dan 85,38 (siklus II), dengan ketuntasan klasikal meningkat dari 31% (pra-siklus) menjadi 46% (siklus I) hingga 92% (siklus II). Keberhasilan ini didukung oleh tiga faktor utama: (1) penerapan sintaks *problem based learning* yang sistematis mendorong murid untuk berpikir kritis dan berkolaborasi; (2) media *educaplay* menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan; serta (3) perbaikan dan penyempurnaan

berkelanjutan dari siklus I ke siklus II berdasarkan hasil refleksi.

Berdasarkan temuan ini, guru disarankan untuk mengadopsi model *problem based learning* menggunakan *educaplay* dalam pembelajaran matematika, terutama pada materi yang berkaitan dengan analisis dan interpretasi data. Kepala sekolah diharapkan mendukung penyediaan sarana teknologi yang memadai. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian serupa dengan cakupan subjek yang lebih luas atau variasi media yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, D. S., Azis, Z., & Azmi, M. B. (2025). Peningkatan minat belajar matematika siswa menggunakan melalui model pembelajaran Problem Based Learning (PBL). *Journal Mathematics Education Sigma* [JMES], 6(1), 21–31.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh implementasi media permainan edukasi Educaplay berbasis gadget terhadap hasil belajar menulis esai. *JlIP – Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2685–2690.
- Engkar. (2024). Upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar menggunakan model pembelajaran berbasis masalah. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 173–182.
- Irzam, M. (2025). Peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS menggunakan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Educaplay di kelas IV SDN 05 Air Tawar Barat Kota Padang. *EDU RESEARCH*, 6(2), 1902–1912.
- OECD. (2023). PISA 2022 results: The state of learning and equity in education. Paris: OECD Publishing.
- Permendikbudristek Nomor 7 Tahun 2022. (2022). Standar isi pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Putri, R. A., Hidayat, T., & Kurniawan, B. (2022). Classroom action research as a strategy to improve teacher professionalism. *Journal of Educational Research*. 6(2), 110–118.
- Prayoga, I. S., Pratomo, W., & Lestari, P. P. (2024). Peningkatan minat belajar siswa menggunakan model Problem Based Learning berbantuan media Educaplay Froggy Jumps pada pembelajaran IPAS kelas V SDN 5 Panjer. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 3(1), 1719–1730.

- Rahmadani, R. F., Pusparani, N., Noto, M. S., & Sundawan, M. D. (2025). Mathematical literacy through PBL-team teaching with Educaplay: A case study based on students' learning styles. *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram*, 13(3), 634–648.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2022). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Syarmadana, Aisyah, N., & Raodah, A. (2024). Penerapan media Educaplay dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 9(2), 51–56.
- Taurista, P. S., Dewi, L. N., Romadhoni, A. N. P., Sofiana, M. S., Zuroida, D. A., Rahayu, A. P., & Primasatya, N. (2024). Implementasi game Educaplay untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi keragaman budaya Indonesiaku di kelas 5 SDN Banjaran 4. *Jurnal Simki Postgraduate*, 3(4), 320–327.
- Uno, H. B. (2021). *Model pembelajaran: Menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.