

Pengaruh Media Interaktif *Educaplay* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Lawangan Daya II

Ayu Maghfirah Widiyati*, Lina Angraini, Asri Istiqomaturrobiah, Putri Puspita Utami, Fahrur Rosi, Mohamad Nur Hidayat, Danu Pratama Putra, Ika Dian Rahmawati
Universitas Trunojoyo Madura, Bangkalan, Indonesia

*Corresponding Author: ayumaghfirahw@gmail.com

Dikirim: 17-06-2025; Direvisi: 15-07-2025; Diterima: 22-07-2025

Abstrak: Penelitian ini secara khusus mengkaji dampak implementasi *Educaplay* terhadap peningkatan prestasi akademik siswa, dengan fokus pada mata pelajaran matematika di kelas V SDN Lawangan Daya II. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif melalui desain pre-eksperimental, dengan menerapkan *one group pretest-posttest design* untuk mengukur perubahan kemampuan siswa. Sampel penelitian melibatkan 32 peserta didik kelas V, dengan data dikumpulkan melalui instrumen tes objektif (pilihan ganda) dan subjektif (esai). Tahapan penelitian terbagi menjadi dua fase utama: pemberian tes awal (*pretest*) sebelum penggunaan *Educaplay* dan tes akhir (*posttest*) setelah siswa menggunakan media interaktif tersebut. Analisis data dilakukan dengan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*, sebuah metode statistik non-parametrik yang cocok untuk mengevaluasi perbedaan dua sampel berpasangan. Temuan penelitian mengungkapkan hasil yang signifikan, dengan nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar 0,000, jauh di bawah batas signifikansi 0,05. Hasil ini secara tegas membuktikan bahwa terdapat peningkatan yang nyata antara nilai *pretest* dan *posttest*, menegaskan efektivitas *Educaplay* dalam mendorong pencapaian akademik siswa. Implikasi dari penelitian ini tidak hanya memperkuat pentingnya adopsi teknologi interaktif dalam pendidikan, tetapi juga menyoroti potensi besar gamifikasi sebagai strategi pembelajaran yang berorientasi pada hasil.

Kata Kunci: Media Interaktif; *Educaplay*; Hasil Belajar; Matematika

Abstract: This study specifically examines the impact of *Educaplay* implementation on improving student academic achievement, with a focus on mathematics subjects in class V SDN Lawangan Daya II. The research method used was a quantitative approach through a pre-experimental design, by applying a one group pretest-posttest design to measure changes in students' abilities. The research sample involved 32 grade V students, with data collected through objective (multiple choice) and subjective (essay) test instruments. The research phase was divided into two main phases: administering a pretest before using *Educaplay* and a posttest after students used the interactive media. Data analysis was conducted using the *Wilcoxon Signed Rank Test*, a non-parametric statistical method suitable for evaluating the difference of two paired samples. The research findings revealed significant results, with an *Asymp.Sig (2-tailed)* value of 0.000, well below the 0.05 significance limit. This result unequivocally proved that there was a marked improvement between the pretest and posttest scores, confirming the effectiveness of *Educaplay* in boosting students' academic achievement. The implications of this study not only reinforce the importance of interactive technology adoption in education, but also highlight the great potential of gamification as an outcome-oriented learning strategy.

Keywords: Interactive Media; *Educaplay*; Learning Outcomes; Mathematics

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan serangkaian aktivitas interaktif yang melibatkan upaya sistematis dari individu maupun kelompok untuk mengkonstruksi pemahaman baru melalui penguasaan informasi dan pengembangan kompetensi. Dalam dinamika pendidikan modern, interaksi edukatif ini melibatkan sinergi antara pendidik dan pelajar sebagaimana diungkapkan oleh Daniyati et al. (2023), di mana guru berfungsi sebagai pengarah sekaligus mitra belajar, sementara peserta didik menempati posisi sentral sebagai subjek pembelajaran. Setiap episode pembelajaran dirancang dengan capaian kompetensi yang terukur, sehingga implementasinya harus mengedepankan pendekatan yang optimal dengan mempertimbangkan prinsip efektivitas dan efisiensi. Di antara beragam manfaat proses pembelajaran, salah satu tujuan utamanya adalah mengoptimalkan capaian akademik peserta didik. Menurut Rahman (2021), hasil belajar merepresentasikan pencapaian kuantitatif maupun kualitatif yang diperoleh pelajar setelah menyelesaikan seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran, yang mencakup tiga domain integral: afektif (sikap dan nilai), kognitif (pemahaman konseptual), serta psikomotorik (aplikasi praktis). Prestasi belajar ini berfungsi sebagai indikator keberhasilan proses pembelajaran sekaligus alat evaluasi untuk mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat terealisasi. Dalam perspektif yang lebih luas, hasil belajar tidak hanya mencerminkan penguasaan materi, tetapi juga menjadi cerminan perkembangan holistik peserta didik dalam menghadapi tantangan akademik maupun kehidupan nyata. Baik atau buruknya hasil belajar siswa ditentukan oleh proses pembelajaran itu sendiri, khususnya peran guru dalam proses pembelajaran (Purwaningsih, 2023).

Dalam menjalankan perannya dalam proses pembelajaran, guru harus mempertimbangkan aspek-aspek penting dalam proses pembelajaran itu sendiri termasuk penggunaan media pembelajaran. Media bisa dikatakan sebagai alat, perantara, atau wadah. Media pembelajaran digunakan agar mempermudah guru saat proses penyaluran informasi kepada peserta didik. Seiring berkembangnya zaman, media pembelajaran semakin banyak jenisnya, mulai dari yang konvensional hingga yang berbasis teknologi. Media pembelajaran berbasis teknologi biasa disebut dengan media interaktif, hal ini dikarenakan media tersebut diciptakan dengan tujuan agar siswa dapat melakukan interaksi langsung dengan media tersebut. Melalui media interaktif, siswa tidak hanya mendengarkan atau melihat media yang disajikan, tetapi juga bisa sembari mengasah keterampilan dan pemahaman mereka dengan cara mengerjakan tugas atau kuis yang ada di media tersebut (Harsiwi & Arini, 2020). Oleh karena itu, media interaktif memiliki potensi dalam membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran karena materi yang disajikan dikemas dengan menarik (Nursella, 2024).

Di era digital ini, tersedia beragam pilihan media pembelajaran interaktif yang inovatif dan menarik, salah satunya adalah *Educaplay*. Menurut Agdiyah et al. (2024), *Educaplay* adalah sebuah platform pembelajaran digital berbasis permainan (*game-based learning*) yang dapat diakses secara daring. Platform ini menawarkan berbagai jenis aktivitas edukatif, mulai dari *Line Up*, *Word Search Puzzle*, *Crossword Puzzle*, *Froggy Jumps*, hingga *Matching Pairs*, *Quiz*, *Fill In The Blank*, dan *Alphabet*, sehingga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bervariasi. Berbagai penelitian terkini membuktikan bahwa integrasi media pembelajaran berbasis game, khususnya *Educaplay*, mampu menciptakan pengalaman belajar yang



lebih menarik dan efektif. Studi oleh Sepriyanti dan rekan-rekannya (2024) serta Maheswari dan rekan-rekannya (2025) menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* tidak hanya mendongkrak motivasi siswa tetapi juga berkontribusi signifikan terhadap peningkatan prestasi akademik. Temuan ini diperkuat oleh Rahmayanti et al. (2024), yang menyatakan bahwa platform ini tidak sekadar memperbaiki hasil belajar, melainkan juga membangkitkan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran. Fitur-fitur interaktif *Educaplay*, seperti kuis, puzzle, dan permainan edukatif lainnya, mendorong partisipasi aktif siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis. Menurut Agdiyah et al. (2024), keterlibatan aktif ini mempermudah pemahaman konsep, yang pada akhirnya berimbas pada pencapaian akademik yang lebih baik.

Meskipun manfaat media pembelajaran interaktif berbasis game telah terbukti, faktanya masih banyak sekolah yang belum memanfaatkannya secara optimal. Hasil wawancara dengan salah seorang guru kelas V SDN Lawangan Daya II pada 17 Mei 2025 mengungkapkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah dan penugasan tertulis. Meski sesekali diselingi kuis sederhana, penggunaan media digital berbasis game seperti *Educaplay* belum pernah diterapkan. Kondisi ini mendorong peneliti untuk menginisiasi penerapan *Educaplay* guna menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan memanfaatkan platform ini, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi dan terlibat secara mendalam dalam proses pembelajaran.

Mata pelajaran yang dijadikan sebagai fokus utama dalam penelitian ini adalah matematika, yaitu pada Bab Perkalian dan Pembagian Bilangan Bulat Hingga 1.000.000. Mayoritas siswa masih kurang memahami tentang konsep dan penerapan cara-cara penyelesaian pada materi tersebut. Dari beberapa fitur permainan yang disajikan, peneliti memilih permainan *Fill In The Blank*. Melalui media tersebut, siswa akan diajak untuk menjawab penyelesaian soal matematika tentang materi yang telah ditentukan dengan beberapa cara. Adapun cara yang dimaksud adalah dengan menginput angka secara langsung pada penyelesaian yang masih rumpang, memilih dan meletakkan angka yang sudah ditentukan pada bagian yang tepat, dan menyusun angka-angka yang masih acak menjadi suatu jawaban yang benar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan *Educaplay* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Lawangan Daya II. Selain itu, studi ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih inovatif dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan strategi pengajaran matematika yang lebih kreatif. Hasil penelitian ini tidak hanya diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, tetapi juga menjadi acuan bagi pendidik dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif dan engaging. Ke depannya, temuan ini dapat menjadi fondasi bagi terciptanya lingkungan belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan berorientasi pada kebutuhan siswa di era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif yang berfokus pada analisis hubungan kausal antara beberapa variabel terkait (Waruwu et al., 2025). Secara spesifik, studi ini menggunakan desain pre-eksperimen dengan model *one group pretest-posttest*, di mana pengukuran dilakukan terhadap kelompok subjek yang sama dalam dua kondisi berbeda, yakni sebelum dan setelah menerima intervensi tertentu.



Desain penelitian *one group pretest-posttest* ini memungkinkan peneliti untuk membandingkan hasil pengukuran awal (*pretest*) dengan hasil setelah perlakuan (*posttest*) pada kelompok yang sama. Secara skematis, alur penelitian pre-eksperimen ini dapat divisualisasikan melalui diagram yang menggambarkan tahapan pengukuran sebelum dan sesudah intervensi. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat mengidentifikasi perubahan yang terjadi akibat perlakuan tertentu, meskipun tetap mempertimbangkan keterbatasan desain pre-eksperimen dalam mengontrol variabel-variabel eksternal.

$$\boxed{O_1 \times O_2} \quad \begin{array}{l} O_1 = \text{nilai } \textit{pretest} \\ O_2 = \text{nilai } \textit{posttest} \end{array}$$

Gambar 1. Model Penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*

(Sumber: Ismail, 2018)

Subjek penelitian ini adalah 32 siswa kelas V SDN Lawangan Daya II. Penelitian dilaksanakan dalam dua tahap untuk memperoleh data yang komprehensif. Tahap pertama bertujuan mengukur kemampuan awal siswa melalui *pretest* sebelum penerapan media interaktif *Educaplay*, sedangkan tahap kedua dilakukan untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman siswa melalui *posttest* setelah penggunaan media tersebut. Tahap pertama (*pretest*) dilaksanakan pada tanggal 17 Mei 2025, dan tahap kedua (*posttest*) dilaksanakan pada tanggal 24 Mei 2025. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes esai yang disusun secara sistematis guna mengukur kemampuan siswa, seperti pemahaman terhadap konsep dasar operasi perkalian dan pembagian bilangan bulat, keterampilan dalam menyelesaikan soal matematika berdasarkan urutan langkah penyelesaian yang tepat, serta ketepatan dan kecepatan dalam menyelesaikan soal.

Metode pengumpulan data mencakup dua teknik utama, yaitu wawancara mendalam dengan guru dan siswa untuk menggali persepsi mereka, serta tes kognitif yang dirancang khusus guna mengukur tingkat pencapaian belajar siswa. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menganalisis dampak media pembelajaran secara kualitatif maupun kuantitatif. Hipotesis nol (H_0) dalam studi ini menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis permainan, khususnya *Educaplay*, tidak memberikan pengaruh yang bermakna terhadap peningkatan prestasi belajar matematika pada siswa kelas V SDN Lawangan Daya II. Di sisi lain, hipotesis alternatif (H_a) menyiratkan bahwa implementasi media tersebut mampu memberikan kontribusi positif terhadap pencapaian akademik peserta didik dalam bidang matematika. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan non-parametrik, yaitu *Wilcoxon Signed Ranks Test*, dengan bantuan perangkat lunak SPSS untuk pengolahan data. Penentuan penerimaan atau penolakan hipotesis dilakukan berdasarkan nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)*. Nilai di atas 0,05 mengindikasikan bahwa H_0 gagal ditolak, sementara nilai di bawah 0,05 menjadi dasar penolakan H_0 (Muzawi et al., 2024). Selanjutnya, data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif untuk mengungkap wawasan yang lebih komprehensif terkait hasil penelitian.

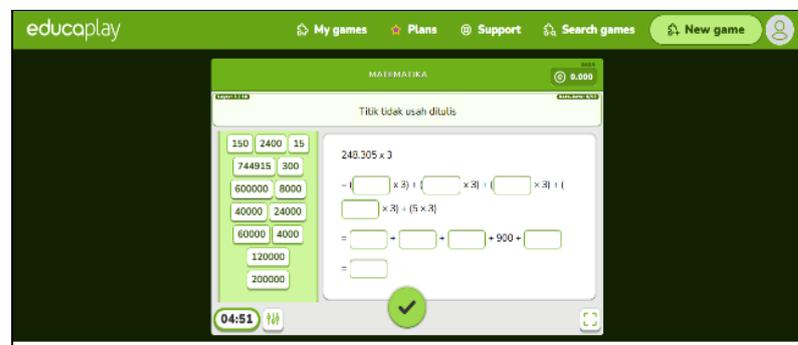
HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Media Interaktif

Setelah menentukan materi pelajaran yang akan dipelajari, peneliti memutuskan untuk menggunakan jenis *game Fill In The Blank*. Permainan ini dinilai cocok untuk mendukung pemahaman siswa tentang materi perkalian dan pembagian bilangan bulat.



Gambar 2. Tampilan Awal Media



Gambar 3. Soal Kuis dalam Media

Permainan *Fill in The Blank* ini mengharuskan siswa untuk melengkapi penyelesaian matematika dengan benar. Ada beberapa cara yang disediakan dalam web permainan tersebut, yaitu dengan memilih dan meletakkan kumpulan angka yang sudah disediakan ke dalam kotak kosong seperti pada Gambar 3, dengan cara menyusun angka-angka menjadi suatu bilangan yang benar, dan ada pula soal yang mengharuskan siswa memasukkan angka dengan benar tanpa adanya contekan atau pilihan angka. Setiap soal yang disajikan memiliki batas waktu pengerjaan selama 3 menit. Jika siswa tidak dapat menyelesaikan dalam batas waktu yang ditentukan, maka akan otomatis lanjut ke soal berikutnya.

Setelah siswa telah menyelesaikan seluruh permainan maka akan diperoleh skor. Selain itu, juga akan ditampilkan nama-nama partisipan dengan skor terbaik seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4. Dalam kegiatan penelitian yang dilakukan, peneliti memberikan apresiasi kepada dua siswa terbaik dengan memberikan reward. Selanjutnya, peneliti memberikan penguatan kepada siswa yang masih belum memahami materi pelajaran tersebut.



Gambar 4. Hasil 10 Skor Terbaik

Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa diketahui dari hasil kognitif siswa berdasarkan tes soal evaluasi yang telah dilakukan pada sebelum dan sesudah penggunaan media educaplay. Berikut adalah hasil deskriptif dari kalkulasi nilai soal evaluasi siswa.

Tabel 1. Hasil Rata-Rata Nilai Pretest dan Posttest

| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
|--------------------|----|---------|---------|---------|----------------|
| <i>pretest</i> | 32 | 20.00 | 80.00 | 50.6250 | 18.30521 |
| <i>posttest</i> | 32 | 80.00 | 100.00 | 93.7500 | 9.41858 |
| Valid N (listwise) | 32 | | | | |

Tabel 1 menunjukkan bahwa nilai terendah pada *pretest* adalah 20 dan nilai tertingginya adalah 80. Selain itu, nilai mean atau rata-rata pada *pretest* adalah 50,6. Pada kolom *posttest*, siswa memiliki nilai yang lebih tinggi. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 80, nilai tertinggi adalah nilai sempurna, bahkan rerata nilainya mencapai angka 93,7.

Tabel 2. Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test (Output Ranks)

| | N | Mean Rank | Sum of Ranks |
|---------------------------|----------------|-----------------|--------------|
| <i>posttest - pretest</i> | Negative Ranks | 0 ^a | .00 |
| | Positive Ranks | 31 ^b | 16.00 |
| | Ties | 1 ^c | |
| | Total | 32 | |

Uji *Wilcoxon* dilakukan untuk mengetahui perbedaan nilai evaluasi siswa. *Negative ranks* menunjukkan jumlah siswa yang mengalami penurunan hasil belajar, *Positive ranks* menunjukkan jumlah siswa yang mengalami peningkatan hasil belajar, sedangkan *Ties* menunjukkan jumlah siswa yang nilai *pretest* dan *posttest*-nya konstan atau tetap. Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa tidak ada siswa dengan nilai tes yang

semakin menurun. Sebanyak 31 dari 32 siswa mengalami peningkatan hasil belajar, sedangkan 1 siswa memiliki nilai hasil belajar yang tetap.

Tabel 3. Hasil Uji *Wilcoxon Signed Rank Test* (Output *Test Statistic*)

| | <i>posttest - pretest</i> |
|------------------------|---------------------------|
| Z | -4.965 ^b |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .000 |

Selain *output ranks*, uji *Wilcoxon* juga memiliki *output test statistic*. Output test statistic yang disajikan pada Tabel 3, digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Adapun nilai yang menentukan hal tersebut adalah nilai Asymp Sig. (2-tailed). Dapat dilihat bahwa nilai Asymp, Sig. (2-tailed) data tersebut adalah 0,000 yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Maka hal tersebut menentukan bahwa H_0 ditolak sehingga mengisyaratkan adanya pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar siswa.

Pembahasan

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

Berdasarkan hasil diskusi dengan wali kelas V di SDN Lawangan Daya II, terungkap bahwa selama ini belum ada implementasi alat bantu ajar berbasis interaktivitas, khususnya dalam pembelajaran matematika. Guru masih mengandalkan metode konvensional, meskipun berupaya meningkatkan partisipasi siswa melalui permainan edukatif. Padahal, fasilitas sekolah seperti proyektor dan layar di setiap kelas sebenarnya sangat mendukung penerapan media berbasis teknologi. Idealnya, guru dapat memanfaatkan sarana ini untuk menyajikan materi secara interaktif, sehingga siswa tidak hanya mengasah kemampuan kognitif tetapi juga psikomotorik. Seperti dijelaskan Putri et al., (2022), media interaktif mendorong siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, memungkinkan mereka mengontrol materi secara mandiri sambil menyelesaikan kuis individu atau kelompok. Selain itu, fitur berbasis *game* dalam media ini dapat memicu semangat kompetisi, mendorong siswa lebih fokus dan mendalami materi.

Setiap jenis memiliki kelebihan unik, baik dalam hal desain visual maupun aspek kegunaannya. Khususnya pada bidang studi yang dinilai kompleks, misalnya ilmu hitung atau matematika, media interaktif dapat menjadi solusi meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini berfokus pada materi “Perkalian dan Pembagian Bilangan Bulat Hingga 1.000.000” dengan menggunakan platform *Educaplay* sebagai media pembelajaran. Menurut Agdiyah et al., (2024), *Educaplay* menawarkan berbagai permainan edukatif berbasis online. Salah satu permainan yang dipilih adalah *Fill In The Blank*, di mana siswa harus menganalisis, memilih, dan menyusun angka untuk menyelesaikan soal matematika secara interaktif. Pendekatan ini diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menarik sekaligus efektif.

Tahap pertama pada penelitian hanya diberikan soal *pretest* dengan materi terkait tanpa adanya penerapan penggunaan media interaktif *Educaplay*. Lalu, pada tahap kedua penelitian diterapkan proses pembelajaran dengan menggunakan media



Educaplay. Siswa mengerjakan kuis secara individu. Selanjutnya siswa dapat melihat siapa siswa terbaik yang memiliki nilai tertinggi dari pelaksanaan kuis tersebut. Dengan hal tersebut, maka siswa dapat berusaha lebih berusaha dalam memahami materi agar menjadi yang terbaik. Setelah melakukan kuis, siswa kemudian diberikan soal *posttest* dengan kisi-kisi yang sama dengan soal *pretest*.

Dari hasil analisis data yang telah dilakukan, terungkap bahwa nilai rata-rata *pretest* peserta berada pada angka 50,62. Dalam pelaksanaan *pretest* tersebut, tercatat skor terendah yang diperoleh peserta adalah 20, sedangkan pencapaian tertinggi mencapai angka 80. Di sisi lain, hasil *posttest* menunjukkan kemajuan yang sangat menggembirakan, dengan nilai rata-rata melonjak menjadi 93,75. Lebih detail lagi, nilai terendah yang dicapai peserta pada *posttest* adalah 80, sementara beberapa peserta bahkan berhasil meraih skor sempurna, yakni 100. Perbandingan kedua hasil tersebut mengindikasikan adanya kemajuan yang nyata dalam pencapaian belajar siswa setelah penerapan media interaktif *Educaplay*. Temuan ini sejalan dengan penelitian Ge'e & Dahlan (2025) yang juga membuktikan peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen setelah menggunakan media *Educaplay*.

Hasil analisis data kemudian diproses lebih mendalam dengan menerapkan *Wilcoxon Signed Rank Test*, sebuah metode statistik non-parametrik yang menghasilkan dua komponen utama, yakni *Ranks* dan *Test Statistic*. Pada tabel *Ranks*, diperoleh informasi bahwa tidak ada siswa yang mengalami penurunan performa pada *posttest* dibandingkan dengan *pretest*. Sebaliknya, sebanyak 31 peserta didik menunjukkan kemajuan signifikan dalam nilai mereka, sedangkan hanya satu siswa yang memiliki skor stabil tanpa perubahan. Selanjutnya, pada output *Test Statistic*, diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang jauh di bawah tingkat signifikansi 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, membuktikan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara capaian belajar siswa sebelum dan setelah intervensi. Temuan ini selaras dengan penelitian Maheswari et al., (2025) yang menyimpulkan bahwa *Educaplay* terbukti efektif dalam mendongkrak prestasi akademik peserta didik.

Pada fase terakhir penelitian, dilakukan wawancara mendalam dengan sejumlah siswa guna mengevaluasi dampak media *Educaplay* terhadap keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Kedua responden mengungkapkan bahwa pembelajaran melalui platform ini terasa lebih interaktif, menyenangkan, dan sarat tantangan. Dorongan untuk meraih kemenangan dalam permainan *Educaplay* ternyata memicu motivasi intrinsik siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk menguasai materi secara komprehensif. Implikasinya, hal ini berkontribusi pada peningkatan hasil belajar yang lebih optimal. Temuan ini memperkuat penelitian Mujahidah & Mailani (2025) yang mengemukakan bahwa *Educaplay* tidak sekadar mendorong keaktifan siswa, tetapi juga memperdalam pemahaman konseptual mereka terhadap materi ajar.

KESIMPULAN

Penelitian eksperimental yang dilakukan terhadap siswa kelas V SDN Lawangan Daya II mengindikasikan bahwa penggunaan platform pembelajaran digital berbasis gamifikasi, dalam hal ini *Educaplay*, berdampak signifikan terhadap peningkatan kemampuan matematika peserta didik. Hasil analisis statistik menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test* memperlihatkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, jauh lebih rendah dari tingkat signifikansi 0,05, yang secara empiris membuktikan



perbedaan yang nyata antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran tersebut. Peningkatan prestasi akademik ini dapat dipahami melalui pendekatan gamifikasi yang secara alami merangsang keterlibatan aktif siswa baik secara mental maupun fisik. Educaplay tidak hanya menyediakan materi pembelajaran konvensional, melainkan juga menciptakan pengalaman belajar yang mendalam, di mana siswa secara spontan terdorong untuk mengeksplorasi, menerapkan, dan memahami konsep matematika melalui berbagai aktivitas yang menyenangkan dan interaktif. Temuan statistik dalam penelitian ini secara jelas menolak hipotesis nol (H_0) dan sekaligus mendukung kebenaran hipotesis alternatif (H_a). Penelitian ini tidak sekadar membuktikan keefektifan *Educaplay* sebagai alat pembelajaran yang inovatif, tetapi juga menyoroti pentingnya pendekatan edutainment dalam memodernisasi metode pengajaran matematika di jenjang pendidikan dasar. Data yang diperoleh memperkuat pandangan bahwa penyisipan unsur permainan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan daya serap pengetahuan sekaligus menumbuhkan motivasi belajar siswa secara alami.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Universitas Trunojoyo Madura yang telah mendukung pelaksanaan penelitian ini. Kemudian terima kasih kepada SDN Lawangan Daya II atas segala bentuk dukungan, kerja sama, dan fasilitasi yang diberikan selama proses pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agdiyah, A. F., Mustopa, S., & Kowiyah. (2024). Pengaruh Media Interaktif Educaplay pada Pembelajaran Matematika di Kelas III SD. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 2(6). <https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i6.1367>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- 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/https://doi.org/10.37329/cetta.v8i2.4184>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Ismail, F. (2018). *STATISTIKA: Untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Sosial*.
- Maheswari, N. P., Hikmawati, Sutrio, & Susilawati. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Educaplay terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fisika. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1362–1366. <https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/3364>



- Motoh, T. C., Hamna, & Kristina. (2022). Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 01(01), 1–17. <https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/jtpm/article/view/14>
- Mujahidah, Q., & Mailani, E. (2025). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Game Educaplay (Froggy Jumps) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Di SDN 023905 Binjai Utara. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(3), 2762–2771. <https://doi.org/http://doi.org/10.54373/imeij.v6i3.2878>
- Muzawi, R., et al.. (2024). *Fundamental SPSS dalam Pengolahan Data*. Payakumbuh: PT. Serasi Media Teknologi.
- Nursella, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 2(1), 54–66. <http://j-edu.org/index.php/edu/article/view/14%0Ahttps://j-edu.org/index.php/edu/article/download/14/11>
- Purwaningsih. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi. *EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 2(4), 422–427. <https://doi.org/10.51878/educator.v2i4.1929>
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367. <https://doi.org/https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/4290>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0*, 289–302. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Rahmayanti, J. D., Lailiyah, S., & Setiaputri, A. N. (2024). The Effect Of Educaplay-Based Interactive Quiz On Students' Learning Interest And Learning Outcomes In Elementary Schools. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 11(2), 175–189. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v11i2a6.2024>
- 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>
- Waruwu, M., Pu`at, S. N., Utami, P. R., Yanti, E., & Rusydiana, M. (2025). Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 917–932. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3057>

