



## Pengaruh Media Interaktif *Educaplay* pada Pembelajaran Matematika di Kelas III SD

Aisyah Falah Agdiyah<sup>1\*</sup>, Syukriyah Mustopa<sup>2</sup>, Kowiyah<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia

\*Korespondensi penulis: [aisyahfalahagdiyah@gmail.com](mailto:aisyahfalahagdiyah@gmail.com)

**Abstract.** *This research examines the impact of using Educaplay interactive media on improving mathematics learning outcomes for grade III students. Based on a comparison of the results before and after the test, Educaplay was proven to increase student learning completion levels from 60% to 86.67%. Apart from that, Educaplay increases student motivation and involvement in the learning process so that it is more interactive and interesting. Educaplay provides a more diverse learning experience and helps students gain a deeper understanding of mathematics content. These results show that the use of technology-based media in learning has a positive impact on student achievement and participation and improves the quality of mathematics learning at the elementary school level. These results recommend the use of Educaplay as a learning medium to encourage active student participation and improve learning outcomes.*

**Keywords:** *Interactive Media, Educaplay, Mathematics Learning, Learning Motivation, Elementary School.*

**Abstrak.** Penelitian ini mengkaji dampak penggunaan media interaktif *Educaplay* terhadap peningkatan hasil belajar matematika peserta didik kelas III. Berdasarkan perbandingan hasil sebelum dan sesudah tes, *Educaplay* terbukti meningkatkan tingkat ketuntasan belajar peserta didik dari 60% menjadi 86,67%. Selain itu, *Educaplay* meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik sehingga proses pembelajaran mereka menjadi lebih interaktif dan menarik. *Educaplay* memberi pengalaman belajar yang lebih beragam sekaligus memudahkan peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terkait konten matematika. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran berdampak positif terhadap prestasi dan partisipasi peserta didik serta meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di tingkat Sekolah Dasar. Hasil tersebut merekomendasikan penggunaan *Educaplay* sebagai media pembelajaran untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik dan meningkatkan hasil belajar.

**Kata Kunci:** Media Interaktif, *Educaplay*, Pembelajaran Matematika, Motivasi Belajar, Sekolah Dasar.

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan dapat diartikan sebagai proses yang membantu seseorang dalam memperoleh pemahaman dan pengetahuan serta mengembangkan keterampilan dan kemampuannya. Sekolah Dasar adalah salah satu lembaga yang berperan dalam menyelenggarakan pendidikan (Milandari et al., 2023).

Pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar, ada beberapa mata pelajaran yang dianggap penting, salah satunya matematika. Matematika merupakan suatu bidang ilmu yang mampu membantu dalam pemecahan masalah sehari-hari, mendorong pengembangan pengetahuan dan keterampilan, serta mengasah kemampuan berpikir dan berpendapat (Yunanda Pradiani et al., 2023).

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar tidak hanya berpusat pada pembelajaran materi matematika, namun materinya juga dijadikan sebagai alat dan sarana untuk memperoleh

keterampilan. Umumnya pembelajaran matematika bersifat abstrak, dan konsep serta prinsip dinilai secara bertahap (Wiryanto, 2020).

Keberhasilan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar terlihat dari penguasaan materi oleh peserta didik. Contoh faktor yang mendukung keberhasilan tersebut adalah kemampuan pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran secara efektif (Wiryanto, 2020).

Banyak peserta didik menganggap matematika sebagai pelajaran yang rumit, sehingga pendidik harus bisa menemukan cara yang kreatif dan memilih media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan minat dan kemampuan peserta didik pada proses pembelajaran.

Media atau alat peraga yang dipilih oleh pendidik pada proses pembelajaran bertujuan untuk melatih emosi dan merangsang perhatian peserta didik, sehingga mereka termotivasi dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Media ini juga membantu pendidik dan peserta didik dalam menyajikan serta menyerap materi di kelas (Midya Yuli Amreta & Ani Safa'ah, 2021). Media pembelajaran tidak hanya meningkatkan motivasi belajar saja, melainkan juga dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran yang sesuai pada zaman ini yaitu dengan menggunakan teknologi. Penggunaan media pembelajaran di era digital diperlukan untuk meningkatkan standar pendidikan karena dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif (Isnaini et al., 2023). Di era digital seperti ini banyak sekali aplikasi atau web yang bisa digunakan oleh pendidik untuk meningkatkan kemampuan peserta didik pada proses pembelajaran. Salah satu aplikasi yang bisa digunakan yaitu *Educaplay*.

*Educaplay* adalah platform pembelajaran online yang dilengkapi berbagai aktivitas interaktif, berupa permainan, kuis, serta video yang bisa digunakan pada proses pembelajaran. Dengan *Educaplay*, peserta didik dapat belajar secara menyenangkan, yang merangsang minat dan motivasi mereka, serta meningkatkan keterlibatan dan keterampilan. (Hervin et al., 2024).

*Educaplay* merupakan platform e-learning yang menawarkan berbagai permainan pembelajaran interaktif yang tidak hanya meningkatkan pemahaman materi pembelajaran, melainkan juga meningkatkan partisipasi peserta didik pada proses belajar mengajar. Hal ini menjadikan *Educaplay* sebagai platform e-learning yang menawarkan beragam permainan pembelajaran interaktif yang tidak hanya meningkatkan pemahaman materi pembelajaran, melainkan juga meningkatkan keterlibatan peserta didik pada proses belajar mengajar (Syarifah et al., 2024).

Penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini yakni penelitian milik (Fanani et al., 2024), yang menunjukkan bahwasanya penggunaan media pembelajaran

berbasis Educaplay memberi pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran matematika. Berbagai uji validitas, kesesuaian praktik, dan keefektifan menunjukkan media ini sangat efektif dengan lebih dari 90% dari segi materi, bahasa, dan tampilan media. Sejalan dengan penelitian milik (Fanani et al., 2024), yang menunjukkan bahwa media ini sangat valid, praktis, dan efektif. Validitas media diuji melalui validasi ahli, memperoleh skor 92,5% untuk validasi materi, 97,14% untuk validasi bahasa, dan 98% untuk validasi media, yang semuanya berada dalam kategori "sangat valid." Dari segi kepraktisan, tanggapan pendidik dan peserta didik masing-masing menunjukkan skor 94,28% dan 95,23%, menunjukkan bahwa media ini sangat praktis digunakan. Efektivitas Educaplay juga tinggi, dengan ketuntasan klasikal peserta didik mencapai 86,67%, termasuk kategori "sangat efektif." Menurut hasil ini, Educaplay dinyatakan cocok untuk digunakan dalam pembelajaran matematika untuk peserta didik kelas II, terutama dalam materi penjumlahan dan pengurangan.

Penelitian oleh (Batitusta & Hardinata, 2024). Penggunaan *Educaplay* sebagai media pembelajaran berbasis perangkat secara signifikan meningkatkan hasil belajar menulis esai peserta didik di kelas XII. Peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan *Educaplay* menerima nilai rata-rata lebih tinggi yaitu 89,14286 daripada peserta didik di kelas kontrol yang memperoleh rata-rata 84,85714.

Dari hasil penelitian di atas bisa diambil kesimpulan bahwasanya penggunaan educaplay memiliki pengaruh positif dalam proses pembelajaran. Peneliti melaksanakan penelitian ini dikarenakan pendidik kelas III pada sekolah yang diteliti hanya menggunakan media konvensional dan belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif *Educaplay*. Educaplay adalah platform pembelajaran *online* yang dilengkapi beberapa aktivitas interaktif, berupa kuis, permainan, serta video yang bisa digunakan pada proses pembelajaran. Dengan Educaplay, peserta didik dapat belajar secara menyenangkan, yang merangsang minat dan motivasi mereka, serta meningkatkan keterlibatan dan keterampilan.

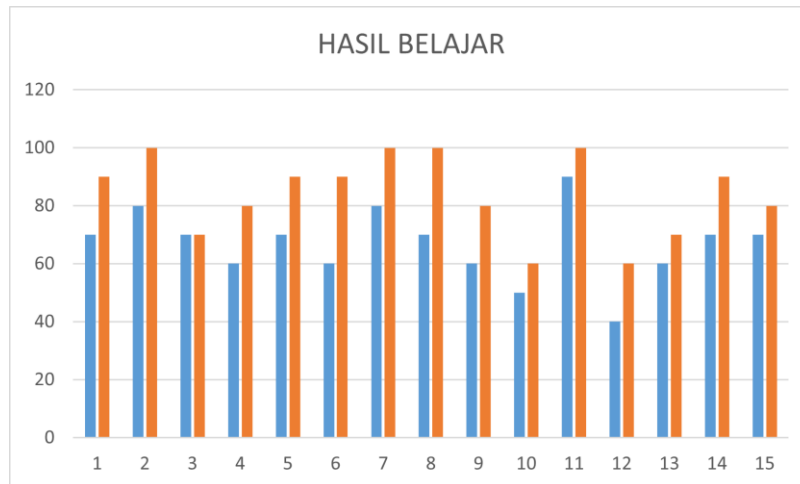
## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) dan pendekatan kuantitatif. Sebagaimana yang dikemukakan oleh (Syarifah et al., 2024). PTK merupakan suatu metode penelitian yang dilaksanakan oleh pendidik maupun tenaga kependidikan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran di kelas. Sampel dalam penelitian ini yaitu sebanyak 15 peserta didik.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Mata pelajaran Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang termasuk ke dalam muatan pendidikan di tingkat Sekolah Dasar (Sumarni & Manurung, 2023). Mata pelajaran matematika adalah pelajaran yang melibatkan kemampuan berpikir dan aktivitas mental untuk memahami hubungan antar simbol yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut hasil analisis deskriptif hasil belajar *pre test* dan *post test* melalui media Educaplay bisa diamati di Grafik 1:



**Grafik 1. Hasil Belajar Pre test dan Post test**

Diketahui nilai tertinggi peserta didik pada *pre test* yaitu 90 dan nilai terendahnya 40. Sedangkan hasil pada hasil *post-test* nilai tertinggi peserta didik yakni 100 dan nilai terendahnya 60. Sehingga membuktikan bahwasanya terdapat perbandingan yang cukup jauh antara sebelum dengan sesudah digunakannya media pembelajaran interaktif *Educaplay*.

**Tabel 1. Hasil Ketuntasan Belajar**

Tahapan	Jumlah Peserta didik	Tuntas	Tidak tuntas	Ketuntasan
Pre test	15	9	6	60%
Post test	15	13	2	86,67%

Berdasarkan hasil perolehan ketuntasan belajar peserta didik, data perhitungan frekuensi ketuntasan hasil belajar matematika menunjukkan penggunaan media Educaplay pada materi perkalian. Dari tabel yang ada, diperoleh data penelitian bahwa pada pre test, persentase ketuntasan mencapai 60%, sementara pada post test, persentase ketuntasan meningkat menjadi 86,67%. Berdasarkan observasi yang dilakukan terhadap 15 orang peserta didik, penggunaan media Educaplay dalam pembelajaran matematika menunjukkan peningkatan yang signifikan pada motivasi dan hasil belajar peserta didik dari *pre-test* ke *post-*

*test*. Pada tahap *pre-test*, hanya 9 peserta didik atau 60% yang mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata 67, sementara di tahap *post-test*, jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 13 peserta didik (86,67%) dengan nilai rata-rata yang juga naik menjadi 84. Hal tersebut membuktikan adanya peningkatan nilai rata-rata sebesar 17 poin dari *pre-test* ke *post-test*.

Penggunaan media interaktif *Educaplay* terbukti membuat peserta didik menjadi lebih antusias dan aktif saat mengikuti pembelajaran. Peningkatan hasil belajar tersebut memperlihatkan bahwa media *Educaplay* efektif dalam memfasilitasi pemahaman materi matematika yang akan berdampak pada pencapaian ketuntasan belajar yang lebih tinggi.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, media interaktif *Educaplay* terbukti efektif dalam peningkatan hasil belajar matematika pada peserta didik kelas III SD. Hasil analisis menunjukkan peningkatan yang signifikan dari *pre-test* ke *post-test*, dengan nilai ketuntasan belajar meningkat dari 60% menjadi 86,67%. Selain itu, penggunaan media *Educaplay* memfasilitasi peningkatan motivasi belajar peserta didik, yang berbanding lurus dengan perolehan hasil belajar. Dengan model pembelajaran yang interaktif, *Educaplay* memberi pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik, membantu mereka memahami materi dengan lebih baik, sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka pada proses pembelajaran. Temuan ini mendukung penerapan media digital interaktif seperti *Educaplay* untuk memperbaiki kualitas pembelajaran matematika di Sekolah Dasar.

#### REFERENSI

- Amreta, M. Y., & Safa'ah, A. (2021). Pengaruh media PAPINKA terhadap kemampuan menghitung penjumlahan dan pengurangan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 1(1), 21–28. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v1i1.192>
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh implementasi media permainan edukasi *Educaplay* berbasis gadget terhadap hasil belajar menulis esai. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2685–2690. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3788>
- Fanani, N. A., Dia, A., Sari, I., Pendidik, P., Dasar, S., Gresik, U. M., Pendidik, P., Dasar, S., Gresik, U. M., & Karakter, P. (2024). ISSN 3030-8496 *Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 21–32.
- Hervin, R. P., Naila, I., & Faradita, M. N. (2024). Analisis keterampilan kolaborasi peserta didik sekolah dasar menggunakan media diorama pada pembelajaran materi ekosistem. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1).

- Isnaini, S. N., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Penggunaan media video pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar matematika peserta didik di sekolah dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 42–51. <https://doi.org/10.24929/alpen.v7i1.183>
- Milandari, H., Alamsyah, T. P., & Hendracipta, N. (2023). Pengembangan media booklet math pada mata pelajaran matematika kelas VI SD. 08(September), 1–23.
- Pradiani, Y. W., Turmuzi, M., & Fauzi, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran pop-up book materi bangun ruang pada muatan pembelajaran matematika kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1456–1469. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1503>
- Sumarni, S., & Manurung, A. S. (2023). Upaya peningkatan hasil belajar matematika melalui penerapan model project-based learning pada materi bangun ruang. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2862–2871. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5923>
- Syarifah, D., Damayanti, R., Dwiyanto, M., Wijaya, U., & Surabaya, K. (2024). Pemanfaatan video animasi dan games Educaplay untuk peningkatan hasil belajar peserta didik materi sejarah Pancasila. 1(1), 63–71.
- Wiryanto. (2020). 9352-Article text-28312-2-10-20200709. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(2), 1–8.