

Literature Study: The Role of Educaplay Interactive Media in Increasing Elementary Students' Learning Motivation

Ratri Ratna Dianingtyas¹, Anisa Febri Wahyuningsih², Wahyu Arumsari³, Fani Febriandini⁴

^{1,2,3,4}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purworejo
ratriratnadanntyas@gmail.com¹, anissachibi87@gmail.com²,
wahyuarumsari824@gmail.com³, febriandinifani@gmail.com⁴

Article History

accepted 21/6/2025

approved 28/6/2025

published 31/7/2025

Abstract

Interactive media, especially Educaplay, plays an important role in motivating elementary students in the digital era. Conventional learning often demotivates, so Educaplay integration is an innovative solution to increase active participation and learning independence. This research aims to analyze the role of Educaplay in increasing elementary students' learning motivation. It uses a literature study method in analyzing six scientific articles on the use of Educaplay in primary schools to identify its impact on motivation and learning outcomes. Educaplay significantly increased students' motivation, attention and enthusiasm. The study showed improvements in learning outcomes (for example, the average score rose from 43.78 to 84.59) and interest in learning (from 72.7% to 89.1%). Its interactive features are effective in attracting attention and facilitating concept understanding. The use of Educaplay has a positive and significant influence in increasing elementary students' learning motivation. It supports independent learning, creates a fun and interactive atmosphere, and contributes to improving the overall quality of learning outcomes, making it relevant in the digital era.

Keywords: Interactive Media, Educaplay, Learning Motivation

Abstrak

Media interaktif, khususnya Educaplay, berperan penting dalam memotivasi siswa SD di era digital. Pembelajaran konvensional seringkali menurunkan motivasi, sehingga integrasi Educaplay menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan partisipasi aktif dan kemandirian belajar. Penelitian ini bertujuan menganalisis peran Educaplay dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD. Menggunakan metode studi literatur dalam menganalisis enam artikel ilmiah tentang penggunaan Educaplay di sekolah dasar untuk mengidentifikasi dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar. Educaplay secara signifikan meningkatkan motivasi, perhatian, dan antusiasme siswa. Studi menunjukkan peningkatan hasil belajar (misalnya, nilai rata-rata naik dari 43,78 menjadi 84,59) dan minat belajar (dari 72,7% menjadi 89,1%). Fitur interaktifnya efektif dalam menarik perhatian dan memfasilitasi pemahaman konsep. Penggunaan Educaplay memiliki pengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD. Media ini mendukung pembelajaran mandiri, menciptakan suasana menyenangkan dan interaktif, serta berkontribusi pada peningkatan kualitas hasil belajar secara menyeluruh, menjadikannya relevan di era digital.

Kata kunci: Media Interaktif, Educaplay, Motivasi Belajar



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah elemen fundamental dalam pembangunan sumber daya manusia, tidak hanya mentransfer ilmu pengetahuan tetapi juga membentuk karakter, moral, dan keterampilan peserta didik agar mampu menghadapi tantangan global. Abd Rahman et al. (2022) menegaskan bahwa pendidikan adalah proses pewarisan budaya yang melibatkan pembentukan kepribadian dan pemahaman nilai-nilai kehidupan. Dalam konteks ini, motivasi belajar menjadi aspek yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan pendidikan. Sardiman (dalam Emda, 2021) menyatakan bahwa motivasi adalah penggerak utama yang membuat individu tekun, aktif, dan bersemangat dalam belajar. Ketika motivasi rendah, hasil belajar siswa pun menurun. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi belajar siswa sangat diperlukan.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, dunia pendidikan dituntut untuk bertransformasi dalam konten maupun metode penyampaian materi agar relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Idealnya, pembelajaran di Sekolah Dasar harus dilaksanakan secara aktif, kreatif, dan menyenangkan, serta mampu mengembangkan potensi peserta didik secara optimal, sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Pasal 3 & 4). Hal ini mengisyaratkan bahwa proses pembelajaran harus didesain untuk menumbuhkan keterlibatan siswa secara aktif dan mandiri, selaras dengan pendekatan konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri melalui pengalaman dan interaksi langsung (Vygotsky, dalam Rusdi et al., 2023).

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran di Sekolah Dasar masih sering bersifat konvensional, cenderung satu arah, serta minim inovasi dan interaksi. Guru masih banyak menggunakan metode ceramah yang membosankan dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Akibatnya, motivasi belajar siswa menjadi rendah. Fenomena ini diperkuat oleh temuan Hasanah (2021), yang menunjukkan bahwa siswa SD cenderung pasif dalam pembelajaran yang tidak melibatkan media atau teknologi yang menarik. Padahal, di era digital seperti saat ini, siswa tumbuh dalam lingkungan yang sarat dengan teknologi dan multimedia, sehingga mereka lebih mudah tertarik pada media visual, permainan edukatif, dan interaksi berbasis digital.

Salah satu pendekatan yang kini berkembang pesat sebagai solusi adalah integrasi multimedia digital dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis multimedia terbukti mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran, membantu siswa memahami konsep yang kompleks, serta mendorong keaktifan belajar siswa. Multimedia yang dikembangkan secara interaktif dan kontekstual memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Penelitian oleh Imhar AR. et al., (2025) dan Ramsi (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif secara signifikan meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa sekolah dasar. Salah satu media interaktif yang berkembang saat ini adalah Educaplay. Educaplay adalah platform digital berbasis web yang menyediakan beragam aktivitas pembelajaran berbasis permainan seperti kuis, teka-teki silang, dan pencocokan kata. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai media evaluasi dan penguat motivasi belajar siswa. Rizal et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay mampu meningkatkan motivasi belajar siswa SD dari 47% menjadi 91%. Educaplay dirancang khusus untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di jenjang sekolah dasar, menyediakan berbagai jenis permainan edukatif yang dikemas secara menarik dan variatif, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran secara aktif dan kritis. Selain itu, Educaplay juga memfasilitasi guru dalam melakukan evaluasi dan pemantauan perkembangan belajar siswa secara *real-time*.

Kebaruan (*Novelty*) penelitian ini terletak pada analisis komprehensif dan sintesis terkini dari berbagai studi literatur yang secara spesifik mengkaji peran dan dampak

media interaktif Educaplay terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di tingkat Sekolah Dasar. Meskipun banyak penelitian membahas media interaktif, kajian ini berfokus pada bagaimana fitur-fitur unik Educaplay secara kolektif memengaruhi aspek motivasi, perhatian, dan antusiasme belajar siswa SD, serta bagaimana hal tersebut berkorelasi positif dengan hasil belajar mereka.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran media interaktif Educaplay dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di tingkat Sekolah Dasar. Secara lebih spesifik, penelitian ini akan mengkaji bagaimana karakteristik interaktif Educaplay, seperti variasi jenis permainan edukatif dan kemampuan adaptifnya, dapat memengaruhi tingkat motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa. Selain itu, penelitian ini juga akan mengeksplorasi sejauh mana penggunaan Educaplay dapat meningkatkan partisipasi aktif, antusiasme, dan perhatian siswa selama proses pembelajaran, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka. Analisis ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai efektivitas Educaplay sebagai alat pedagogis yang inovatif di lingkungan pendidikan dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur (*literature review*) untuk menganalisis peran media interaktif Educaplay dalam meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar. Metode ini dipilih untuk mengumpulkan, mengidentifikasi, menganalisis, dan mensintesis penelitian relevan (Suryani & Astuti, 2020). Desain penelitian ini adalah studi literatur sistematis (*systematic literature review*). Desain ini melibatkan identifikasi, evaluasi, dan sintesis temuan dari penelitian primer untuk menjawab pertanyaan spesifik, menghasilkan kesimpulan yang komprehensif dan terpercaya (Grant & Booth, 2009). Subjek penelitian adalah artikel-artikel ilmiah relevan tentang penggunaan Educaplay di Sekolah Dasar. Kriteria inklusi meliputi: (a) diterbitkan di jurnal bereputasi, (b) membahas implementasi/dampak Educaplay di SD, (c) fokus pada motivasi/hasil belajar, dan (d) diterbitkan dalam 5 tahun terakhir. Enam artikel ilmiah yang disebutkan dalam hasil dan pembahasan dipilih sebagai sampel.

Teknik pengumpulan data adalah dokumentasi dari sumber tertulis (Sugiyono, 2017). Instrumennya adalah lembar ekstraksi data untuk mencatat informasi penting (penulis, tahun, judul, desain, materi, temuan, dampak), guna kategorisasi dan sintesis sistematis. Validitas data dilakukan melalui seleksi artikel berdasarkan kriteria inklusi/eksklusi (Moher et al., 2009), verifikasi silang data yang diekstraksi, dan interpretasi temuan dengan mengacu pada kerangka teori untuk menghindari bias dan memastikan objektivitas (Creswell & Creswell, 2018). Teknik analisis data adalah analisis deskriptif kualitatif. Data diekstraksi dan dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi pola dan kesimpulan umum tentang peran Educaplay. Prosesnya meliputi reduksi data, penyajian data (tabel dan naratif), dan penarikan kesimpulan berdasarkan sintesis temuan (Miles & Huberman, 1994). Hasil diinterpretasikan dan dikaitkan dengan teori serta literatur pendukung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan utama dari studi literatur yang dilakukan mengenai peran media interaktif Educaplay dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa Sekolah Dasar. Hasil analisis ini didasarkan pada sintesis data dari enam artikel ilmiah relevan yang telah dikaji secara mendalam, memberikan gambaran komprehensif tentang bagaimana platform berbasis permainan edukatif ini telah diimplementasikan dan dievaluasi dalam konteks pembelajaran di tingkat dasar. Pembahasan ini akan menguraikan dampak-dampak spesifik Educaplay yang teridentifikasi dari berbagai penelitian, baik dalam aspek kognitif maupun afektif, serta mengaitkannya dengan kerangka teori dan literatur pendukung. Berikut adalah rangkuman dari keenam jurnal yang telah dianalisis:

Tabel 1. Hasil Review 5 Jurnal

No.	Penulis	Tahun	Judul Artikel/Jurnal	Desain Penelitian	Mata Pelajaran / Materi	Temuan Utama	Dampak Terhadap Siswa
1.	Ge'e & Dahlan	2025	Pengaruh Media Educaplay terhadap Hasil Belajar IPA	Eksperimen semu	IPA kelas V / Metamorfosis	Nilai rata-rata meningkat signifikan, sig. 0,001	Peningkatan hasil belajar
2	Wardani et al.	2025	Penggunaan Game Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar	PTK 2 siklus	PPKn / Tradisi Masyarakat Indonesia	KKM meningkat dari 40,54% ke 86,48%, rata-rata 43,78 → 84,59	Peningkatan hasil belajar
3	Taurista et al.	2024	Implementasi Game Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar	PTK 2 siklus	PPKn / Keberagaman Budaya Indonesia	Rata-rata 76,67 → 91,11; ketuntasan 66,67% → 81,48%	Hasil belajar & partisipasi meningkat
4	Syarmadana et al.	2024	Penerapan Media Educaplay dalam Meningkatkan Minat Belajar	PTK 2 siklus	IPAS kelas IV	Minat belajar meningkat dari 72,7% → 89,1%	Peningkatan minat belajar
5	Nur Salma et al.	2025	Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik dengan Memanfaatkan Aplikasi Educaplay	PTK + PJBL	IPAS / Metamorfosis Makhluk Hidup	Lebih fokus, aktif, dan kritis	Motivasi, partisipasi, dan kemandirian
6	Rohman et al.	2025	Pengaruh Pembelajaran Educaplay Berbantuan Riddle Game	Pretest-Posttest	PPKn / Lambang Pancasila	Rata-rata pretest-posttest naik 19,22 poin; sig. 0,000	Peningkatan hasil belajar kognitif

Secara konsisten, hasil penelitian menunjukkan dampak positif Educaplay terhadap berbagai aspek pembelajaran siswa SD. Ge'e dan Dahlan (2025) serta Wardani et al. (2025) secara spesifik melaporkan peningkatan signifikan pada hasil belajar IPA dan PPKn, dibuktikan dengan nilai signifikansi uji statistik yang rendah dan

kenaikan persentase KKM serta nilai rata-rata. Taurista et al. (2024) memperkuat temuan ini dengan peningkatan rata-rata nilai dan ketuntasan klasikal pada materi PPKn. Selain itu, Syarmadana et al. (2024) dan Nur Salma et al. (2025) menyoroti peningkatan minat belajar, fokus, keaktifan, dan kemandirian siswa dalam mata pelajaran IPAS. Rohman et al. (2025) juga menunjukkan peningkatan hasil belajar kognitif yang signifikan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Keseluruhan data dalam tabel ini mengindikasikan bahwa Educaplay bukan hanya alat bantu, melainkan media yang efektif dalam mendorong keterlibatan dan performa akademik siswa.

Temuan dari studi literatur ini sangat selaras dengan berbagai penelitian lain yang mendukung pentingnya pengembangan media pembelajaran interaktif dan berbasis teknologi. Peningkatan motivasi dan hasil belajar yang ditunjukkan oleh Educaplay sejalan dengan pandangan Wulandari et al. (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran memegang peran penting dalam menciptakan suasana kelas yang menarik dan efektif. Savitri et al. (2024) juga menyimpulkan bahwa penggunaan multimedia digital membuat suasana belajar menjadi lebih interaktif dan membuat siswa bersemangat belajar serta lebih cepat memahami materi.

Lebih jauh, hasil ini menguatkan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa peserta didik akan lebih memahami konsep jika mereka aktif membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna (Casfian et al., 2024). Educaplay, dengan sifat interaktif dan berbasis permainannya, memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan ini. Pendekatan humanistik juga menggarisbawahi pentingnya membangun pembelajaran yang memperhatikan kebutuhan, minat, dan motivasi siswa (Pilendia, 2020), yang secara jelas terakomodasi oleh desain Educaplay yang menyenangkan dan memerdekakan.

Keterlibatan kognitif dan emosional siswa yang diperkuat oleh Educaplay, seperti yang ditemukan oleh Ramsi (2023), menunjukkan bahwa media ini mampu melampaui metode konvensional yang cenderung pasif, sebagaimana dikritisi oleh Hasanah (2021). Peningkatan motivasi belajar yang signifikan, seperti yang dilaporkan oleh Rizal et al. (2024) dari 47% menjadi 91%, juga didukung oleh konsep motivasi sebagai penggerak utama ketekunan dan semangat belajar (Sardiman dalam Emda, 2021). Selain itu, media interaktif yang memungkinkan komunikasi dua arah antara pengguna dan materi pembelajaran secara dinamis dan menyenangkan (Roosita, Lestari & Setyawan, 2022) sangat tercermin dalam fitur-fitur Educaplay, yang pada akhirnya menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup dan kontekstual. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa media interaktif seperti iSpring Suite dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan (Rihani et al., 2022).

Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada sintesis komprehensif dan pemetaan dampak spesifik Educaplay dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD dari berbagai perspektif penelitian yang berbeda. Meskipun ada banyak studi tentang media interaktif, penelitian ini secara unik mengintegrasikan temuan dari studi eksperimen, penelitian tindakan kelas (PTK), dan studi kasus untuk menunjukkan bagaimana Educaplay tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga secara fundamental mengubah dinamika motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa.

Penelitian ini membuktikan bahwa Educaplay berfungsi sebagai katalisator untuk pembelajaran abad ke-21, di mana siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga pembangun pengetahuan yang aktif. Temuan kunci yang menjadi *novelty* adalah pembuktian bahwa Educaplay secara konsisten mampu menjembatani kesenjangan antara pembelajaran konvensional yang monoton dengan kebutuhan siswa digital-native yang haus akan interaksi dan stimulasi visual. Ini terlihat dari peningkatan signifikan dalam minat belajar (Syarmadana et al., 2024) dan partisipasi aktif (Nur Salma et al., 2025) yang melampaui ekspektasi metode tradisional. Educaplay tidak hanya sekadar "alat bantu", melainkan sebuah ekosistem pembelajaran yang secara holistik mendukung pengembangan keterampilan 4C (Communication, Collaboration, Critical

Thinking, and Creativity) yang relevan untuk abad 21 (Widodo & Wardani, 2020), serta mendukung *self-regulated learning* (Zubaidah, 2020) melalui kontrol siswa terhadap proses belajarnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil studi literatur terhadap enam artikel ilmiah yang relevan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Educaplay memiliki pengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar. Educaplay, dengan berbagai fitur permainan edukatifnya, terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kolaboratif, sehingga mendorong partisipasi aktif dan antusiasme siswa. Peningkatan motivasi ini pada gilirannya berkontribusi pada peningkatan minat belajar dan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Educaplay juga mendukung pembelajaran mandiri dengan menyediakan akses materi yang fleksibel, memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Dengan demikian, Educaplay merupakan media pembelajaran yang adaptif dan relevan di era digital, khususnya bagi peserta didik usia bermain dan eksploratif seperti siswa SD.

Penelitian ini memiliki beberapa implikasi penting bagi praktik pendidikan dan pengembangan media pembelajaran. Pertama, hasil ini memperkuat argumen bahwa integrasi teknologi, khususnya media interaktif berbasis permainan, sangat esensial dalam konteks pendidikan dasar untuk mengatasi masalah motivasi belajar yang rendah akibat metode konvensional. Kedua, Educaplay dapat menjadi model bagi pengembangan media pembelajaran digital lainnya yang berfokus pada pengalaman belajar yang menyenangkan dan berpusat pada siswa. Ketiga, temuan ini mengindikasikan perlunya pelatihan dan dukungan lebih lanjut bagi guru agar dapat mengoptimalkan pemanfaatan Educaplay dan media interaktif sejenis dalam proses pembelajaran sehari-hari. Implikasi lainnya adalah potensi Educaplay dalam mendukung pembelajaran diferensiasi, di mana materi dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar individu siswa, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan efektif.

Berdasarkan simpulan dan implikasi, beberapa rekomendasi dapat diajukan:

1. **Bagi Guru:** Disarankan untuk mengadopsi dan mengintegrasikan Educaplay secara lebih luas dalam berbagai mata pelajaran di Sekolah Dasar. Guru juga perlu mengikuti pelatihan untuk menguasai fitur-fitur Educaplay secara optimal dan mampu mengkreasi aktivitas pembelajaran yang bervariasi dan relevan dengan kurikulum.
2. **Bagi Pihak Sekolah/Pemerintah:** Penting untuk menyediakan fasilitas pendukung, seperti akses internet yang stabil dan perangkat yang memadai, agar implementasi Educaplay dapat berjalan lancar. Selain itu, kebijakan yang mendukung penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran perlu terus digalakkan.
3. **Bagi Pengembang Media Pembelajaran:** Diharapkan dapat terus mengembangkan fitur-fitur Educaplay atau platform sejenis dengan mempertimbangkan kebutuhan spesifik siswa SD, seperti penambahan konten lokal atau fitur kolaborasi yang lebih interaktif.
4. **Bagi Penelitian Selanjutnya:** Disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas, melibatkan lebih banyak subjek dan mata pelajaran, serta menggunakan metode campuran (kuantitatif dan kualitatif) untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai dampak jangka panjang Educaplay terhadap motivasi, hasil belajar, dan keterampilan abad ke-21 siswa. Penelitian juga dapat difokuskan pada perbandingan efektivitas Educaplay dengan media interaktif lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Barkah. E. S., Awaludin. D., Bahtiar. M. I. E. A. 2024. Implementasi Model Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics): Strategi Peningkatan Kecakapan Abad 21. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(9), 3501-3511
- Casfian, Fadhillah, Jihad W. S., Muhamad A. N., Fuadin. (2024). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Teori Konstruktivisme Melalui Media E-Learning. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, (3)2, 636-648.
- 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(1), 61–70.
- Imhar AR. Nailu, & Haeruddin. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif IPAS berbasis lingkungan untuk kemandirian belajar siswa SD di Palu. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)*, 6(1), 90–101. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol6.no1.a18680>
- Pilendia, D., Muhammadiyah, S., & Penuh, S. (2020). PEMANFAATAN ADOBE FLASH SEBAGAI DASAR PENGEMBANGAN BAHAN AJAR FISIKA: STUDI LITERATUR (Vol. 2, Issue 2). <http://ejournal.stkip-mmb.ac.id/index.php/pgsd/login>
- Ramsi, M. A. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Mempengaruhi Tingkat Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran.
- Rihani, A. L., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2022). Media interaktif iSpring Suite terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(2), 123–131.
- Rohman, A. P. E., Kasdriyanto, D. Y., & Qomariyah, R. S. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran digital berbasis Educaplay berbantuan riddle game pada pelajaran Pendidikan Pancasila. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 122–128.
- Salma, N., Novyanti, N. H., & Ardillah, A. (2025). Meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS dengan memanfaatkan aplikasi Educaplay. *JPSS: Jurnal Pendidikan Sang Surya*, 11(1), 620–624.
- Savitri, N. D., Putri, P. I., Wulandari, S., & Alpian, Y. (2024). ANALISIS EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DI SEKOLAH DASAR.
- Syarmadana, S., Aisyah, N., & Rahmawati, A. (2024). Penerapan media Educaplay dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 13(2), 89–96.
- Taurista, P. S., Dewi, L. N., Romadhoni, A. N. P., Sudrajat, R., & Yulianti, E. (2024). Implementasi game Educaplay untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi keragaman budaya Indonesiaku di kelas 5. *Jurnal Simki Postgraduate*, 7(2), 143–152.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Wardani, S. A., Permana, E. P., & Anam, M. (2025). Penggunaan game Educaplay untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi tradisi masyarakat Indonesia. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 101–110.
- Widodo. S., Wardani. R. K. 2020. Mengajarkan Keterampilan Abad 21 4c (Communication, Collaboration, Critical Thinking And Problem Solving, Creativity And Innovation) Di Sekolah Dasar. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 7(2), 185-19

- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.
- Zubaidah, S. (2020). Self Regulated Learning: Pembelajaran dan Tantangan pada Era Revolusi Industri 4 . 0 1. *Publikasi Ilmiah*, 5(April), 1–19.