

Pengaruh Media Interaktif *Educaplay* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV MI Ma'arif NU 5 Sekampung

Risky Nur Azizah^{1*}, M. Ngali Zainal Makmun², Lutfi Fadilah³

¹⁾²⁾³⁾ Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Universitas Ma'arif Lampung, Indonesia

* riskynurazizah123@gmail.com

Article History

Received : 13-04-2026

Revised : 03-05-2026

Accepted : 01-06-2026

Keywords

Educaplay,
Interactive Learning Media,
Learning Interest,
Mathematics Education.

Available online at:



ejournals.umma.ac.id/index.php/equals



Open access article under the CC-BY-SA license

ABSTRACT

This study examines the effect of the interactive learning media Educaplay on students' interest in learning mathematics at the fourth-grade level of MI Ma'arif NU 5 Sekampung. The study is grounded in the issue of low student interest caused by monotonous and less interactive teaching methods. The objective of this research is to determine whether the use of Educaplay significantly influences students' learning interest. This research employs a quantitative approach with a quasi-experimental design involving 21 students selected through total sampling. The research design used is Non-Equivalent Control Group Design. Data were collected using questionnaires, observations, and documentation, while data analysis was conducted using validity, reliability, normality, and independent sample t-test. The findings reveal that the use of Educaplay has a significant effect on students' learning interest, as indicated by a significance value of 0.001 (<0.05). The results also show improvements in students' attention, participation, enthusiasm, and overall engagement in learning mathematics. The novelty of this study lies in the application of interactive digital media specifically in the context of Madrasah Ibtidaiyah, focusing on learning interest rather than cognitive outcomes. This study implies that integrating interactive media into mathematics learning can enhance student engagement and create a more meaningful learning experience.

How to Cite : Azizah, R. N., Makmun, M. N. Z., & Fadilah, L (2026). Pengaruh Media Interaktif Educaplay untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV MI Ma'arif NU 5 Sekampung. *EQUALS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 9(1), 13–26. <https://doi.org/10.46918/equals.v9i1.3230>

PENDAHULUAN

Aktivitas pembelajaran matematika pada jenjang Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) pada hakikatnya merupakan suatu rangkaian proses terencana dan terstruktur yang disusun secara sistemik guna merealisasikan tujuan pendidikan, khususnya dalam membangun kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis peserta didik. Proses tersebut terwujud melalui interaksi dinamis antara pendidik, peserta didik, serta berbagai sumber belajar yang tersedia (Ali et al., 2025). Keberhasilan pembelajaran matematika tidak hanya diukur dari capaian ranah kognitif, tetapi juga dipengaruhi secara signifikan oleh dimensi afektif, salah satunya minat belajar. Minat belajar memiliki peran yang sangat strategis karena berkorelasi erat dengan tingkat

perhatian, keterlibatan, dan kesungguhan peserta didik dalam memahami konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak (Najoan et al., 2023). Oleh karena itu, minat belajar dapat dipandang sebagai indikator penting dalam menentukan kualitas proses dan hasil pembelajaran matematika secara komprehensif.

Dalam implementasinya, perkembangan minat belajar peserta didik masih menghadapi berbagai hambatan yang kompleks. Berbagai temuan empiris menunjukkan bahwa rendahnya minat belajar matematika menjadi permasalahan yang cukup serius. Data *Programme for International Student Assessment* (PISA) menunjukkan bahwa kemampuan literasi matematika peserta didik Indonesia masih berada di bawah rata-rata internasional, yang mengindikasikan adanya keterbatasan tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga pada dimensi afektif seperti minat dan motivasi belajar (Junedi et al., 2024). Selain itu, pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah serta penggunaan media yang kurang variatif berkontribusi terhadap rendahnya keterlibatan dan ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran (Indana et al., 2022). Kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran menyebabkan suasana belajar menjadi monoton dan kurang stimulatif, sehingga peserta didik cenderung pasif dan mudah kehilangan fokus. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi aktif peserta didik serta menurunnya kualitas pengalaman belajar yang diperoleh secara keseluruhan.

Permasalahan tersebut tidak hanya terjadi secara umum, tetapi juga ditemukan pada konteks pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada lokasi penelitian. Berdasarkan temuan awal melalui kegiatan pra-survei pada peserta didik kelas IV di MI Ma'arif NU 5 Sekampung, diperoleh data kualitatif yang bersumber dari hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik cenderung pasif, kurang fokus saat pembelajaran, serta kurang antusias dalam mengikuti kegiatan dan menyelesaikan tugas matematika. Selain itu, interaksi antara peserta didik dan guru masih terbatas, yang mengindikasikan rendahnya ketertarikan terhadap pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan minim penggunaan media interaktif belum mampu menciptakan suasana belajar yang menarik bagi peserta didik. Kondisi tersebut tidak hanya berdampak pada keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, tetapi juga berimplikasi pada rendahnya capaian hasil belajar (Sarah & Ibnu, 2024).

Seiring dengan perkembangan teknologi, pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis digital menjadi salah satu alternatif strategis yang berpotensi meningkatkan minat belajar peserta didik. Media interaktif memungkinkan penyajian materi secara lebih menarik, menyediakan umpan balik secara langsung, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam keseluruhan proses pembelajaran (Nanda et al., 2025; Kamal et al., 2025). Karakteristik tersebut selaras dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah yang cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran yang bersifat visual, partisipatif, dan berbasis aktivitas. Dengan demikian, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar peserta didik secara aktif.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang relevan untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah Educaplay. Pemilihan media ini didasarkan pada karakteristik dan keunggulannya dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional. Educaplay menyediakan berbagai aktivitas berbasis permainan edukatif seperti kuis, teka-teki, dan pencocokan konsep yang memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, platform ini mudah diakses, fleksibel dalam pembuatan konten, serta mampu memberikan

umpan balik secara langsung kepada peserta didik. Dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang cenderung bersifat satu arah, penggunaan media interaktif seperti Educaplay lebih menekankan partisipasi aktif sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan tidak monoton (Susanti & Vebrianto, 2025).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan minat dan motivasi belajar peserta didik. Media berbasis permainan edukatif mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan aktif, serta memperkuat motivasi belajar (Susanti & Vebrianto, 2025; Trisnawati et al., 2025; Santika, 2025). Temuan tersebut menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas proses belajar, khususnya pada pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Namun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada aspek hasil belajar kognitif dan dilakukan pada konteks sekolah yang telah memanfaatkan teknologi secara optimal. Selain itu, penelitian yang secara khusus mengkaji minat belajar matematika sebagai variabel utama masih terbatas, terutama pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah yang dalam praktiknya masih didominasi oleh pembelajaran konvensional. Dengan demikian, terdapat kesenjangan penelitian yang berkaitan dengan efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar matematika pada konteks Madrasah Ibtidaiyah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara empiris pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Educaplay terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas IV di MI Ma'arif NU 5 Sekampung. Penelitian ini berfokus pada perubahan minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media berdasarkan indikator ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran matematika yang lebih inovatif dan bermakna pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah.

METODE

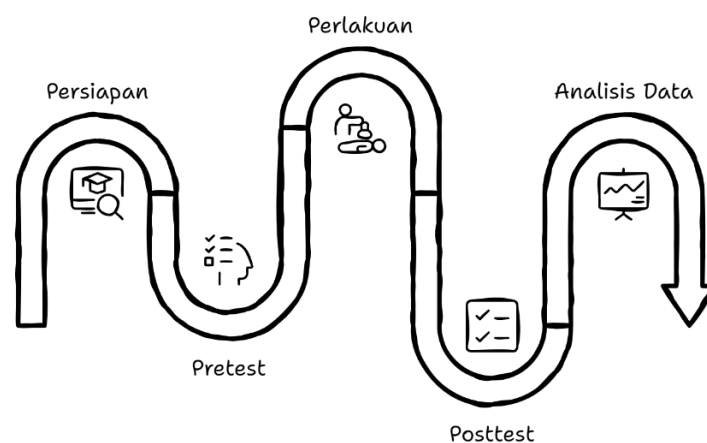
Penelitian ini dirancang dengan menggunakan pendekatan kuantitatif melalui jenis eksperimen semu (*quasi experimental*) (Ardiansyah et al., 2023), yang bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Educaplay* terhadap minat belajar matematika peserta didik. Pendekatan ini dipilih karena data yang diperoleh berupa data numerik yang dianalisis menggunakan teknik statistik. Desain yang digunakan adalah *Non-Equivalent Control Group Design*, karena penelitian melibatkan dua kelompok tanpa pengacakan secara penuh dalam kondisi kelas yang sudah ada.

Penelitian ini dilaksanakan di MI Ma'arif NU 5 Sekampung, Kabupaten Lampung Timur. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen (kelas IVA) berjumlah 21 peserta didik diberikan pembelajaran menggunakan media *Educaplay*, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran konvensional berupa metode ceramah dan penggunaan buku teks. Kedua kelas diberikan angket minat belajar sebagai *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui perubahan minat belajar peserta didik. Variabel penelitian terdiri dari variabel independen yaitu penggunaan media *Educaplay*, dan variabel dependen yaitu minat belajar matematika peserta didik yang meliputi indikator ketertarikan, perhatian, partisipasi, dan antusiasme (Sugiono, 2016).

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa teknik, yakni observasi, angket, serta dokumentasi (Muhandis & Riyadi, 2023). Angket digunakan sebagai instrumen utama dengan skala Likert empat pilihan (Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju). Instrumen angket terdiri dari sejumlah butir pernyataan yang disusun berdasarkan indikator minat belajar. Data observasi digunakan sebagai pendukung untuk melihat aktivitas peserta didik selama pembelajaran. Dokumentasi dimanfaatkan sebagai data pelengkap yang mencakup daftar peserta didik, perangkat pembelajaran, serta bukti pelaksanaan kegiatan penelitian.

Instrumen penelitian berupa angket minat belajar terlebih dahulu melalui tahapan pengujian validitas dan reliabilitas guna memastikan kualitasnya. Pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi *Product Moment Pearson*, dengan kriteria bahwa setiap butir pernyataan dinyatakan valid apabila nilai r hitung melebihi nilai r tabel pada taraf signifikansi 0,05. Pengujian reliabilitas dilakukan melalui koefisien *Cronbach Alpha*, dengan ketentuan bahwa nilai $\geq 0,70$ menunjukkan tingkat konsistensi internal instrumen yang memadai sehingga layak digunakan dalam penelitian.

Prosedur analisis data dalam penelitian ini dilaksanakan melalui pendekatan kuantitatif inferensial dengan memanfaatkan bantuan perangkat lunak statistik (Syahrizal & Jailani, 2023). Tahap awal analisis mencakup pengujian normalitas data menggunakan metode Kolmogorov–Smirnov pada taraf signifikansi 0,05, yang bertujuan untuk mengidentifikasi apakah distribusi data memenuhi asumsi normalitas. Tahap berikutnya berupa pengujian hipotesis yang dilakukan melalui uji- t , dalam bentuk *independent sample t-test* yang disesuaikan dengan karakteristik data penelitian (Hermawan, 2019). Pengujian ini diarahkan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Educaplay* terhadap minat belajar matematika peserta didik.



Gambar 1. Alur Prosedur Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *Non-Equivalent Control Group Design*, yaitu desain eksperimen semu yang melibatkan dua kelompok, yakni kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran interaktif *Educaplay* dan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan tersebut. Desain ini digunakan untuk membandingkan minat belajar matematika antara kedua kelompok guna mengetahui pengaruh penggunaan media *Educaplay*. Dasar pengambilan keputusan ditetapkan dengan kriteria bahwa nilai signifikansi kurang dari 0,05 menunjukkan penolakan terhadap hipotesis nol (H_0) dan penerimaan hipotesis alternatif (H_1), yang mengindikasikan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan media interaktif *Educaplay* terhadap minat belajar matematika peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Temuan dalam penelitian ini dipaparkan berdasarkan hasil pengolahan data yang dilakukan melalui bantuan perangkat lunak statistik. Proses analisis mencakup serangkaian tahapan, meliputi pengujian validitas, pengujian reliabilitas, pengujian prasyarat analisis, serta pengujian hipotesis sebagai dasar dalam penarikan kesimpulan penelitian.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Variabel X

Item	r_{hitung}	Sig. (2-tailed)	Keterangan
1	0,912	0,000	Valid
2	0,392	0,032	Valid
3	0,638	0,000	Valid
4	0,891	0,000	Valid
5	0,912	0,000	Valid
6	0,684	0,000	Valid
7	0,891	0,000	Valid
8	0,392	0,032	Valid
9	0,685	0,000	Valid
10	0,659	0,000	Valid

Hasil pengujian validitas instrumen pada variabel penggunaan media pembelajaran interaktif *Educaplay* (X) menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan memenuhi kriteria validitas. Pengujian ini menggunakan data kuantitatif yang diperoleh dari hasil pengisian angket skala Likert oleh responden uji coba. Instrumen yang digunakan berupa angket yang terdiri dari beberapa butir pernyataan untuk mengukur penggunaan media pembelajaran. Uji coba instrumen dilakukan terhadap 30 responden di luar sampel penelitian. Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh item memiliki nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$ dan nilai r hitung $> r$ tabel, sehingga seluruh butir pernyataan dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Variabel X

Cronbach's Alpha	N of Items
0.898	10

Hasil pengujian reliabilitas menunjukkan bahwa angket penggunaan media pembelajaran interaktif *Educaplay* memiliki koefisien Cronbach's Alpha sebesar 0,898 dengan total 10 butir pernyataan. Nilai tersebut telah melampaui ambang batas minimal 0,70, sehingga mengindikasikan tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Kondisi ini menunjukkan bahwa seluruh item dalam angket pada variabel penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki konsistensi internal yang baik, sehingga layak digunakan sebagai instrumen dalam proses pengumpulan data.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Variabel Y

Item	r_{hitung}	Sig. (2-tailed)	Keterangan
11	0,918	0,000	Valid
12	0,417	0,022	Valid
13	0,660	0,000	Valid
14	0,918	0,000	Valid
15	0,918	0,000	Valid

Item	r_{hitung}	Sig. (2-tailed)	Keterangan
16	0,767	0,000	Valid
17	0,918	0,000	Valid
18	0,417	0,022	Valid
19	0,885	0,000	Valid
20	0,767	0,000	Valid

Pada variabel minat belajar matematika peserta didik (Y), hasil pengujian validitas menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan memenuhi kriteria kelayakan. Pengujian ini menggunakan data kuantitatif yang diperoleh dari hasil pengisian angket minat belajar oleh responden uji coba. Instrumen yang digunakan berupa angket skala Likert yang disusun berdasarkan indikator minat belajar. Uji coba instrumen dilakukan terhadap 30 responden di luar sampel penelitian. Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh item memiliki nilai signifikansi $< 0,05$ dan nilai r hitung $> r$ tabel (0,361), sehingga instrumen dinyatakan valid dan mampu mengukur variabel minat belajar secara tepat.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y

Cronbach's Alpha	N of Items
0.916	10

Hasil pengujian reliabilitas pada variabel minat belajar matematika peserta didik menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,916 dengan jumlah 10 butir pernyataan. Nilai tersebut melampaui ambang batas minimal 0,70, sehingga mengindikasikan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi internal yang sangat tinggi. Kondisi ini menegaskan bahwa angket minat belajar matematika bersifat stabil dan andal, sehingga layak digunakan sebagai instrumen dalam pengumpulan data penelitian.

Tabel 5. Hasil Uji Prasyarat

Variabel	Kolmogorov-Smirnov Sig.	Shapiro-Wilk Sig.
Variabel X	0.200	0.395
Variabel Y	0.200	0.444

Hasil pengujian normalitas data yang dilakukan melalui metode Kolmogorov–Smirnov dan Shapiro–Wilk menunjukkan bahwa variabel X memiliki nilai signifikansi sebesar 0,200 pada uji Kolmogorov–Smirnov dan 0,395 pada uji Shapiro–Wilk. Variabel Y juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,200 pada uji Kolmogorov–Smirnov serta 0,444 pada uji Shapiro–Wilk. Seluruh nilai signifikansi tersebut berada di atas ambang batas 0,05, sehingga dapat diinterpretasikan bahwa data pada kedua variabel memenuhi asumsi distribusi normal. Terpenuhinya kriteria normalitas tersebut menegaskan bahwa data penelitian memenuhi persyaratan untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan teknik statistik parametrik dalam rangka pengujian hipotesis.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis

Variabel	Asumsi Varians	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Hasil Angket	Equal variances assumed	1.073	0.306	-10.961	40	0.000	-10.155	0.926
	Equal variances not assumed			-11.041	39.889	0.000	-10.155	0.920

Berdasarkan hasil uji Independent Samples T-Test terhadap data hasil angket akhir (posttest), diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif Educaplay dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Nilai t hitung sebesar $-10,961$ dengan derajat kebebasan (df) 40 menunjukkan bahwa perbedaan tersebut signifikan secara statistik. Selain itu, nilai mean difference sebesar $-10,155$ mengindikasikan bahwa minat belajar matematika peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Nilai rata-rata selisih sebesar $-1,238$ menunjukkan terjadinya peningkatan minat belajar setelah penerapan media interaktif Educaplay. Tanda negatif pada nilai selisih tersebut merefleksikan bahwa skor setelah perlakuan lebih tinggi dibandingkan skor sebelum perlakuan. Hal ini diperkuat dengan perbandingan rata-rata, di mana nilai rata-rata minat belajar pada kelas eksperimen sebesar $36,00$ lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar $34,76$. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media Educaplay memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan minat belajar matematika peserta didik.

Pembahasan

1. Pengaruh Media Educaplay terhadap Minat Belajar Peserta Didik

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif *Educaplay* terhadap minat belajar matematika siswa. Hal ini didasarkan pada hasil uji *independent samples t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000$ lebih kecil dari $0,05$, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Perbedaan yang signifikan ini mengindikasikan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *Educaplay* memiliki tingkat minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media tersebut.

Temuan empiris tersebut menunjukkan bahwa kehadiran media pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran matematika. Pemanfaatan *Educaplay* sebagai media digital interaktif mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih variatif dibandingkan dengan pendekatan konvensional. Praktik pembelajaran yang sebelumnya bersifat monoton dan berorientasi pada guru cenderung mengakibatkan rendahnya keterlibatan peserta didik, sehingga minat belajar tidak berkembang secara optimal. Kehadiran media interaktif mengubah dinamika tersebut dengan menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran, bukan sekadar penerima informasi secara pasif.

Pengaruh penggunaan *Educaplay* terhadap minat belajar dapat dijelaskan melalui karakteristiknya yang visual, interaktif, dan berbasis permainan. Ketiga aspek tersebut mampu menarik perhatian sekaligus menjaga fokus peserta didik dalam proses pembelajaran. Aktivitas seperti kuis dan permainan edukatif membuat pembelajaran tidak lagi dipandang sebagai beban, melainkan sebagai kegiatan yang menarik. Kondisi tersebut berdampak langsung pada meningkatnya ketertarikan peserta didik terhadap materi matematika (Wafiqni & Adelia, 2025).

Pemanfaatan *Educaplay* turut mendorong terbentuknya partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik tidak hanya berperan sebagai pendengar, tetapi juga berinteraksi langsung dengan media, mengeksplorasi fitur yang tersedia, serta menyelesaikan berbagai tantangan yang diberikan. Aktivitas tersebut secara tidak langsung mengembangkan keterlibatan kognitif dan afektif, sehingga minat belajar mengalami peningkatan. Keterlibatan

aktif ini menjadi pembeda utama antara pembelajaran berbasis media interaktif dan pembelajaran konvensional (Abdillah & Jadmiko, 2025).

Pengaruh positif penggunaan *Educaplay* tercermin dari meningkatnya antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika. Peserta didik menunjukkan respons yang lebih positif, seperti meningkatnya semangat, fokus, dan keaktifan selama proses pembelajaran. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat mampu mengubah persepsi terhadap mata pelajaran yang sebelumnya dianggap sulit dan kurang menarik menjadi lebih menyenangkan serta mudah dipahami.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif *Educaplay* tidak hanya berdampak secara statistik, tetapi juga memberikan kontribusi pedagogis dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Media ini berperan sebagai penghubung antara materi yang bersifat abstrak dengan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik. Oleh karena itu, penggunaan *Educaplay* dapat diposisikan sebagai alternatif solusi yang efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika peserta didik, khususnya pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah.

2. Interpretasi Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik

Peningkatan minat belajar dalam penelitian ini tidak hanya tercermin dari hasil uji statistik, tetapi juga dapat dipahami melalui perubahan perilaku dan respons peserta didik selama proses pembelajaran. Nilai rata-rata selisih sebesar -1,238 menunjukkan adanya kenaikan skor minat belajar setelah penggunaan media pembelajaran interaktif *Educaplay*. Nilai negatif tersebut mengindikasikan bahwa kondisi setelah perlakuan lebih baik dibandingkan sebelum perlakuan, sehingga dapat dimaknai terjadi peningkatan minat belajar yang nyata pada peserta didik.

Peningkatan tersebut dapat ditinjau melalui beberapa indikator, yaitu ketertarikan, perhatian, kedisiplinan, partisipasi, dan antusiasme. Pada aspek ketertarikan, peserta didik menunjukkan respons yang lebih positif terhadap pembelajaran matematika. Tampilan visual yang menarik serta konsep berbasis permainan pada *Educaplay* mampu mengubah persepsi terhadap matematika dari yang semula dianggap sulit menjadi lebih menyenangkan. Ketertarikan tersebut menjadi dasar munculnya minat belajar yang lebih kuat (Widiyati et al., 2025).

Pemanfaatan media interaktif juga berpengaruh terhadap tingkat konsentrasi peserta didik. Kegiatan pembelajaran yang melibatkan interaksi langsung dengan media membuat peserta didik lebih fokus dan tidak mudah terdistraksi. Perbedaan ini tampak jelas jika dibandingkan dengan metode ceramah yang cenderung menempatkan peserta didik secara pasif, sedangkan penggunaan *Educaplay* mendorong keterlibatan berkelanjutan sehingga perhatian tetap terjaga selama pembelajaran berlangsung (Amaliyah et al., 2023).

Pada aspek partisipasi, peserta didik menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Peran peserta didik tidak lagi terbatas sebagai pendengar, melainkan sebagai pelaku yang terlibat langsung melalui aktivitas mencoba, menjawab, serta menyelesaikan tantangan yang disediakan dalam media *Educaplay*. Keterlibatan tersebut mencerminkan adanya dorongan internal untuk berpartisipasi, yang menjadi salah satu indikator utama meningkatnya minat belajar (Permatasari et al., 2025).

Pada aspek kedisiplinan, penggunaan media interaktif turut memengaruhi pola belajar peserta didik. Peserta didik cenderung lebih tertib dalam mengikuti aturan pembelajaran serta lebih bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan melalui media. Kondisi ini menunjukkan bahwa media yang menarik tidak hanya berdampak pada minat, tetapi juga berkontribusi terhadap pembentukan sikap belajar yang lebih positif.

Pada aspek antusiasme, peserta didik memperlihatkan tingkat semangat yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran matematika. Respons positif, seperti rasa senang, tidak mudah jenuh, serta keinginan untuk terus belajar, menjadi indikator bahwa penggunaan *Educaplay* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Antusiasme tersebut berperan penting dalam mempertahankan minat belajar dalam jangka panjang.

Peningkatan minat belajar dapat dipahami sebagai hasil dari kombinasi pengalaman belajar yang menarik, keterlibatan aktif, serta suasana pembelajaran yang menyenangkan. Media *Educaplay* tidak hanya berfungsi sebagai sarana pembelajaran, tetapi juga sebagai stimulus yang mengaktifkan aspek afektif peserta didik dalam belajar (Prayuda et al., 2024).

3. Keterkaitan Hasil Penelitian dengan Kajian Teori dan Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif *Educaplay* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar matematika peserta didik. Temuan tersebut selaras dengan pandangan konseptual yang menempatkan minat belajar sebagai kondisi psikologis yang dipengaruhi oleh stimulus eksternal, terutama lingkungan belajar dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan cenderung mendorong munculnya ketertarikan serta keterlibatan peserta didik secara lebih optimal.

Minat belajar tidak terbentuk secara spontan, melainkan berkembang melalui interaksi antara individu dengan objek belajar (Permatasari et al., 2025). *Educaplay* berfungsi sebagai stimulus yang memfasilitasi interaksi tersebut melalui penyajian materi yang variatif dan berbasis aktivitas. Pembelajaran yang tidak bersifat monoton, tetapi diperkaya dengan tantangan dan permainan edukatif, menjadikan proses belajar lebih bermakna (Latifah Ainnun Sidiq, 2025). Kondisi tersebut memperkuat asumsi bahwa penggunaan media yang tepat mampu mengaktifkan dimensi afektif peserta didik, sehingga berdampak pada peningkatan minat belajar.

Temuan penelitian ini selaras dengan konsep pembelajaran yang menempatkan keterlibatan aktif peserta didik sebagai unsur utama. Efektivitas pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penyampaian materi, tetapi juga oleh tingkat partisipasi peserta didik dalam proses belajar. Pemanfaatan *Educaplay* menyediakan ruang interaksi langsung dengan materi melalui berbagai aktivitas, sehingga peserta didik tidak hanya memahami konsep pada ranah kognitif, tetapi juga mengalami proses belajar secara lebih mendalam (Winatha et al., 2025). Kondisi ini menegaskan bahwa media interaktif memiliki peran strategis dalam mewujudkan pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik.

Keterkaitan dengan hasil penelitian Trisnawati et al. (2025) dan Santika (2025) semakin memperkuat temuan ini, bahwa media pembelajaran berbasis digital yang mengintegrasikan unsur permainan (*game-based learning*) mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar. Berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa media interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan fokus, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan konsistensi dengan temuan sebelumnya, sehingga mempertegas bahwa *Educaplay* merupakan salah satu alternatif yang efektif dalam pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif tidak hanya berimplikasi pada ranah kognitif, tetapi juga berdampak pada dimensi afektif peserta didik. Minat belajar sebagai bagian dari aspek afektif menjadi indikator penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Tingkat minat yang tinggi mendorong peserta didik lebih mudah

memahami materi, lebih aktif dalam proses pembelajaran, serta memiliki motivasi yang lebih kuat untuk belajar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan *Educaplay* tidak hanya meningkatkan minat belajar secara langsung, tetapi juga berpotensi memengaruhi aspek pembelajaran lainnya secara positif.

Temuan ini sekaligus menegaskan bahwa inovasi dalam pembelajaran merupakan kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Perkembangan teknologi memberikan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan adaptif terhadap karakteristik peserta didik. *Educaplay* hadir sebagai salah satu bentuk inovasi yang mampu menjawab tantangan pembelajaran matematika yang selama ini dipersepsikan sulit dan kurang menarik. Pemanfaatan media yang selaras dengan karakteristik peserta didik memungkinkan proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan bermakna.

Hasil penelitian ini tidak hanya menguatkan teori serta temuan sebelumnya, tetapi juga mempertegas bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital memiliki peran penting dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Sinergi antara media, metode, dan karakteristik peserta didik menjadi faktor kunci dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas, khususnya pada mata pelajaran matematika di jenjang Madrasah Ibtidaiyah (Nurkhasanah et al., 2026).

4. Implikasi Penggunaan Media *Educaplay* dalam Pembelajaran Matematika

Hasil penelitian ini memberikan implikasi yang signifikan terhadap praktik pembelajaran matematika, khususnya dalam upaya meningkatkan minat belajar peserta didik pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah. Temuan yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan media interaktif *Educaplay* menegaskan bahwa pemilihan media pembelajaran merupakan faktor strategis dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif dan bermakna. Pemanfaatan media digital interaktif tidak lagi dapat diposisikan sebagai pelengkap, melainkan sebagai kebutuhan yang relevan dengan dinamika pembelajaran di era modern.

Dalam konteks pembelajaran di kelas, *Educaplay* dapat dijadikan sebagai alternatif solusi untuk mengatasi rendahnya minat belajar matematika. Media ini mampu menghadirkan variasi dalam pembelajaran sehingga mengurangi kejenuhan yang muncul akibat dominasi metode konvensional. Guru dapat memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia, seperti kuis interaktif, permainan pencocokan konsep, serta aktivitas berbasis tantangan, guna menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menarik (Mujahadah et al., 2021). Kondisi tersebut menjadikan pembelajaran matematika tidak lagi dipersepsikan sebagai sesuatu yang sulit, tetapi sebagai aktivitas yang menyenangkan dan menantang.

Implikasi penggunaan media *Educaplay* juga tercermin pada transformasi peran guru dalam pembelajaran. Guru tidak lagi diposisikan sebagai satu-satunya sumber informasi, melainkan berfungsi sebagai fasilitator yang mengarahkan serta membimbing peserta didik dalam proses belajar. Kehadiran media interaktif memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi materi secara mandiri, sehingga mendorong terbentuknya kemandirian belajar. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital mendukung penerapan pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik.

Penggunaan *Educaplay* menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna (Fernanda et al., 2024). Peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi terlibat aktif melalui berbagai aktivitas yang tersedia dalam media. Situasi tersebut mendorong berkembangnya kemampuan berpikir, meningkatkan fokus, serta memperkuat keterlibatan emosional dalam pembelajaran. Dampak yang dihasilkan menunjukkan bahwa peningkatan

minat belajar tidak bersifat sementara, melainkan berpotensi berkelanjutan apabila penggunaan media dilakukan secara konsisten.

Implikasi lain yang tidak kalah penting berkaitan dengan peran institusi sekolah dalam peningkatan mutu pembelajaran (Falah et al., 2024). Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai landasan bagi sekolah untuk mendorong pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses belajar mengajar. Upaya tersebut memerlukan dukungan berupa penyediaan sarana, pelatihan bagi guru, serta kebijakan yang mendorong inovasi pembelajaran. Sinergi antara guru dan pihak sekolah menjadi faktor kunci dalam mengoptimalkan penggunaan media seperti *Educaplay*, sehingga kualitas pembelajaran matematika dapat meningkat secara signifikan.

Temuan ini menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran merupakan langkah yang relevan dengan perkembangan zaman. Peserta didik saat ini merupakan generasi yang dekat dengan teknologi, sehingga pendekatan pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik tersebut. Pemanfaatan media interaktif seperti *Educaplay* menjadi bentuk adaptasi yang mampu menjembatani kebutuhan peserta didik dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif *Educaplay* tidak hanya berdampak pada peningkatan minat belajar peserta didik, tetapi juga memiliki implikasi yang lebih luas terhadap pengembangan strategi pembelajaran, transformasi peran guru, serta arah kebijakan pendidikan di tingkat sekolah (Wafiqni & Adelia, 2025). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media ini perlu dikembangkan secara berkelanjutan sebagai bagian dari inovasi pembelajaran matematika pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menafsirkan hasil penelitian. Lingkup penelitian yang hanya dilakukan pada satu satuan pendidikan dengan jumlah sampel yang terbatas menyebabkan generalisasi temuan menjadi kurang luas. Desain penelitian yang tidak melibatkan pengacakan subjek secara penuh juga berpotensi dipengaruhi oleh variabel luar yang tidak sepenuhnya dapat dikontrol. Pengukuran minat belajar yang menggunakan instrumen angket memungkinkan adanya bias subjektivitas dari responden. Selain itu, waktu pelaksanaan penelitian yang relatif singkat belum sepenuhnya mampu menggambarkan keberlanjutan pengaruh penggunaan media *Educaplay* dalam jangka panjang. Hasil penelitian ini perlu ditindaklanjuti melalui penelitian yang lebih luas, dengan desain yang lebih kompleks, serta durasi yang lebih panjang agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Educaplay* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas IV MI Ma'arif NU 5 Sekampung. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$, sehingga hipotesis alternatif (H_1) diterima. Selain itu, rata-rata minat belajar pada kelas eksperimen (36,00) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (34,76), yang menunjukkan adanya peningkatan minat belajar setelah penggunaan media tersebut. Dengan demikian, penggunaan *Educaplay* efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika peserta didik.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar guru mengintegrasikan media pembelajaran interaktif berbasis digital seperti Educaplay secara berkelanjutan untuk meningkatkan keaktifan, konsentrasi, dan minat belajar peserta didik. Pihak sekolah diharapkan mendukung melalui penyediaan sarana prasarana serta peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Selain itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan menambahkan variabel lain seperti hasil belajar, motivasi, atau kemampuan berpikir kritis, serta memperluas konteks pada jenjang dan mata pelajaran yang berbeda agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi yang mendalam kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini. Penghargaan secara khusus disampaikan kepada pihak MI Ma'arif NU 5 Sekampung atas izin serta dukungan fasilitas yang diberikan selama proses penelitian, serta kepada guru dan peserta didik kelas IVA yang telah berpartisipasi secara aktif sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

Ungkapan terima kasih juga ditujukan kepada Bapak M. Ngali Zainal Makmum, M.Pd., selaku Pembimbing I, atas arahan, bimbingan, dan dorongan yang diberikan selama proses penyusunan penelitian, serta kepada Ibu Lutfi Fadilah, M.Pd., selaku Pembimbing II, atas kontribusi berupa koreksi, masukan, dan pendampingan dalam penyempurnaan karya ini.

Apresiasi turut disampaikan kepada institusi akademik yang telah memberikan dukungan dalam penyelesaian penelitian ini. Segala bentuk bantuan yang diberikan memiliki arti penting dalam menunjang kelancaran serta keberhasilan pelaksanaan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, J., & Jadmiko, R. S. (2025). Efektivitas penggunaan media pembelajaran game Educaplay terhadap hasil belajar berhitung materi bangun ruang pada peserta didik sekolah dasar kelas V SDN 1 Jepun tahun pelajaran 2024/2025. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 2964–2973. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3912>
- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Amaliyah, N., Hayati, N., & Kasanova, R. (2023). Implementasi pendekatan pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan minat belajar siswa di MTs Miftahus Sudur Campor Proppo. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(3), 129–147. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v2i3.1352>
- Ardiansyah, A., Risnita, R., & Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Falah, R. F. I., Subandi, S., & Setiawan, D. (2024). Implementasi pendidikan karakter di sekolah dan madrasah (studi kasus sekolah dasar Nahdlatul Ulama dan madrasah ibtidaiyah Nahdlatul Ulama). *Al-Manar: Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*, 13(2), 437–450. <https://doi.org/10.36668/jal.v13i02.757>
- Fernanda, N., Roosyanti, A., & Susanti, R. (2024). Peningkatan hasil belajar pendidikan Pancasila melalui media Educaplay di kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya. *Journal of Science and Education Research*, 3(2), 58–63. <https://doi.org/10.62759/jser.v3i2.131>

- Hermawan, I. (2019). *Metodologi penelitian pendidikan (kualitatif, kuantitatif, dan mixed method)*. Hidayatul Quran.
- Indana, F. M., Hanief, M., & Zakaria, Z. (2022). Analisis minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika di madrasah ibtidaiyah. *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 269–283.
- Junedi, B., Waluya, S. B., & Wardono. (2024). The programme for international student assessment: Tinjauan literasi matematika dan implementasi pada pembelajaran matematika di Indonesia. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 7. <https://doi.org/10.1787/9789264010543-en>
- Kamal, K., Alamsyah, N., & Yusuf, D. U. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint pada mata pelajaran dasar desain grafis di SMK negeri Kota Makassar. *Education and Information Technologies*, 1(1), 22–28. <https://jurnal.aaapublisher.com/index.php/EIT/article/view/68>
- Latifah Ainnun Sidiq. (2025). *Pengaruh media Educaplay terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di SMP Ma'arif Fathurrohman Kersana Brebes* (Skripsi). <https://web.syekhnrjati.ac.id/>
- Muhandis, M. A. A., & Riyadi, A. (2023). Analisis efektivitas customer first quality first approach pada training quality dojo dengan metode quasi eksperimen one group pretest posttest design. *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 7(2), 98–106. <https://doi.org/10.30871/jamn.v7i2.6931>
- Mujahadah, I., Alman, A., & Triono, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran komik untuk meningkatkan hasil dan minat belajar matematika peserta didik kelas III SD Muhammadiyah Malawili. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 8–15.
- Najoan, R. A. O., Lala, W. C. I., & Ratunguri, Y. (2023). Peran guru sebagai motivator dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(3), 215. <https://doi.org/10.36418/japendi.v4i03.1632>
- Nanda, D. W., Hasibuan, R. I., & Sakinah, S. (2025). Exploration of the use of web-based interactive learning media in the Merdeka curriculum for science and social studies learning in third-grade elementary school. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 4(6), 2357–2361. <https://doi.org/10.61445/tofedu.v4i6.751>
- Nurkhasanah, N., Arifuddin, A., & Andini, W. (2026). Pengaruh model pembelajaran problem based learning dengan bantuan media Educaplay terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis siswa madrasah ibtidaiyah. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 9(1), 17–26. <https://doi.org/10.22460/collase.v9i1.30900>
- Permatasari, O., Puspitaningrum, M. N., Kunaifi, S. A., Cahya, S. D., & Komalasari, M. D. (2025). Penerapan media pembelajaran Educaplay untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik. *Basica Academica: Jurnal Pendidikan Anak Sekolah Dasar*, 1(2). <https://journal.mahsya-educreativa.com/index.php/basica-academica/article/view/131>
- Prayuda, J., Aprianti, F., & Jannah, W. N. (2024). Mengasah kemampuan kognitif siswa sekolah dasar dengan media board berbasis game Educaplay. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(4), 164–174. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v3i4.1982>
- Santika, S. (2025). *Peran teknologi dalam mendorong pembelajaran konstruktif*. CV Bayfa Cendekia Indonesia.
- Sarah, S., & Ibnu, M. (2024). Faktor yang memengaruhi minat dan kesulitan belajar matematika siswa tingkat sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 3(3), 220–230.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

-
- Susanti, E., & Vebrianto, R. (2025). Systematic literature review: Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan bantuan platform Educaplay dalam pembelajaran SKI. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 12(8), 3558–3567. <https://doi.org/10.31604/jips.v12i8.2025.3558-3567>
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-jenis penelitian dalam penelitian kuantitatif dan kualitatif. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 13–23. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.49>
- Trisnawati, N. F., Sipahelut, A., Fauzi, A., & Yuliani, N. (2025). Efektivitas pembelajaran matematika bilingual pada materi perkalian melalui media permainan Wordwall. *Kambik: Journal of Mathematics Education*, 3(1), 10–22. <https://doi.org/10.33506/jme.v3i1.4020>
- Wafiqni, N., & Adelia, F. (2025). Analisis penggunaan media pembelajaran interaktif Educaplay dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 17(1), 69–80. <https://ftk.uinbanten.ac.id/journals/index.php/primary/article/view/11724>
- Widiyati, A. M., Anggraini, L., Istiqomaturrobiah, A., Utami, P. P., Rosi, F., Hidayat, M. N., Putra, D. P., & Rahmawati, I. D. (2025). Pengaruh media interaktif Educaplay terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(3), 1084–1093. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i3.2110>
- Winatha, W. P., Marhamah, M., & Mulbasari, A. S. (2025). Pengaruh model contextual teaching and learning berbantuan media Educaplay terhadap hasil belajar matematika. *Afore: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 51–63. <https://doi.org/10.57094/afore.v4i2.2860>