

Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Educaplay* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar

Siti Aisah*, Sati, Arief Hidayat Afendi

Universitas Muhammadiyah Cirebon, Indonesia

aisyah12124@gmail.com*

Abstrak

Penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar kelas III dalam pembelajaran matematika. Motivasi untuk belajar matematika adalah salah satu faktor dalam mendorong keterlibatan peserta didik selama pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar matematika peserta didik kelas III melalui penggunaan media pembelajaran interaktif *Educaplay*. Metode yang digunakan yaitu metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model *Kemmis* dan *McTaggart*, yang mencakup tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 24 peserta didik kelas III di SDN 3 Panguragan Wetan. Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi motivasi belajar yang mengukur aspek tekun, minat, dan mandiri. Data kemudian dianalisis secara deskriptif menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Educaplay* dapat meningkatkan motivasi belajar matematika. Hal tersebut dibuktikan pada peningkatan di setiap siklusnya. Persentase peserta didik yang memenuhi kriteria "baik" meningkat dari 33,33% (8 peserta didik) pada pra-siklus menjadi 62,50% (15 peserta didik) pada Siklus I dan mencapai 87,50% (21 peserta didik) pada Siklus II.

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

PENDAHULUAN

Kemajuan berkelanjutan di era modern terus menghadirkan tantangan baru, terutama terkait peningkatan kualitas pendidikan (Sati et al., 2022). Dalam kondisi seperti ini, diperlukan inovasi dalam pendidikan sejalan dengan kemajuan pesat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam konteks pembelajaran sekolah dasar, guru diharapkan menciptakan pengalaman belajar kreatif yang relevan dengan karakteristik siswa saat ini. Guru memiliki fleksibilitas untuk memilih sumber belajar sehingga pelajaran dapat dirancang agar lebih menarik dan disesuaikan dengan minat serta kebutuhan peserta didik (Nopita et al., 2024). Penggunaan media pembelajaran memiliki dampak yang signifikan pada proses pembelajaran, karena berfungsi sebagai jembatan antara guru dan peserta didik dalam menyampaikan materi selama pembelajaran (Rahma et al., 2025). Guru perlu memanfaatkan media pengajaran yang selaras dengan kebutuhan siswa di era kemajuan teknologi saat ini (Nuraisyah et al., 2024).

Di sekolah dasar, matematika memainkan peran penting dalam pembelajaran. Melalui pembelajaran matematika, peserta didik tidak hanya diharapkan memahami konsep saja, tetapi juga mengembangkan kemampuan logis dan analitis, serta menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Keberhasilan dalam belajar matematika tidak hanya ditentukan oleh kemampuan peserta didik memahami konsep, tetapi juga oleh keterlibatan dan motivasi mereka selama aktivitas pembelajarannya. Motivasi adalah faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Uno (2017), motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal yang hadir pada peserta didik yang belajar untuk membawa perubahan perilaku umum, yang diukur dengan beberapa indikator (Makhmuri & Andini, 2020). Selain itu, (Cahyono et al., 2022), menyatakan bahwa motivasi belajar adalah dorongan yang datang dari dalam dan luar diri peserta didik, yang mampu menimbulkan semangat pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang diinginkan tercapai. Secara bersamaan, menurut (Fernando et al., 2024), motivasi belajar adalah suatu daya penggerak atau dorongan dari dalam diri yang memberikan arah dan semangat pada kegiatan belajar sehingga memungkinkan pencapaian tujuan yang diinginkan.

Berdasarkan pengamatan awal, ditemukan bahwa motivasi peserta didik untuk belajar matematika masih tergolong rendah. Hal ini karena guru belum menggunakan media pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai unsur media dan multimedia, aktivitas pembelajaran masih kurang interaktif, dan materi yang disajikan masih abstrak. Akibatnya, peserta didik kurang tekun, minat, dan mandiri dalam proses pembelajaran matematika.

Salah satu cara yang dapat dilakukan agar pembelajaran matematika lebih menarik dan interaktif adalah melalui penggunaan media pembelajaran interaktif *Educaplay*. (Puspitasari & Sesanti, 2020) menyatakan bahwa *Educaplay* adalah platform yang menyediakan berbagai permainan edukasi interaktif untuk guru dan peserta didik untuk memperkuat pemahaman tentang materi yang telah dipelajari, menggunakan berbagai alat yang memudahkan guru membuat permainan menarik dan membantu peserta didik dalam pembelajaran. Secara bersamaan, menurut (Sepriyanti et al., 2024) *Educaplay* adalah platform berbasis web yang memungkinkan guru merancang berbagai permainan interaktif seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan pencocokan kata dengan antarmuka yang ramah pengguna, membuat pembelajaran menjadi menarik sekaligus mendukung pemantauan perkembangan secara *real-time* dan pemberian umpan balik langsung, yang pada akhirnya memotivasi peserta didik untuk belajar. Lebih lanjut (Tarigan et al., 2025) menjelaskan bahwa *Educaplay* adalah platform pembelajaran berbasis web yang digunakan untuk membuat permainan edukasi yang dimanfaatkan secara interaktif oleh guru dan peserta didik, sehingga peserta didik tetap belajar sambil bermain sekaligus terlibat aktif dalam pembelajaran.

Media pembelajaran *Educaplay* sesuai digunakan dalam pembelajaran matematika karena memadukan unsur permainan dengan aktivitas interaktif yang mendorong peserta didik terlibat aktif selama pembelajaran. Melalui berbagai fitur seperti kuis, teka-teki silang, simulasi, dan permainan edukatif, dapat membantu peserta didik memahami konsep matematika dengan lebih mudah dan menyenangkan. Aktivitas interaktif serta umpan balik langsung juga dapat memberikan kesempatan peserta didik untuk berlatih menyelesaikan soal matematika secara berulang tanpa merasa bosan. Hal ini sejalan dengan (Annisa et al., 2025) yang menyatakan bahwa dengan memanfaatkan *Educaplay* sebagai media interaktif dapat membantu peserta didik memahami konsep matematika yang abstrak melalui simulasi dan permainan. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa *Educaplay* tidak hanya sebagai media permainan, tetapi juga mendukung peserta didik membangun pemahamannya melalui aktivitas belajar yang aktif dan bermakna.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *Educaplay* dapat secara efektif meningkatkan keterlibatan peserta didik dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. (Dianingtyas et al., 2025), melalui tinjauan pustaka, menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* memiliki dampak positif dan signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar di era digital. *Educaplay* secara signifikan meningkatkan motivasi, perhatian, dan antusiasme siswa. Selain itu, (Qorin, 2025) menyatakan bahwa *Educaplay* telah terbukti memberikan dampak positif pada proses pembelajaran

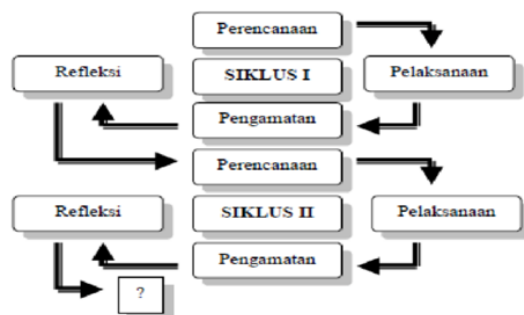
matematika di Kelas III. *Educaplay* meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar sekaligus memfasilitasi pemahaman konsep matematika yang abstrak. Hasil serupa oleh (Balbina & Arifin, 2026) yang menemukan bahwa media pembelajaran *Educaplay* memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan aktivitas dan motivasi peserta didik sekolah dasar dalam mempelajari matematika. Temuan ini menunjukkan bahwa fitur interaktif dan permainan edukasi yang tersedia di *Educaplay* mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, menarik, meningkatkan keterlibatan, serta mendorong motivasi untuk belajar matematika.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini berfokus pada penggunaan media pembelajaran *Educaplay* interaktif melalui penelitian tindakan kelas dalam pengajaran matematika sekolah dasar kelas III, yang mengkaji peningkatan motivasi belajar berdasarkan indikator ketekunan, minat, dan kemandirian. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar matematika peserta didik kelas III SD melalui penggunaan media pembelajaran interaktif *Educaplay*.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu jenis penelitian yang berfokus pada pelaksanaan tindakan. Menurut (Machali, 2022) PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas sebagai bagian dari peran mereka sebagai pendidik, yang bertujuan meningkatkan pembelajaran melalui tindakan tertentu. Sementara itu, (Utomo et al., 2024) menyatakan bahwa PTK adalah aktivitas penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas dalam bentuk refleksi diri melalui cara yang direncanakan, sistematis, dan berulang dalam siklus tindakan.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model *Kemmis* dan *Taggart*, yang terdiri dari empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Jika tujuan penelitian belum sepenuhnya tercapai, dan untuk memvalidasi hasil penelitian, peneliti melakukan Siklus II, yang dimulai dengan perencanaan dan berakhir dengan refleksi lagi. Siklus II diulang hingga peneliti menentukan bahwa masalah yang sedang dipelajari telah terselesaikan dan telah terjadi perbaikan dalam proses pembelajaran atau hasil pembelajaran. Untuk klarifikasi lebih lanjut, desain model *Kemmis* dan *Taggart* dapat dilihat pada Gambar 1 di bawah ini (Arikunto, 2009):



Gambar 1. Model *Kemmis* dan *Taggart* (Astikajaya, 2022)

Penelitian dilakukan di kelas III SD Negeri 3 Panguragan Wetan, Kabupaten Cirebon yang terdiri dari 24 peserta didik, termasuk 14 laki-laki dan 10 perempuan, dengan rentang usia 8–9 tahun. Instrumen penelitian terdiri dari instrumen non-tes dan tes. Non-tes berupa lembar observasi modul ajar, kinerja guru, aktivitas belajar, motivasi belajar yang diamati selama proses pembelajaran. Sedangkan tes berupa lima soal

latihan yang sesuai dengan materi ciri-ciri bangun datar yang diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengukur pemahaman peserta didik.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes. Hasil ini kemudian dievaluasi per siklus dan dianalisis dengan menghitung persentase rata-rata peserta didik yang mencapai penguasaan berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP). Skor rata-rata dihitung menggunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = Rata-rata

$\sum X$ = Jumlah seluruh nilai peserta didik

$\sum N$ = Jumlah peserta didik

Persentase peserta didik yang memenuhi standar kemahiran dapat dihitung menggunakan rumus berikut: Persentase Penguasaan = $\frac{\text{jumlah peserta didik yang tuntas belajar}}{\text{jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$

Sementara itu, data kualitatif diperoleh dari hasil observasi. Skor persentase dihitung menggunakan rumus: Persentase Observasi = $\frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$

Skor untuk setiap aspek dijumlahkan untuk mendapatkan skor akhir yang dinyatakan sebagai persentase, yang kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria pada Tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Keberhasilan

Kriteria	Interpretasi
Sangat Baik	80% - 100%
Baik	66% - 79%
Cukup	56% - 65%
Kurang	40% - 55%
Sangat Kurang	30% - 39%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

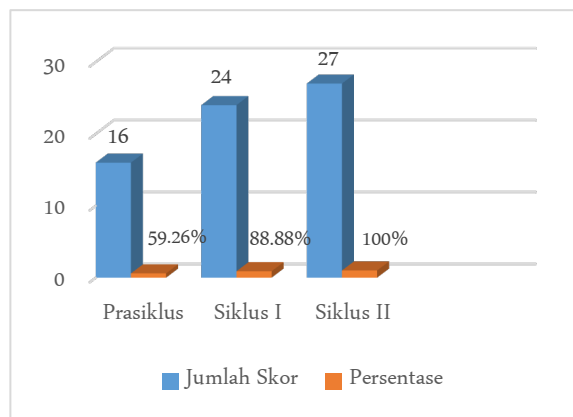
Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Temuan penelitian meliputi observasi kualitas modul ajar, kinerja guru, aktivitas belajar peserta didik, motivasi belajar peserta didik, dan hasil pembelajaran matematika peserta didik. Berikut penjelasan untuk setiap tahap dari pra-siklus, Siklus I, hingga Siklus II:

Hasil Modul Ajar

Modul ajar dievaluasi untuk menentukan kualitas perencanaan pengajaran melalui penggunaan media pembelajaran interaktif *Educaplay*. Aspek-aspek modul yang diamati meliputi kompetensi/hasil pembelajaran sebelumnya, fasilitas dan infrastruktur, media pembelajaran yang digunakan, tujuan pembelajaran, penilaian, pemahaman bermakna, pertanyaan mendalam, aktivitas pembelajaran, serta refleksi oleh peserta didik dan pendidik. Berikut Tabel 2 dan Gambar 2 menyajikan rincian komprehensif mengenai hasil modul instruksional:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Modul Ajar

Siklus	Jumlah indikator yang dicapai	Persentase
Pra-siklus	16 dari 27 indikator	59,26%
Siklus I	24 dari 27 indikator	90,88%
Siklus II	27 dari 27 indikator	100%

**Gambar 2.** Rekapitulasi Hasil Modul Ajar

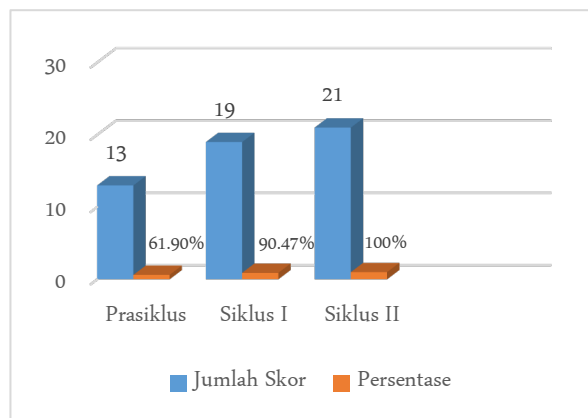
Berdasarkan Tabel 3 dan Gambar 2 di atas, kualitas modul pengajaran menunjukkan peningkatan. Pada pra-siklus, meningkat sebesar 59,26%, setelah perbaikan pada Siklus I, meningkat hingga 88,88%, dan pada Siklus II mencapai 100%.

Hasil Kinerja Guru

Penilaian pengajaran diamati melalui berbagai aspek kinerja guru. Aspek-aspek yang diamati meliputi sikap selama kegiatan pengajaran, pengantar pelajaran, penguasaan materi pengajaran, penggunaan media pembelajaran interaktif *Educaplay*, pemanfaatan fasilitas dan infrastruktur, pelaksanaan penilaian, dan kesimpulan pelajaran. Untuk detail lebih lanjut, hasil penilaian kinerja guru dapat dilihat pada Tabel 4 dan Gambar 3 di bawah ini:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Kinerja Guru

Siklus	Jumlah indikator yang dicapai	Persentase
Pra-siklus	13 dari 21 indikator	61,90%
Siklus I	19 dari 21 indikator	90,47%
Siklus II	21 dari 21 indikator	100%



Gambar 3. Ringkasan Kinerja Guru

Berdasarkan Tabel 4 dan Gambar 3 di atas, kinerja guru meningkat secara bertahap di setiap siklus. Seperti yang ditunjukkan pada pra-siklus, skornya 61,90%. Setelah menerapkan media *Educaplay*, skor meningkat menjadi 90,47% pada Siklus I, kemudian mencapai 100% pada Siklus II.

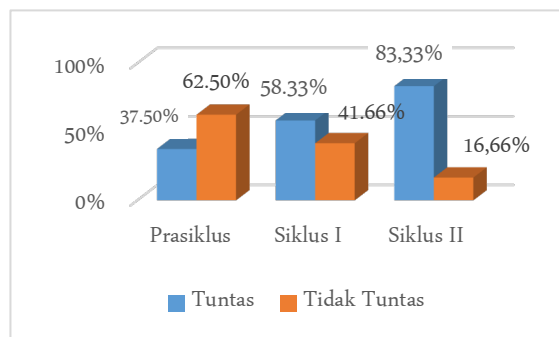
Observasi kinerja guru dilakukan untuk menentukan keselarasan antara pelaksanaan dengan perencanaan yang telah disiapkan. Observasi ini dilakukan untuk menilai kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran di kelas. Menurut (Kristiyanti, 2021) Evaluasi kinerja guru dapat dipahami sebagai proses menilai atau menentukan kualitas kinerja guru dalam mengelola proses pembelajaran di kelas.

Hasil Aktivitas Belajar Peserta Didik

Penilaian aktivitas pembelajaran dilakukan selama pelaksanaan media pembelajaran interaktif *Educaplay*. Aspek-aspek yang diamati meliputi berpikir kritis, kolaborasi, dan kemandirian. Untuk detail lebih lanjut, hasil aktivitas belajar peserta didik dapat dilihat pada Tabel 5 dan Gambar 4 di bawah ini:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Aktivitas Belajar Peserta Didik

Siklus	Jumlah Peserta Didik yang Tuntas	Tidak Tuntas
Pra-siklus	9 (37,50%)	15 (62,50%)
Siklus I	14 (58,33%)	10 (41,66%)
Siklus II	20 (83,33%)	4 (16,66%)



Gambar 4. Rekapitulasi Hasil Aktivitas Belajar Peserta Didik

Berdasarkan Tabel 5 dan Gambar 4 di atas, aktivitas belajar menunjukkan peningkatan. Pada pra-siklus, jumlah peserta didik yang memenuhi kriteria penguasaan atau menerima penilaian "baik" adalah 9 peserta didik (37,50%). Setelah menggunakan media *Educaplay*, jumlah tersebut kemudian meningkat di Siklus I menjadi 14 peserta didik (58,33%) dan mencapai 20 peserta didik (83,33%) pada Siklus II.

Hasil Motivasi Belajar Peserta Didik

Selama fase observasi motivasi belajar peserta didik dinilai berdasarkan indikator motivasi belajar berdasarkan pendapat Sardiman (2012), yang meliputi ketekunan, minat, dan kemandirian (Candra et al., 2023). Untuk kejelasan lebih lanjut, hasilnya ditunjukkan dalam Tabel 6 di bawah ini:

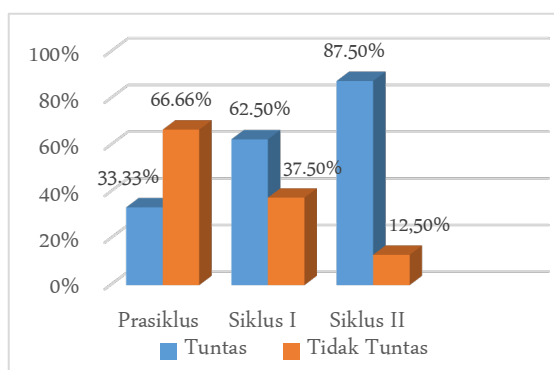
Tabel 5. Indikator Motivasi Belajar Peserta Didik

Indikator	Pra-siklus	Siklus I	Siklus II
Tekun	37,50%	54,17%	83,33%
Minat	31,25%	66,67%	91,67%
Mandiri	33,33%	62,50%	87,50%
Kriteria	Sangat Kurang	Baik	Sangat Baik
Rata-rata			87,50%

Berdasarkan hasil yang diamati melalui indikator motivasi belajar, data tentang perkembangan motivasi belajar siswa di setiap tahap diperoleh. Berikut hasil motivasi belajar disajikan dalam Tabel 6 dan Gambar 5 di bawah ini:

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Motivasi Belajar Peserta Didik

Siklus	Jumlah Peserta Didik yang Tuntas	Tidak Tuntas
Pra-siklus	8 (33,33%)	16 (66,66%)
Siklus I	15 (62,50%)	9 (37,50%)
Siklus II	21 (87,50%)	3 (12,50%)



Gambar 5. Rekapitulasi Hasil Motivasi Belajar Peserta Didik

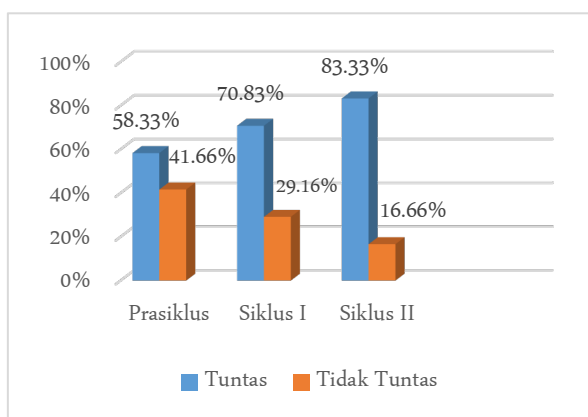
Berdasarkan Tabel 4.4 dan Gambar 4.4 di atas, Seperti yang terlihat pada pra-siklus, jumlah siswa yang memenuhi kriteria "baik" adalah 8 peserta didik (33,33%). Setelah penerapan media *Educaplay* pada Siklus I, jumlah tersebut meningkat menjadi 15 peserta didik (62,50%), kemudian meningkat lagi pada Siklus II menjadi 21 peserta didik (87,50%).

Hasil Belajar Peserta Didik

Penilaian ini menggunakan pertanyaan latihan yang diberikan di akhir setiap siklus. Untuk detail lebih lanjut, lihat pada Tabel 8 dan Gambar 6 di bawah ini:

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik

Siklus	Jumlah Peserta Didik yang Tuntas	Tidak Tuntas
Pra-siklus	14 (58,33%)	10 (41,66%)
Siklus I	17 (70,83%)	7 (29,16%)
Siklus II	20 (83,33%)	4 (16,67%)



Gambar 6. Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan Tabel 8 dan Gambar 6 di atas, hasil pembelajaran siswa juga meningkat. Seperti yang dapat dilihat, pada pra-siklus, 14 peserta didik (41,67%) memenuhi standar pembelajaran pada Siklus I, jumlah ini meningkat menjadi 17 peserta didik (70,83%) dan pada Siklus II, 20 peserta didik (83,33%) mencapai penguasaan berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) yang ditetapkan sebesar 77.

Pembahasan

Pembahasan difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran interaktif *Educaplay*. Ketiga aspek tersebut saling mendukung keberhasilan penerapan media pembelajaran interaktif *Educaplay* dalam pembelajaran matematika sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Pada tahap perencanaan meliputi menyusun modul ajar, menyiapkan LKPD, media pembelajaran *Educaplay*, instrumen observasi, soal posttest yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan materi yang dipelajari yaitu tentang ciri-ciri bangun datar.

Perencanaan yang baik diperlukan karena penggunaan media pembelajaran interaktif tidak hanya berfokus pada pemanfaatan teknologi, tetapi juga pada bagaimana media tersebut diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Utami (2016) menyatakan bahwa modul pengajaran berkualitas tinggi menjadi salah satu faktor yang mendukung terciptanya pembelajaran yang berkualitas (Witarsa et al., 2025).

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *Educaplay* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan melibatkan peserta didik secara aktif selama proses pembelajaran. Berbagai aktivitas interaktif yang terdapat pada *Educaplay* mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara langsung, baik saat memahami materi maupun ketika mengerjakan latihan dan evaluasi.

Dalam pembelajaran matematika ciri-ciri bangun datar, peneliti memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia di *Educaplay*. Untuk menjelaskan materi melalui Fitur *Slide Show* yang dipadukan juga dengan media konkret berupa berbagai bentuk bangun datar untuk membantu siswa memahami konsep secara lebih jelas. Selanjutnya, fitur *Map Quiz* digunakan untuk memperkuat pemahaman melalui aktivitas menganalisis dan menentukan sisi dan sudut bangun datar secara menyenangkan. Selanjutnya, fitur *Froggy Jump* dan *Matching Pairs*, yang digunakan sebagai evaluasi dalam bentuk permainan.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik terlihat lebih antusias mengikuti setiap kegiatan. Tampilan visual yang menarik, unsur permainan membuat mereka lebih tertarik untuk memperhatikan penjelasan guru dan menyelesaikan setiap aktivitas yang diberikan. Kesempatan mencoba kembali ketika jawaban belum tepat juga membuat peserta didik lebih tekun dan mandiri menyelesaikan tugas tanpa selalu menunggu arahan dari guru. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik. Mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga terlibat langsung dalam proses belajar. Temuan ini juga sejalan dengan (Puspaningrum et al., 2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan antusiasme dan partisipasi aktif melalui aktivitas interaktif dan menyenangkan.

Peningkatan motivasi belajar juga terlihat pada setiap indikator yang diamati. Indikator minat belajar meningkat dari 31% pada prasiklus menjadi 66% pada Siklus I dan mencapai 91% pada Siklus II. Indikator tekun meningkat dari 33% menjadi 54% pada siklus 1, kemudian mencapai 83% pada Siklus II. Sementara itu, indikator mandiri meningkat dari 37% pada prasiklus menjadi 62% pada Siklus I dan mencapai 87% pada Siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif *Educaplay* mampu mendukung peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika.

Selain meningkatkan motivasi belajar, hasil penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Educaplay* juga dapat mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Hal ini sejalan dengan (Septiani et al., 2024) yang menyatakan bahwa motivasi belajar memiliki keterkaitan dengan hasil belajar, di mana peserta didik dengan motivasi belajar yang tinggi cenderung memperoleh hasil belajar yang lebih baik begitupun sebaliknya.

KESIMPULAN

Hasil studi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Educaplay* dapat meningkatkan motivasi siswa kelas III untuk belajar matematika di SDN 3 Panguragan Wetan. Peningkatan ini terlihat dari kenaikan rata-rata motivasi belajar peserta didik, dari 33,33% pada fase pra-siklus menjadi 62,50% pada Siklus I dan 87,50% pada Siklus II. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif *Educaplay* efektif untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran matematika. Penelitian di masa depan dapat memperluas penggunaan media pembelajaran interaktif *Educaplay* ke berbagai materi pembelajaran, tingkat kelas, dan aspek pembelajaran, sekaligus mencakup cakupan subjek penelitian yang lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan dalam penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada kepala sekolah, guru, staf, dan peserta didik kelas III SDN 3 Panguragan Wetan atas bantuan dan partisipasinya dalam mendukung pelaksanaan penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada keluarga dan teman-teman yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan motivasi selama proses penelitian hingga penyusunan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, D. S., Azis, Z., Azmi, M. B., & Dachi, S. W. (2025). Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa Menggunakan Educaplay Melalui Model Pembelajaran Problem Base Learning (PBL). *Journal Mathematics Education*, 6(1), 21–31.
- Astikajaya. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick untuk Meningkatkan Hasil Belajar Agama Hindu pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 6(4), 499–504. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i4.52109>
- Balbina, & A. (2026). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN EDUCAPLAY TERHADAP KEAKTIFAN DAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VI. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 6(2), 643–653. <https://jurnalp4i.com/index.php/science>
- Cahyono, Hamda, M., & Prahastiwi, E. D. (2022). Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar. *TAJID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6(1), 37–48. <https://doi.org/10.52266/tajid.v6i1.767>
- Candra, E., Setiawan, D., & Ermawati, D. (2023). Analisis Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 139–146. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1088>
- Fernando, Andriani, & Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Kristiyanti, K. (2021). Penerapan Supervisi Observasi Kelas Untuk Mencapai Peningkatan Kinerja Guru Dalam Melaksanakan Pembelajaran Yang Efektif Di Sd Negeri 4 Pakis Tahun Pelajaran 2019/2020. *Wawasan Pendidikan*, 1(2), 328–338. <https://doi.org/10.26877/wp.v1i2.9468>
- Machali. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327. <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
- Makhmuri & Andini. (2020). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Panca Tunggal Tahun Ajaran 2019/2020. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 2(1), 21–29. 2(1), 21–29.
- Nopita, & Afendi, & H. (2024). Pengaruh Media Ajar Games Book dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II di SDN 1 Sindanghayu. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 11039–11051.
- Nuraisyah, Afendi, & A. (2024). Penerapan Media Audio Visual Berbasis Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS. *Pinisi Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(3), 898. <https://doi.org/10.70713/pjp.v4i3.57772>
- Puspaningrum et al. (2024). OPTIMALISASI MOTIVASI BELAJAR DALAM PELAJARAN MATEMATIKA: IMPLEMENTASI MEDIA INTERAKTIF EDUCAPLAY. 09, 5117–5129.
- Puspitasari & Sesanti. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas 4 pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Pisangcandi 1 Malang. *Journal GEEJ*, 7(2), 949–955.
- Qorin. (2025). Pemanfaatan educaplay dalam pembelajaran matematika di kelas III-D MI Bustanul Ulum kota

- Batu. *Maliki Interdisciplinary Journal*, 3(7), 336-341. *Maliki Interdisciplinary Journal*, 3, 336-341. <http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mij/index>
- Rahma, Afendi, Rizal, & H. (2025). *Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa melalui Penerapan Media Diorama Pada Materi Ekosistem Kelas 3 di SDN Pegambiran 2 Kota Cirebon*. 5(01), 28-35.
- Sati, Casudin, Widyasih, & H. (2022). Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah (MBS) dalam Mewujudkan Sekolah Merdeka Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(Vol. 4 No. 4 (2022): Jurnal Pendidikan dan Konseling), 1-6. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.6120>
- Sepriyanti, Supriatna, Deden, &, & Hartono. (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>
- Septiani, Rahmadina, Ningrum, & S. (2024). Analisis Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *MAXIMA : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 812-828. <https://doi.org/10.30739/maxima.v2i1.3284>
- Tarigan, T. B., Arifin, M., & Matematika, H. B. (2025). Media Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Ii Di Sd Negeri 064974 Medan Tembung Tahun Pembelajaran 2024 / 2025. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, Volume 7 Nomor 4, 2024, 7, 15792-15801.
- Utomo, Asvio, & P. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Witarsa, Nurmalina, &, & Kusuma. (2025). Analisis Tingkat Kualitas Modul Ajar Mahasiswa Jenjang Pendidikan Dasar melalui Pembuatan Modul Ajar. *Journal of Education Research*, 6(2), 421-426. <https://doi.org/10.37985/jer.v6i2.2384>