

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN (EDUCAPLAY)
TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN**

Muhammad Mukhlis
Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Institut Prima Bangsa, Cirebon,
Indonesia
mukhlism059@gmail.com

ABSTRAK

Studi ini bertujuan untuk menganalisis efek implementasi media pembelajaran berbasis Educaplay terhadap peningkatan kemampuan problem solving dan motivasi belajar pada 26 siswa kelas V mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) di SD Negeri Karya Winaya. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan quasi experiment yang dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Alat ukur yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas belajar siswa, angket motivasi belajar, serta tes kemampuan pemecahan masalah yang diberikan pada setiap akhir siklus. Data juga didukung dengan dokumentasi kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan substansial pada seluruh indikator kemampuan pemecahan masalah, di mana persentase pencapaian meningkat dari 34,62% pada Siklus I menjadi 100% pada Siklus II. Rata-rata skor motivasi belajar siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan hingga mencapai kategori tinggi. Disimpulkan bahwa pemanfaatan Educaplay berhasil menciptakan suasana belajar yang kondusif, meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, serta mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan menyelesaikan tugas secara mandiri. Temuan ini memperkuat urgensi pemanfaatan teknologi digital interaktif dalam meningkatkan kualitas pengajaran di sekolah dasar, sehingga Educaplay direkomendasikan sebagai inovasi pembelajaran yang relevan dengan implementasi Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci: educaplay, problem solving, pendidikan kewarganegaraan, motivasi belajar

ABSTRACT

This study aims to analyze the effects of implementing Educaplay-based learning media on improving problem-solving skills and learning motivation among 26 fifth-grade students in the Civics Education (PKN) subject at SD Negeri Karya Winaya. The research employed a Classroom Action Research (CAR) method with a quasi-experimental approach, conducted in two cycles, each consisting of the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The instruments used included student activity observation sheets, a learning motivation questionnaire, and problem-solving tests administered at the end of each cycle. Data were also supported by documentation of the learning activities. The results indicated a substantial improvement across all indicators of problem-solving ability, with achievement percentages increasing from 34.62% in Cycle I to 100% in Cycle II. The average score of students' learning motivation also showed a significant increase, reaching the high category. It was concluded that the use of Educaplay successfully created a conducive learning atmosphere, enhanced active

student engagement, and encouraged the development of critical thinking skills as well as independent task completion. These findings reinforce the importance of utilizing interactive digital technology to improve the quality of teaching in elementary schools; therefore, Educaplay is highly recommended as an innovative learning medium aligned with the Merdeka Curriculum.

Keywords: *educaplay, problem-solving, civics, learning motivation*

PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka menuntut adanya perubahan signifikan dalam pendekatan pendidikan yang diarahkan pada pengembangan kompetensi abad ke-21. Kompetensi utama yang harus ditanamkan meliputi kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam konteks ini, Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) sebagai mata pelajaran yang berperan penting dalam pembentukan karakter, sikap kebangsaan, dan nilai moral, perlu disampaikan melalui metode yang interaktif, kontekstual, dan bermakna bagi siswa. Tujuan pembelajaran tidak hanya sebatas pemahaman terhadap materi secara kognitif, tetapi juga bagaimana siswa mampu menerapkan nilai-nilai kewarganegaraan tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Kemendikbudristek, 2022).

Namun, pada kenyataannya proses pembelajaran PKN di sekolah dasar masih didominasi oleh pendekatan tradisional yang berpusat pada guru (teacher-centered). Model pembelajaran seperti ini menyebabkan siswa menjadi pasif, kurang terlibat dalam diskusi, serta mengalami kesulitan dalam mengaitkan konsep PKN dengan situasi kehidupan nyata. Penelitian Mulyasa (2022) mengungkapkan bahwa lebih dari 60% guru sekolah dasar masih menggunakan metode ceramah konvensional dalam pembelajaran PKN, yang berdampak pada rendahnya motivasi dan partisipasi belajar siswa. Selanjutnya, hasil studi oleh Sari dan Nugroho (2021) menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah (problem solving skill) siswa SD di Indonesia masih tergolong rendah, dengan rata-rata hanya mencapai 45% dari indikator pencapaian yang diharapkan. Kondisi ini menegaskan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa.

Salah satu alternatif yang menjanjikan adalah pemanfaatan media digital interaktif seperti Educaplay, yaitu platform pembelajaran daring yang memungkinkan guru untuk menciptakan berbagai aktivitas edukatif seperti kuis, permainan kata, dan teka-teki silang yang menarik. Penelitian oleh Hanifah (2024) menunjukkan bahwa penerapan Educaplay dalam pembelajaran IPS berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan melalui aktivitas berbasis permainan yang menarik dan kolaboratif. Sejalan dengan itu, Mukni'ah, Mudrikah, dan Presbianti (2025) juga membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Educaplay mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam proses belajar. Selain itu, Nadilah, Hakim, dan Utomo (2025) menemukan bahwa penggunaan Educaplay dapat memperkuat kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa SD melalui aktivitas berbasis tantangan dan interaksi digital.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Amaliah, Karim, dan Asyiah (2025) yang menegaskan bahwa Educaplay efektif digunakan untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan uraian tersebut, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: Apakah penerapan media

pembelajaran berbasis Educaplay dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) di SD Negeri Karya Winaya? Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh implementasi media pembelajaran berbasis Educaplay terhadap peningkatan kemampuan problem solving dan motivasi belajar siswa sekolah dasar dalam konteks pembelajaran PKN sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen semu (quasi experiment), yaitu studi yang bertujuan mengevaluasi pengaruh intervensi spesifik terhadap variabel tertentu tanpa menggunakan randomisasi subjek secara sempurna. Dalam studi ini, satu kelompok siswa ditetapkan sebagai subjek dan diberikan perlakuan berupa penerapan metode pengajaran berbasis Educaplay. Pendekatan ini dipilih karena kendala administratif sekolah yang tidak memungkinkan pengacakan penuh subjek. Keuntungan lain adalah pelaksanaan penelitian yang terjadi dalam situasi kelas sesungguhnya, menjadikan hasil studi lebih aplikatif dalam praktik pendidikan dasar. Metode quasi experiment ini relevan karena memungkinkan pengukuran dampak Educaplay melalui perbandingan skor pretest dan posttest pada kelompok yang sama. Tujuannya adalah untuk mendapatkan gambaran objektif mengenai peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa PKN pasca intervensi.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data Ada empat teknik utama yang digunakan dalam pengumpulan data: observasi, catatan lapangan, tes, dan dokumentasi. Observasi berfungsi untuk menghimpun data terkait lokasi geografis SD Negeri Karya Winaya, mengidentifikasi kondisi awal siswa, dan memantau secara terstruktur jalannya proses penelitian dengan menggunakan Lembar Observasi. Catatan Lapangan digunakan untuk mencatat setiap data tambahan yang diperoleh sepanjang penelitian dan belum tercakup dalam lembar observasi. Tes bertujuan untuk mendapatkan skor hasil belajar siswa, baik sebelum, selama, maupun setelah tindakan penelitian. Dokumentasi digunakan penulis untuk mengumpulkan data administratif sekolah, daftar nama dan nilai siswa, serta untuk mendokumentasikan visual (gambar) dari proses penelitian.

Keabsahan data dipertahankan melalui observasi kontinu dan triangulasi penyidik. Proses triangulasi ini melibatkan pihak ketiga dalam hal ini guru wali kelas V SD Negeri Karya Winaya untuk memverifikasi dan memastikan tingkat keandalan data yang telah dikumpulkan. Teknik Analisis Data Analisis data dilakukan melalui tiga fase: reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Reduksi data dilaksanakan secara bertahap dengan tujuan meningkatkan keandalan pemahaman terhadap seluruh kumpulan informasi. Pada fase penyajian data, peneliti mengorganisasi data yang relevan sedemikian rupa sehingga data tersebut dapat diinterpretasikan dan dijadikan dasar penarikan kesimpulan. Terakhir, verifikasi data dilakukan pada setiap langkah tindakan untuk mengonfirmasi temuan yang kemudian dirangkum menjadi kesimpulan akhir. Indikator keberhasilan yang menjadi target penelitian ini dirangkum dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rumusan Indikator Capaian Penelitian

NO	Aspek yang diamati/ di ukur	Presentase siswa yang ditargetkan	
		Awal	Akhir
1	Menjawab soal Dengan tepat	34,62%	100%
2	Menjelaskan alasan jawaban	34,62%	100%
3	Menyelesaikan masalah sesuai rencana	34,62%	100%
4	Menyelesaikan soal secara mandiri	34,62%	100%

Pelaksanaan penelitian dilakukan di SD Negeri Karya Winaya, beralamat lengkap di JL. Kandang Perahu No. 4a, Karyamulya, Kec. Kesambi, Kota Cirebon, Jawa Barat (Kode Pos 45135). Jangka waktu penelitian adalah tiga bulan, dimulai dari April 2025 sampai dengan Juni 2025. Subjek studi ini adalah 26 siswa kelas 5 SD Negeri Karya Winaya tahun ajaran 2024-2025. Sementara itu, fokus objek penelitian ini adalah tingkat kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn setelah diterapkan aplikasi Educaplay. Prosedur diawali dengan tahap pra-penelitian yang bertujuan mengamati proses pengajaran di kelas sebelum Educaplay diimplementasikan. Kegiatan ini mencakup observasi terhadap kinerja guru, keadaan kelas, serta perilaku dan tingkat partisipasi siswa. Setelah pra-penelitian, studi inti dimulai dengan integrasi aplikasi Educaplay dalam proses belajar mengajar. Penelitian direncanakan dalam dua siklus, namun akan dilanjutkan ke siklus tambahan jika target keberhasilan minimum belum tercapai.

Secara keseluruhan, penelitian ini melibatkan empat langkah pokok. Observasi awal: mencatat dan mengamati kondisi awal subjek penelitian, termasuk interaksi guru-siswa dan situasi pembelajaran. Aksi/pelaksanaan: melaksanakan intervensi penelitian dengan mengaplikasikan educaplay sebagai metode pengajaran interaktif. Analisis data: memproses dan meninjau data yang diperoleh dari tindakan yang telah dilakukan, lalu menyusun kesimpulan berdasarkan analisis tersebut. Pelaporan: menyusun hasil analisis data menjadi laporan penelitian tindakan kelas yang mengikuti panduan dan format yang berlaku.

Teknik dan instrumen pengumpulan data yaitu angket (kuesioner motivasi belajar) instrumen ini digunakan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa. terdiri atas 10 butir pernyataan dengan menggunakan skala likert 5 tingkat, dan diberikan setelah berakhirnya pelaksanaan siklus ii. Tes (evaluasi hasil belajar) yang digunakan untuk memperoleh data mengenai pencapaian hasil belajar siswa kelas iii di sd negeri karya winaya, baik sebelum maupun setelah penerapan metode pembelajaran menggunakan educaplay. Penilaian dilakukan dengan menggunakan soal berbentuk games YES OR NO yang ada diaplikasi Educaplay. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran berbasis aplikasi Educaplay. Penelitian ini mengacu pada pendekatan kuantitatif dengan menggunakan desain studi kasus. Pendekatan tersebut bertujuan untuk membandingkan hasil perolehan skor peserta didik antara siklus I dan siklus II, guna mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi Educaplay dalam meningkatkan hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Siklus I

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dijalankan dalam dua putaran (siklus), yang masing-masing terdiri dari fase perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pengambilan data mengenai motivasi dan efektivitas belajar siswa dilakukan melalui tes hasil belajar, kuesioner motivasi, dan pengamatan selama aktivitas kelas. Refleksi Siklus I dilaksanakan pada Kamis, 15 Mei 2025. Meskipun pembelajaran telah mengikuti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 1 dengan menggunakan metode problem solving, dampaknya terhadap perubahan proses pembelajaran PKN belum signifikan. Capaian indikator kemampuan pemecahan masalah belum memenuhi target; hal ini jelas terlihat pada indikator terakhir, yakni kemampuan mengecek kembali hasil penyelesaian, yang hanya dapat dilakukan oleh 9 siswa. Kondisi ini mengharuskan studi dilanjutkan ke Siklus II. Sebagai upaya perbaikan, guru diarahkan untuk lebih menekankan kepada siswa tentang keharusan meninjau kembali penyelesaian soal tugas maupun tes dalam pelajaran PKN di siklus berikutnya.

Tabel 2. Data Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah

Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah	Siklus I	Siklus II
Menjawab soal Dengan tepat	9 siswa (34,62%)	26 siswa (100%)
Menjelaskan alasan jawaban	9 siswa (34,62%)	26 siswa (100%)
Menyelesaikan Masalah Sesuai Rencana	9 siswa (34,62%)	26 siswa (100%)
Menyelesaikan soal secara mandiri	9 siswa (34,62%)	26 siswa (100%)

Hasil Siklus II

Pada Siklus II, peneliti mulai mengimplementasikan media pembelajaran Educaplay secara penuh. Pemilihan media ini didasarkan pada kemampuannya untuk menyajikan materi secara atraktif dan memfasilitasi keterlibatan aktif siswa melalui kuis interaktif, teka-teki silang, dan permainan edukatif lainnya. Strategi ini dimaksudkan untuk memaksimalkan partisipasi sekaligus mengasah keterampilan berpikir kritis dan problem solving. Kegiatan pembelajaran Siklus II diawali dengan diskusi pemantik menggunakan studi kasus yang relevan. Selanjutnya, siswa diminta mengakses Educaplay dan menyelesaikan serangkaian latihan soal yang terstruktur mengikuti tahapan pemecahan masalah, yaitu: pemahaman, perencanaan, penyelesaian, dan pengecekan hasil. Sepanjang kegiatan, guru bertindak sebagai fasilitator dan mengobservasi keterlibatan siswa.

Hasil pengamatan menunjukkan lonjakan signifikan dalam partisipasi; siswa menjadi lebih bersemangat dan proaktif dalam mengerjakan latihan. Fitur feedback otomatis Educaplay juga memungkinkan siswa untuk mendeteksi dan mengoreksi kesalahan mereka sendiri. Khusus pada indikator terakhir, yaitu pengecekan kembali hasil penyelesaian, terjadi peningkatan dari 9 siswa di siklus I menjadi 17 siswa yang berhasil menyelesaikannya dengan benar pada Siklus II. Refleksi bersama menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital Educaplay menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang pada akhirnya tidak hanya memperdalam pemahaman materi tetapi juga meningkatkan motivasi belajar secara substansial.

Hasil Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar dievaluasi menggunakan kuesioner skala Likert yang memuat 10 pernyataan. Berdasarkan perhitungan skor, rata-rata persentase motivasi belajar mencapai 61%, yang diklasifikasikan dalam kategori Tinggi. Hasil keseluruhan memperlihatkan bahwa implementasi Educaplay mendapat tanggapan yang sangat positif dari mayoritas siswa. Penerapan game edukatif berbasis teknologi ini terbukti mampu menaikkan motivasi belajar siswa secara signifikan jika dibandingkan dengan metode konvensional. Selain menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, Educaplay juga efektif dalam mempermudah siswa memahami topik yang sebelumnya dianggap sulit. Temuan ini menekankan pentingnya penggabungan media digital interaktif dalam kegiatan belajar sebagai upaya holistik untuk memperbaiki kualitas hasil belajar siswa.

Tabel 3. Skor Motivasi Siswa

Skor (%)	Kategori
0% – 20%	Sangat Rendah
21% – 40%	Rendah
41% – 60%	Cukup
61% – 80%	Tinggi
81% – 100%	Sangat Tinggi

Tabel 4. Hasil Motivasi Belajar Siswa

No. Item	Jumlah Item	Skor	F	Jumlah Skor	Persentase
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	10	SS (5)	90	450	49%
		S (4)	85	340	37%
		N (3)	29	87	10%
		TS (2)	15	30	3%
		STS (1)	8	8	1%
Jumlah			227	915	100%
Skor Maksimal				1500	
Persentase Rata-rata					61%
Kriteria					BAIK

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Educaplay mendapatkan respons positif dari sebagian besar siswa. Penerapan game edukatif berbasis teknologi ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Selain memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan, Educaplay juga terbukti efektif dalam membantu siswa memahami materi yang dianggap sulit. Temuan ini mendukung pentingnya integrasi media digital interaktif dalam proses pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa secara menyeluruh.

Pembahasan

Dari temuan yang terkumpul selama dua siklus penelitian, dapat disimpulkan bahwa terjadi kenaikan substansial dalam keterampilan pemecahan masalah siswa PKn setelah diimplementasikannya media pembelajaran Educaplay. Di Siklus I, hanya 34,62% siswa yang berhasil menguasai seluruh indikator kemampuan (termasuk menjawab, menjelaskan alasan, membuat rencana, dan penyelesaian mandiri). Angka ini melonjak drastis menjadi 100% di Siklus II. Kenaikan ini mengindikasikan bahwa media berbasis

digital seperti Educaplay efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan partisipasi aktif, dan memperkuat pemahaman konsep. Fitur interaktif Educaplay seperti kuis, teka-teki, dan latihan berbasis permainan memfasilitasi feedback secara langsung, yang mendorong siswa untuk secara mandiri mengidentifikasi dan mengoreksi kesalahan mereka.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Aji (2021), yang menyimpulkan bahwa Educaplay mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih bervariasi dan menarik. Selanjutnya, studi Fitriani & Utami (2022) yang diterbitkan di *PENDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* juga melaporkan bahwa penggunaan Educaplay pada materi pecahan di SD meningkatkan ketuntasan belajar dari 18,52% di pra-siklus menjadi 88,89% di Siklus II. Capaian ini konsisten dengan temuan penelitian saat ini yang menunjukkan peningkatan signifikan dari pra-tindakan ke Siklus II. Selain itu, penelitian Damayanti (2023) di *Jurnal Arjuna* juga membuktikan efek positif Educaplay terhadap hasil belajar siswa SD kelas III, terutama dalam memacu motivasi dan aktivitas belajar. Dengan demikian, studi ini tidak hanya membuktikan keefektifan Educaplay dalam konteks PKn, tetapi juga memperkuat temuan riset-riset sebelumnya mengenai pentingnya integrasi teknologi interaktif di sekolah dasar. Penerapan Educaplay berhasil mengakomodasi beragam gaya belajar, meningkatkan motivasi intrinsik, dan secara substansial mengasah keterampilan berpikir kritis serta problem solving siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Educaplay memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKN. Seluruh indikator kemampuan menunjukkan peningkatan signifikan, yang mencerminkan efektivitas penggunaan Educaplay dalam mendorong partisipasi aktif dan pemahaman siswa terhadap materi. Hasil ini sejalan dengan temuan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan hasil belajar, ketuntasan, serta motivasi siswa sekolah dasar (Hanifah, 2024; Mukni'ah et al., 2025; Nadilah et al., 2025). Dengan demikian, Educaplay direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran inovatif yang relevan untuk mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21 dan implementasi Kurikulum Merdeka.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, S. D. (2021). Pemanfaatan Media Digital Interaktif Dalam Pembelajaran Tematik SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 144-155.
- Fitriani, D., & Utami, N. A. (2022). Pengaruh Educaplay Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan. *PENDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 87–95. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/25459>
- Daayanti, R. (2023). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika melalui Educaplay. *Jurnal Arjuna*, 5(1), 30–39. <https://journal.aripi.or.id/index.php/Arjuna/article/view/1367>

- Aji, H. M. (2021). The Effectiveness of Educaplay-Based Learning Media to Improve Students' Critical Thinking Skills in Social Studies. *International Journal of Instructional Technology and Educational Studies*, 2(1), 45–51.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Mulyasa, E. (2022). *Pengembangan Pembelajaran PKn Berbasis Nilai dan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakur.
- Hanifah, N. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Media Educaplay pada Mata Pelajaran IPS. *Indonesian Journal of Teaching and Learning*, 3(2), 100–107.
- Amaliah, F., Karim, A., & Asyiah, N. (2025). Pengaruh Media Educaplay terhadap Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN 1 Dukuh. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3).
- Mukni'ah, M., Mudrikah, M., & Presbianti, Y. R. (2025). The development of game-based learning media by using Educaplay to increase student motivation and participation. *Research and Development in Education (RaDEn)*, 5(1), 273–288.
- Nadilah, P., Hakim, L., & Utomo, B. (2025). Efektivitas Media Educaplay Sebagai Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V dalam Pembelajaran Tata Surya. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(4), 1528–1538.
- Sari, D. P., & Nugroho, A. (2021). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 112–120.