



JURNAL BASICEDU

Volume 9 Nomor 5 Tahun 2025 Halaman 1324 - 1330

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Efektivitas Penggunaan *Educaplay* dalam Pembelajaran *Question Words* (*What, Where, When, Who, Why, How*) pada Siswa Sekolah Dasar

Deswita Fadilah^{1✉}, Arwila², Agnes Paska Dewita Saragih³,
Abellia Dwi Claudia⁴, Nanda Ramadani⁵

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan, Indonesia^{1,2,3,4,5}

E-mail: fadilahdeswita5@gmail.com¹, wilaritonga91@gmail.com², agnespaskasaragih@gmail.com³,
abelliaclaudia@gmail.com⁴, nandarmdani@unimed.ac.id⁵

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi seberapa efektif penggunaan *Educaplay* dalam mengajarkan *Question Words* (*What, Where, When, Who, Why, How*) kepada siswa kelas V. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group*. Sampel penelitian terdiri dari 24 siswa di SD Negeri 064976 Medan. Pada tahap awal, pembelajaran dilakukan secara konvensional, kemudian dilanjutkan dengan penerapan permainan interaktif melalui *Educaplay*. Data diperoleh melalui tes hasil belajar dan dianalisis menggunakan uji statistik t-test. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap *Question Words* dibandingkan metode pembelajaran tradisional. Rata-rata nilai posttest kelompok eksperimen lebih tinggi, dan perbedaan ini terbukti signifikan secara statistik pada taraf 18%. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat memperkuat efektivitas pembelajaran bahasa Inggris, khususnya dalam aspek *Question Words*. Oleh karena itu, penelitian ini merekomendasikan agar guru mulai memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Kata Kunci: *Educaplay*, pembelajaran bahasa Inggris, *Question Words*, efektivitas, siswa kelas V.

Abstract

This study aims to evaluate the effectiveness of using Educaplay in teaching Question Words (What, Where, When, Who, Why, How) to fifth-grade students. The research employed an experimental method with a pretest-posttest control group design. The sample consisted of 24 students from SD Negeri 064976 Medan. Initially, instruction was delivered using conventional teaching methods, followed by the implementation of interactive learning through the Educaplay game. Data were collected through achievement tests and analyzed using the t-test statistical method. The results indicated that the use of Educaplay significantly improved students' understanding of Question Words compared to traditional teaching methods. The average posttest scores of the experimental group were higher, and the difference was statistically significant at the 18% significance level. These findings suggest that technology-based learning media can enhance the effectiveness of English language instruction, particularly in teaching Question Words. Therefore, the study recommends that teachers utilize technology as an engaging and interactive teaching medium.

Keywords: *Educaplay, English learning, Question Words, effectiveness, fifth-grade students.*

Copyright (c) 2025 Deswita Fadilah, Arwila, Agnes Paska Dewita Saragih, Abellia Dwi Claudia, Nanda Ramadani

✉ Corresponding author :

Email : fadilahdeswita5@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10100>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Inggris di jenjang Sekolah Dasar merupakan salah satu fondasi penting dalam membangun kompetensi dasar berbahasa asing sejak dini. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran materi tertentu, seperti *Question Words (what, where, when, who, why, how)*, masih sering menghadapi berbagai kendala, khususnya dari sisi motivasi dan pemahaman siswa. Metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurang interaktif kerap membuat siswa merasa bosan, pasif, dan tidak antusias dalam mengikuti pelajaran. Di SD Negeri 064976, permasalahan ini terlihat jelas dari rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran bahasa Inggris serta minimnya hasil belajar yang dicapai pada materi *Question Words*. Hal ini menjadi sorotan penting, karena penguasaan *Question Words* merupakan keterampilan dasar dalam memahami dan membentuk kalimat tanya dalam bahasa Inggris.

Seiring dengan perkembangan teknologi di bidang pendidikan, berbagai media pembelajaran inovatif mulai diperkenalkan dan diterapkan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang ada. Salah satu media yang potensial dan relevan untuk digunakan adalah *Educaplay*, yaitu Sebuah platform digital yang menawarkan beragam aktivitas interaktif, seperti permainan kuis, teka-teki silang, mencocokkan kata, dan lain-lain. Media ini tidak hanya memfasilitasi pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, partisipatif, serta sejalan dengan karakter dan kemampuan siswa sekolah dasar. Penggunaan *Educaplay* diharapkan mampu menjadi solusi inovatif yang mendukung pemahaman lebih mendalam dan minat siswa terhadap kegiatan belajar bahasa Inggris, khususnya pada materi *Question Words*.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana efektivitas pemanfaatan *Educaplay* dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas V di SD Negeri 064976 Medan terkait materi *Question Words*. Di samping itu, studi ini juga mengevaluasi dampak penggunaan *Educaplay* terhadap motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, fokus penelitian ini tidak hanya terbatas pada peningkatan kemampuan kognitif siswa, tetapi juga mencakup aspek afektif dan partisipasi mereka dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah mengungkapkan bahwa *Educaplay* adalah media pembelajaran yang efektif didalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. (Sepriatna et al., 2024), dalam penelitiannya di SDN Neglasari 02 menemukan bahwa penggunaan *Educaplay* dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, ditunjukkan dengan kenaikan nilai rata-rata dari 65 menjadi 85. Penelitian serupa juga dilakukan oleh (Alfinarum et al., 2024), yang memperlihatkan bahwa media ini efektif didalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pancasila, dengan peningkatan persentase siswa yang “Sangat Setuju” terhadap penggunaan media interaktif dari 50% menjadi 80% pada akhir siklus. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, (Cahyani & Adityas, 2022) menyatakan bahwa *Educaplay* efektif meningkatkan penguasaan kosakata siswa sekolah dasar, di mana skor post-test meningkat dari 50 menjadi 98,33. Temuan-temuan ini memberikan dasar teoritik yang kuat bahwa media *Educaplay* berpotensi besar untuk diterapkan dalam pembelajaran *Question Words* di SDN 064976 Medan. (Nurhayati & Handayani, 2020).

Diharapkan, penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam pengembangan strategi pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar. Disamping itu, hasil penelitian ini juga diharapkan mampu menjadi acuan bagi guru-guru dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran yang dirancang agar menarik dan sekaligus mampu meningkatkan pencapaian belajar siswa secara optimal. Dengan mengintegrasikan teknologi seperti *Educaplay*, pembelajaran diharapkan menjadi lebih variatif, menyenangkan, serta memberikan kesan yang mendalam bagi para peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode deskriptif kuantitatif melalui desain *pre-eksperimental* tipe *one group pretest-posttest*, yang berfungsi untuk menggambarkan efektivitas penggunaan media pembelajaran *Educaplay* dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa kelas V SD Negeri 064976 terhadap materi *Question Words (What, Where, When, Who, Why, How)*. Penelitian dilaksanakan dalam satu hari dan melibatkan peneliti, serta seluruh siswa kelas V sebagai subjek penelitian. Tahapan pelaksanaan dimulai dari tahap perencanaan, di mana peneliti menyusun kisi-kisi soal berdasarkan tiga indikator pemahaman yang mencakup kemampuan siswa dalam memahami materi *Question Words* sebelum menggunakan media *Educaplay* dan setelah menggunakan media *Educaplay* serta menggunakan masing-masing *Question Word* secara tepat dalam konteks kalimat. Berdasarkan kisi-kisi tersebut, peneliti merancang dua jenis instrumen, yaitu *pre-test* serta *post-test*, yang tersusun dari soal pilihan ganda dan isian singkat. Instrumen ini telah divalidasi oleh ahli untuk memastikan bahwa soal sesuai dengan tujuan penelitian dan mampu mengukur tingkat pemahaman siswa secara akurat.

Pada hari pelaksanaan, kegiatan diawali dengan pemberian *pre-test* kepada siswa tanpa menggunakan media pembelajaran *Educaplay*, dengan tujuan mengukur pemahaman awal siswa terhadap materi *Question Words*. Setelah itu, siswa diberikan pembelajaran menggunakan media *Educaplay*, yang berisi berbagai aktivitas interaktif seperti kuis digital, yang dibuat untuk menarik minat belajar serta memudahkan pemahaman siswa. Setelah sesi pembelajaran selesai, siswa mengikuti *post-test* melalui soal yang memiliki indikator yang sama dengan *pre-test* untuk melihat perkembangan pemahaman setelah menggunakan media pembelajaran tersebut. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui hasil *pre-test* dan *post-test*, kemudian dianalisis secara kuantitatif deskriptif dengan menghitung persentase capaian siswa pada masing-masing indikator. Persentase tersebut dikategorikan ke dalam lima tingkat pemahaman, yaitu sangat rendah (0–20%), rendah (21–40%), cukup (41–60%), baik (61–80%), dan sangat baik (81–100%). Hasil analisis ini digunakan untuk menilai efektivitas penggunaan *Educaplay* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi *Question Words* dalam kegiatan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan 24 siswa kelas V SDN 064976 Medan dengan tujuan mengevaluasi efektivitas media pembelajaran interaktif *Educaplay*, khususnya permainan *Froggy Jumps*, dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap *Question Words (What, Where, When, Who, Why, dan How)*. Proses pembelajaran diawali dengan penyampaian materi oleh peneliti, dilanjutkan dengan *pre-test* berupa 10 soal esai yang telah divalidasi oleh dua ahli bahasa Inggris tingkat Sekolah Dasar. Setelah itu, siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media *Educaplay* dan kemudian mengerjakan *post-test* dengan tingkat kesulitan yang setara.

Tabel 1. Perbandingan rata-rata hasil pre-test dan post-test siswa pada penelitian ini.

Jenis Tes	Nilai Rata-rata	Nilai Min-Maks	Standar Deviasi
Pre-test	63,5%	40%-80%	11,2
Post-test	81,5%	60%-100%	10,3
Kenaikan	+18	-	-

Hasil analisis kuantitatif menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* siswa adalah 63,5%, dengan rentang nilai 40% hingga 80% dan standar deviasi sebesar 11,2. Setelah intervensi pembelajaran menggunakan *Educaplay*, nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 81,5%, dengan rentang nilai 60% hingga 100% dan standar deviasi 10,3. Peningkatan sebesar 18% ini diteliti menggunakan teknik uji paired sample t-

test dan menghasilkan nilai signifikansi ($p < 0,05$), yang menandakan bahwa peningkatan tersebut signifikan secara statistik.



Gambar 1. Dokumentasi bersama siswa

Selain data kuantitatif, data kualitatif diperoleh dari observasi terhadap aktivitas siswa menggunakan instrumen skala Likert (1–4) untuk menilai partisipasi, konsentrasi, dan antusiasme siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa rata-rata skor meningkat dari 2,3 (kategori cukup) sebelum pembelajaran menjadi 3,6 (kategori baik–sangat baik) setelah pembelajaran, yang mengindikasikan adanya perubahan perilaku belajar yang positif.

Hasil penelitian mengindikasikan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa mengenai *Question Words* setelah penerapan media interaktif *Educaplay*. Kenaikan rata-rata nilai sebesar 18% dan perubahan skor observasi yang positif menunjukkan bahwa media ini efektif baik dalam aspek kognitif maupun afektif pembelajaran. Temuan ini menegaskan bahwa partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran memiliki peran krusial dalam meningkatkan pencapaian belajar.

Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas media interaktif *Educaplay* dalam pembelajaran *Question Words* (What, Where, When, Who, Why, How) di kelas V Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif, diperoleh peningkatan nilai rata-rata dari 63,5% pada pre-test menjadi 81,5% pada post-test. Uji statistik paired sample t-test menunjukkan signifikansi ($p < 0,05$), yang mengindikasikan bahwa penggunaan *Educaplay* memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa. Secara umum, temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya *Educaplay*, dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain peningkatan kognitif, data observasi menunjukkan peningkatan dari segi afektif, seperti antusiasme dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Rata-rata skor observasi aktivitas belajar siswa meningkat dari 2,3 (kategori cukup) menjadi 3,6 (kategori baik–sangat baik). Ini menunjukkan bahwa media interaktif tidak hanya mendukung pencapaian hasil belajar, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih positif dan menyenangkan. Pembelajaran dengan pendekatan game-based seperti yang ditawarkan *Educaplay* terbukti mampu merangsang partisipasi aktif dan mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar.

Secara teoritis, hasil penelitian ini memperkuat pendekatan interaktif multimodal dalam pembelajaran abad ke-21. (Clark & Mayer, 2016) dalam teori e-learning menyatakan bahwa pembelajaran yang menggabungkan visual, teks, suara, dan interaktivitas cenderung lebih efektif dibandingkan dengan metode satu arah. *Educaplay* telah dirancang untuk mendukung pendekatan ini, dengan menyajikan berbagai aktivitas seperti kuis, teka-teki silang, dan pencocokan konsep secara visual dan kinestetik (Cahyani & Adityas, 2022).

- 1328 *Efektivitas Penggunaan Educaplay dalam Pembelajaran Question Words (What, Where, When, Who, Why, How) pada Siswa Sekolah Dasar – Deswita Fadilah, Arwila, Agnes Paska Dewita Saragih, Abellia Dwi Claudia, Nanda Ramadani*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10100>

Lebih lanjut, hasil ini juga selaras dengan konsep active learning dalam pembelajaran berbasis digital. Menurut (Amalia & Sukmawati, 2021), pembelajaran aktif yang melibatkan eksplorasi mandiri, praktik langsung, dan umpan balik langsung dari media dapat meningkatkan daya serap siswa. *Educaplay* memungkinkan siswa untuk menjawab pertanyaan dalam format permainan dan mendapatkan hasil secara langsung, memberikan peluang untuk refleksi dan koreksi mandiri.

Dari segi perbandingan hasil, penelitian ini memperkuat temuan (Alfinarum et al., 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media *Educaplay* dalam pembelajaran PPKn meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 30%. Hal serupa ditemukan oleh (Rahmawati & Perdana, 2024) yang mengungkapkan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris dasar. Bahkan dalam konteks mata pelajaran IPA, (Fatimah & Harahap, 2021) menyatakan bahwa penggunaan kuis interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep secara signifikan. Hasil-hasil ini memperlihatkan bahwa media interaktif seperti *Educaplay* bersifat lintas kurikulum dan dapat diterapkan secara luas.

Namun demikian, tidak semua siswa mendapatkan manfaat yang sama. Beberapa siswa dengan motivasi belajar rendah atau kemampuan awal yang terbatas masih mengalami kesulitan meskipun telah menggunakan media interaktif. (Pratiwi et al., 2023) menjelaskan bahwa efektivitas media digital sangat bergantung pada kesiapan kognitif dan afektif siswa. Oleh karena itu, guru perlu melakukan penyesuaian dengan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi, seperti strategi personalized learning, agar media dapat digunakan secara maksimal oleh semua kelompok siswa (Utami & Sari, 2020).

Dalam konteks kelas yang heterogen, media *Educaplay* memiliki keunggulan fleksibilitas dan skalabilitas. Guru dapat mengatur tingkat kesulitan soal, jenis aktivitas, dan waktu pengerjaan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hal ini memperkuat konsep adaptive learning yang mulai banyak diterapkan dalam pendidikan dasar (Mardiana, 2019). Selain itu, pendekatan ini memungkinkan pembelajaran berlangsung secara individual, kolaboratif, maupun berbasis proyek.

Secara empiris, hasil penelitian ini memperkuat argumen bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran memiliki kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pendidikan. Penelitian oleh (Setiawan & Lestari, 2020) menunjukkan bahwa penggunaan game-based learning meningkatkan hasil belajar matematika melalui peningkatan motivasi dan konsentrasi siswa. Di sisi lain, (3, 2024) menekankan bahwa media interaktif menciptakan iklim pembelajaran yang lebih partisipatif dan kondusif.

Educaplay juga mendukung prinsip constructive feedback yang disampaikan secara langsung, yang merupakan elemen penting dalam pembelajaran berbasis teknologi (Clark & Mayer, 2016). Siswa dapat mengetahui kesalahan dan keberhasilannya secara real-time, yang akan berdampak pada peningkatan kemampuan metakognitif. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar dan evaluasi.

Penelitian ini juga memiliki implikasi terhadap peran guru dalam era digital. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator dan perancang pengalaman belajar yang inovatif. (Utami & Sari, 2020) menekankan bahwa keberhasilan integrasi teknologi dalam kelas sangat bergantung pada kesiapan pedagogis guru. Oleh karena itu, pelatihan guru dalam pemanfaatan media seperti *Educaplay* menjadi penting untuk mendukung keberhasilan implementasi pembelajaran digital.

Dampak keilmuan dari penelitian ini terletak pada kontribusinya terhadap pengembangan literatur yang menunjukkan efektivitas media interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkat dasar. Penelitian ini menambah data empiris bahwa *Question Words* sebagai materi konseptual dasar dapat diajarkan secara efektif melalui media digital berbasis permainan. Hal ini memperkuat bahwa integrasi teknologi tidak hanya untuk menarik perhatian, tetapi juga benar-benar dapat meningkatkan pemahaman konseptual siswa.

- 1329 *Efektivitas Penggunaan Educaplay dalam Pembelajaran Question Words (What, Where, When, Who, Why, How) pada Siswa Sekolah Dasar – Deswita Fadilah, Arwila, Agnes Paska Dewita Saragih, Abellia Dwi Claudia, Nanda Ramadani*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10100>

Keterbatasan dari penelitian ini adalah jumlah sampel yang relatif kecil (24 siswa) dan dilaksanakan dalam jangka waktu pendek (satu pertemuan). Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan lebih banyak subjek, dilakukan secara longitudinal, serta menggabungkan pendekatan *blended learning* agar dapat mengukur dampak jangka panjang dari penggunaan *Educaplay* terhadap retensi dan transfer pemahaman siswa dalam konteks nyata.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Educaplay*, khususnya dalam bentuk permainan untuk materi Question Words, dapat meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar secara bermakna. Pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan menantang terbukti mendorong keterlibatan aktif siswa serta memunculkan motivasi intrinsik dalam belajar bahasa Inggris. Selain itu, penerapan pendekatan konstruktivisme berbasis permainan membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif. Oleh karena itu, media interaktif seperti *Educaplay* perlu terus dikembangkan dan diintegrasikan dalam pembelajaran, tidak hanya untuk materi bahasa, tetapi juga untuk pelajaran lain yang membutuhkan pemahaman konsep. Penelitian ini juga membuka peluang bagi pengembangan strategi pembelajaran digital yang inovatif di lingkungan sekolah dasar. Disarankan agar penelitian selanjutnya mencakup jangka waktu yang lebih panjang serta melibatkan lebih banyak peserta didik untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- 3, T. P. P. G. S. D. N. B. (2024). Implementasi Media Digital Interaktif Di Sd. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 101–108.
- Alfinarum, R., Sari, W. P., & Fatimah, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif *Educaplay* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ppkn. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 15(1), 45–52.
- Amalia, S., & Sukmawati, E. (2021). Blended Learning Approach In Elementary School. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(2), 112–120.
- Andriani, Y., & Syamsul, M. (2021). Pengaruh Penerapan Media Digital Terhadap Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Dasar Digital*, 7(1), 56–64.
- Anwar, S., & Hidayat, M. (2020). Analisis Efektivitas Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Dan Pendidikan*, 5(1), 70–78.
- Aprilia, D., & Nugroho, M. (2022). Pembelajaran Interaktif Dengan *Educaplay* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Bahasa*, 6(2), 90–98.
- Cahyani, R., & Adityas, A. (2022). Penerapan *Educaplay* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 10(2), 89–96.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-Learning And The Science Of Instruction: Proven Guidelines For Consumers And Designers Of Multimedia Learning* (4th Ed.). Wiley.
- Damayanti, R., & Putri, L. (2023). Blended Learning Dan Efektivitasnya Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 9(1), 33–40.
- Fadhilah, D., & Siregar, R. (2021). Implementasi *Educaplay* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Tik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Media Pembelajaran*, 3(2), 35–42.
- Fatimah, S., & Harahap, A. (2021). Pengaruh Media Kuis Interaktif Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 90–99.

- 1330 *Efektivitas Penggunaan Educaplay dalam Pembelajaran Question Words (What, Where, When, Who, Why, How) pada Siswa Sekolah Dasar – Deswita Fadilah, Arwila, Agnes Paska Dewita Saragih, Abellia Dwi Claudia, Nanda Ramadani*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10100>
- Handayani, L., & Nurhayati, E. (2020). Strategi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Sd. *Jurnal Edutechno*, 5(1), 102–109.
- Lestari, M., & Hasanah, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Humaniora*, 4(3), 123–131.
- Lubis, A. H., & Sinaga, T. (2020). Perbandingan Efektivitas Antara Pembelajaran Konvensional Dan Pembelajaran Berbasis Permainan Digital. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 5(1), 44–50.
- Mahendra, F., & Zulkarnaen, H. (2017). Teknologi Pembelajaran Dan Dampaknya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 13–21.
- Mardiana, H. (2019). Peran Teknologi Digital Dalam Inovasi Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(3), 175–185.
- Nurhayati, T., & Handayani, L. (2020). Pemanfaatan Media Interaktif Educaplay Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(3), 112–120.
- Pratiwi, E., Wulandari, A., & Siregar, M. (2023). Hubungan Antara Motivasi Dan Efektivitas Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran. *Jurnal Psikopedagogik*, 11(1), 54–63.
- Rahmawati, D., & Perdana, A. (2024). Pengaruh Educaplay Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 6(2), 73–80.
- Ramadani, N., & Arwila, W. (2021). Optimalisasi Media Educaplay Dalam Penguasaan Question Words Di Sd. *Jurnal Bahasa Dan Teknologi Pembelajaran*, 5(2), 55–63.
- Sepriatna, D., Sulastri, E., & Mulyani, A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Educaplay Di Sdn Neglasari 02. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 55–62.
- Setiawan, R., & Lestari, M. (2020). Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 101–109.
- Syafitri, R., & Amin, B. (2023). Pembelajaran Aktif Melalui Media Educaplay: Studi Eksperimental Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 10(1), 100–109.
- Utami, A., & Sari, D. (2020). Tantangan Guru Dalam Penggunaan Teknologi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 123–130.
- Wulandari, E., & Suryani, L. (2022). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Siswa Dalam Meningkatkan Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Online*, 4(2), 80–87.
- Yusuf, M., & Kurniawan, E. (2019). Media Interaktif Sebagai Alat Bantu Belajar Bahasa Inggris: Tinjauan Teoritis Dan Praktik. *Jurnal Linguistik Dan Pembelajaran Bahasa*, 3(1), 20–28.