

PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS MELALUI SCAFFOLDING EDUCATIONAL GAME EDUCAPLAY PADA MATERI OPERASI HITUNG BILANGAN

Rika Apriliana¹, Nuhya Ulia²

Universitas Islam Sultan Agung

email: rikaapriliana@std.unissula.ac.id, nuhyalulia@unissula.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *scaffolding educational game educaplay* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas III SDN Purwosari 1. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif pre experimental designs dengan bentuk one group pretest posttest design. Instrumen yang digunakan dalam penelitian berupa tes soal berbentuk uraian, dimana peneliti memberikan pretes dahulu kepada peserta didik sebelum diberikan perlakuan dan postes setelah diberikan perlakuan. Populasi dan sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh kelas III SDN Purwosari 1 yang berjumlah 27 peserta didik. Hasil analisis data yang didapatkan menunjukkan pengaruh yang signifikan, dilihat dari hasil uji *paired sample t test* dengan nilai sig sebesar $<0,000$. Hal ini menunjukkan bahwasannya nilai sig $<0,05$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga disimpulkan *scaffolding educational game educaplay* dapat berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis pada mata pelajaran matematika peserta didik kelas III SDN Purwosari 1.

Kata kunci: Pembelajaran Scaffolding, Game Educaplay, Pemahaman Konsep Matematis

Abstract: This research aims to determine the effect of scaffolding educational game educaplay on students' ability to understand mathematical concepts in class III mathematics subjects at SDN Purwosari 1. The method used in this research is the quantitative pre-experimental design method in the form of one group pretest posttest design. The instrument used in the research was a test question in the form of a description, where the researcher gave a pretest to students before being given treatment and a posttest after being given treatment. The population and sample in this study were all class III of SDN Purwosari 1, totaling 27 students. The results of the data analysis obtained show a significant effect, seen from the results of the paired sample t test with a sig value of <0.000 . This shows that the sig value is <0.05 . Thus H_0 is rejected and H_a is accepted. So it is concluded that scaffolding educational game educaplay can influence the ability to understand mathematical concepts in mathematics subjects of class III students at SDN Purwosari 1.

Keywords: Scaffolding Educational, Educaplay Game, Understanding Mathematical Concepts

PENDAHULUAN

Matematika merupakan bidang studi yang telah dipelajari oleh peserta didik sejak tingkat dasar hingga jenjang perkuliahan. Meskipun begitu guru mengungkapkan bahwa matematika adalah salah satu pelajaran yang sulit untuk disampaikan dan diterima oleh peserta didik (Ananda & Wandini, 2022). Proses pembelajaran matematika di sekolah dasar membahas tentang konsep – konsep dan materi – materi dasar matematika yang akan membantu peserta didik pada materi matematika mereka pada jenjang lebih lanjut (Permatasari, 2021). Pembelajaran matematika menjadi pembelajaran terpenting di Sekolah Dasar. Dengan pemahaman konsep matematika peserta didik juga diantar kepada kemampuan kemampuan berfikir tingkat tinggi lainnya (Wahidah dkk, 2018 ; (Sengkey et al., 2023). Kemampuan tersebut tidak hanya digunakan dalam kegiatan akademik, tetapi juga berperan penting dalam dunia kerja dan kehidupan sehari-hari. Dengan pemahaman konsep matematika yang masih salah akan memengaruhi kemampuan kognitif matematika peserta didik sehingga prestasi belajar matematika menjadi rendah (Ulia Nuhya, 2018).

Permasalahan utama yang sering kali muncul adalah rendahnya pemahaman peserta didik dan metode pengajaran yang kurang efektif. Pendekatan yang diterapkan lebih condong tanpa adanya variasi atau selalu berulang, serta kurang interaktif akibatnya peserta didik menjadi lebih pasif dan hanya mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru. Ruang yang kurang bagi peserta didik untuk berpikir kritis, berdiskusi, dan mengeksplorasi konsep

matematika mampu menghambat perkembangan pemahaman mendalam dan kemampuan berpikir matematis peserta didik (Aisyah et al., 2024). Peneliti dapat menyimpulkan bahwa ketika peserta didik tidak diberikan ruang eksplorasi, peserta didik hanya fokus pada penghafalan rumus tanpa benar-benar memahami konsep di baliknya.

Seiring dengan perkembangan zaman dan pengetahuan, konsep pembelajaran terus berkembang. Berbagai teori pembelajaran telah diajukan untuk memahami bagaimana individu belajar secara efektif. Vygotsky dalam (Daniels, 2001 ; (Agustyaningrum et al., 2022)) berpendapat bahwa terdapat dua tingkat perkembangan seseorang, yaitu tingkat perkembangan aktual dan tingkat perkembangan potensial. *Zone of actual development* (ZAD) terjadi ketika peserta didik dapat menyelesaikan tugas mereka sendiri. Di zona ini, peserta didik mandiri. Sementara itu, orang dewasa atau teman sebaya dibutuhkan dalam *Zone of Proximal Development* (ZPD) untuk membantu peserta didik yang tidak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan tanpa bantuan.

Pembelajaran matematika harus direalisasikan dengan efektif dan menyenangkan sehingga peserta didik merasa senang dan ilmu pengetahuan akan lebih mudah diterima (Muna & Fathurrahman, 2023). Penggunaan pembelajaran berbasis permainan, terutama pada pembelajaran berbasis permainan digital, sebagai lingkungan belajar mengajar dapat menjadi sumber daya pedagogis dan strategi yang baik didalam kelas untuk pembelajaran matematika. *Educaplay* adalah semacam alat atau platform *online* yang memungkinkan guru merancang permainan atau alat bantu edukasi gratis dengan hasil yang kreatif dan profesional. Situs ini bebas untuk dikelola dan menghilangkan kebutuhan untuk menerapkan perangkat lunak yang berbeda (Surachmi & Sison , 2021).

Pada kelas III SDN Purwosari 1 Sayung masih ditemukan permasalahan terhadap pembelajaran matematika. Guru masih sering menggunakan metode ceramah kepada peserta didik dan jarang menggunakan media pembelajaran baik berupa media konkret maupun media digital. Hal tersebut mengakibatkan kesulitan belajar pada peserta didik, pengajaran yang tidak bervariasi atau terlalu teoretis dapat membuat peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Terlihat dalam materi pembelajaran operasi hitung bilangan ketentuan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75, dimana dari 27 jumlah peserta didik masih sedikit peserta didik yang mendapatkan nilai mencapai batas KKM. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan peserta didik yang menjelaskan bahwa mereka masih kesulitan dalam memahami dan mengingat materi yang diberikan oleh guru. Dalam mengatasi masalah tersebut diperlukan pembelajaran matematika yang inovatif sangat penting untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi. Dengan ini, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang membahas “Pemahaman Konsep Matematis Melalui *Scaffolding Educational Game Educaplay* Pada Materi Operasi Hitung Bilangan”

METODE

Peneliti menggunakan metode kuantitatif bentuk *Pre-eksperimental (No design) One Group Pretest Posttest*. Pada design ini akan diberikan pretest sebelum diberi perlakuan serta diakhir akan diberikan posttest. Dengan demikian akan diketahui hasil yang lebih akurat karena adanya perbandingan antara keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III SDN Purwosari 1 Sayung yang berjumlah 27 orang. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes dengan variabel penelitian pemahaman konsep matematis. Jenis instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam mengukur variabel penelitian adalah tes yang berbentuk soal uraian singkat yang akan diujikan berdasarkan indikator dari penelitian. Instrumen tes berbentuk *pretest* dan *posttest* yang digunakan untuk membandingkan

pemahaman konsep matematis peserta didik sebelum dan setelah diberikan perlakuan *scaffolding*. Teknik analisis data yang digunakan berupa uji normalitas yang digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal, uni paired sample t test untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh *scaffolding educational game educaplay*, dan uji gain untuk mengetahui efektivitas penggunaan *scaffolding educational game educaplay* terhadap pemahaman konsep matematis peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Purwosari 1 Kelas III pada semester genap 2024/2025. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui *scaffolding educational game educaplay* terhadap pemahaman konsep matematis peserta didik pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung bilangan. Desain Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Pre Experimental Design* dalam bentuk *One Group Pretest Posttest* dengan metode kuantitatif dan menggunakan instrumen berupa tes yang dilakukan dalam penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN Purwosari 1 yang berjumlah 27 peserta didik. Sebelum memberikan perlakuan *scaffolding educational game educaplay*, peneliti melaksanakan kegiatan pretest untuk mengetahui kemampuan awal pemahaman konsep matematis peserta didik. Berikut adalah tabel hasil pretest peserta didik.

Tabel 1. Hasil Rata – Rata Pretest

Keterangan	Pretest
Jumlah Sampel	27
Mean	61,4
Median	60
Std. Deviation	10,096
Nilai Maksimum	80
Nilai Minimum	40

Berdasarkan hasil data pretest, didapatkan bahwa nilai rata-rata pretest sebesar 61,4 dengan nilai median sebesar 60. Standar deviasi yang diperoleh adalah 10,096 dengan nilai maksimum sebesar 80 dan nilai minimum sebesar 40. Untuk memastikan hasil pretest berdistribusi normal, peneliti kemudian melakukan uji normalitas menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 26* pada tingkat signifikansi 0.05. Berikut adalah hasil uji normalitas pretest.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Pretest

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.121	27	.200*	.971	27	.639

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas pretest tersebut didapatkan nilai sig. 0,639 > 0,05 dimana jika sig.(2-tailed) > $\alpha = 0,05$, data dikatakan berdistribusi normal. Apabila sig.(2-tailed) < $\alpha = 0,05$, maka data dikatakan tidak normal. Dari uji normalitas pretest yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Serelah mendapatkan hasil pretetst, peneliti memberikan perlakuan *scaffolding educational game educaplay* pada materi operasi hitung bilangan kelas III SDN Purwosari 1. Kemudian peneliti melakukan *posttest* untuk mengetahui adanya perubahan sebelum dan setelah diberikan perlakuan *scaffolding educational game educaplay*. Berikut adalah hasil rata-rata *posttest*

Tabel 3. Hasil Rata – Rata Posttest

Keterangan	Posttest
Jumlah Sampel	27
Mean	87,4
Median	88
Std. Deviation	7,470
Nilai Maksimum	100
Nilai Minimum	72

Berdasarkan hasil data *posttest*, didapatkan bahwa nilai rata-rata *posttest* sebesar 87,4 dengan nilai median sebesar 88. Standar deviasi yang diperoleh adalah 7.470 dengan nilai maksimum sebesar 100 dan nilai minimum sebesar 72.

Untuk memastikan hasil *posttest* berdistribusi normal, peneliti kemudian melakukan uji normalitas menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 26* pada tingkat signifikansi 0.05. Berikut adalah hasil uji normalitas *pretest*.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Posttest

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
POSTTEST	.177	27	.030	.944	27	.153

a. Lilliefors Significance Correction

Pada uji normalitas jika $\text{sig.}(2\text{-tailed}) > \alpha = 0,05$, data dikatakan berdistribusi normal. Apabila $\text{sig.}(2\text{-tailed}) < \alpha = 0,05$, maka data dikatakan tidak normal. Hasil uji normalitas *posttest* yang didapatkan sebesar nilai sig. $0,639 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal

Setelah didapatkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, kemudian dilakukan uji *paired sample t test* untuk mengetahui ada atau tidaknya perubahan terhadap *scaffolding educational game educaplay*. Berikut adalah hasil uji *paired sample t test* dari hasil *pretest* dan *posttest*.

Tabel 5 Hasil Uji Paired Sample T Test

Paired Samples Test

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	Sig. (2-tailed)	
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST	--	6.405	1.233	-28.756	-23.688	-	26.000	
	POSTTEST	26.222					21.273		

Mengacu pada hasil uji *paired sample t test* dari hasil *pretest* dan hasil *posttest*, didapatkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil *pretest* dengan hasil *posttest*. Setelah dilakukan uji *paired sample t test* peneliti melakukan uji gain untuk mengetahui adanya efektivitas pelaksanaan *scaffolding educational game educaplay*. Terdapat 16 peserta didik dengan kategori tinggi dan 11 peserta didik dengan kategori sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika pada materi operasi hitung bilangan menggunakan *scaffolding educational game educaplay* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik

Pembahasan

Pada hasil penelitian didapatkan bahwa pemahaman konsep matematis peserta didik masih rendah hal tersebut dikarenakan kurangnya pembelajaran yang menarik dan inovatif sehingga menyebabkan peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan. Mengacu pada permasalahan tersebut peneliti menggunakan *scaffolding educational game educaplay* untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis peserta didik. Peneliti menggunakan lima indikator dalam pemahaman konsep matematis. Pemahaman konsep matematis yang pertama adalah kemampuan menyatakan ulang sebuah konsep yang telah dipelajari, hal ini berarti peserta didik dapat menyelesaikan soal operasi hitung bilangan cacah dengan contoh yang berbeda menggunakan rumus yang telah diajarkan. Indikator yang kedua adalah menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis, hal ini berarti peserta didik dapat menunjukkan pemahamannya tentang konsep soal operasi hitung bilangan cacah dalam bentuk diagram, grafik, tabel, atau gambar. Indikator yang ketiga adalah dapat memberi contoh dan non-contoh dari konsep, hal tersebut berarti peserta didik dapat membedakan konsep operasi hitung bilangan cacah dengan ketentuan tertentu. Indikator kemampuan konsep matematis yang keempat adalah mengaplikasikan konsep dalam pemecahan masalah yang bermakna terhadap konsep yang dipelajari, hal ini berarti peserta didik dapat menerapkan konsep operasi hitung untuk menyusun solusi dan menyelesaikan perhitungan dengan tepat. Indikator yang kelima adalah mengaitkan berbagai macam konsep, berarti peserta didik mampu menyelesaikan soal yang berkaitan dengan konsep tertentu misalnya penggunaan operasi hitung lebih dari satu.

Hasil yang diperoleh setelah dilaksanakan pemberian *perlakuan scaffolding educational* berbantuan *game educaplay* lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran tanpa *perlakuan scaffolding educational* berbantuan *game educaplay*. Pada *perlakuan* tersebut peserta didik tertarik dan mengikuti pembelajaran secara aktif. Peserta didik juga lebih cepat menangkap materi karena merasa tertantang dengan *game* yang diberikan. Pemberian bantuan berupa *scaffolding* memungkinkan peserta didik mencapai dalam zona perkembangan proksimalnya, yaitu antara apa yang bisa mereka lakukan sendiri dan apa yang bisa mereka capai dengan bantuan. Bantuan yang diberikan secara bertahap membantu peserta didik karena mereka tidak langsung menghadapi kesulitan tanpa dukungan.

Pemilihan pembelajaran yang tepat akan membantu guru dalam menyampaikan materi yang mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan *scaffolding* dalam pembelajaran dapat mejadi solusi yang dapat digunakan guru untuk memberikan dukungan sementara kepada peserta didik agar mereka dapat mencapai pemahaman atau keterampilan yang lebih tinggi. Setelah peserta didik mulai menguasai materi, dukungan ini secara bertahap dikurangi hingga mereka dapat belajar secara mandiri. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Sakina, 2024) tentang pengaruh strategi pembelajaran *scaffolding* pada *zone of proximal* terhadap kemampuan pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas IV, dalam penelitiannya menunjukkan bahwa kemampuan konsep pemahaman matematika peserta didik

lebih tinggi ketika menggunakan strategi pembelajaran *scaffolding* daripada strategi pembelajaran konvensional.

Begitu pula dengan penelitian yang dilakukan (Suardi, 2021) tentang pengaruh model pembelajaran *scaffolding* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas III. Dalam penelitiannya menunjukkan bahwa *scaffolding* memiliki pengaruh yang lebih baik pada hasil belajar matematika peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran yang dilakukan secara konvensional. Sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan (Murni et al., 2023) mengenai pengaruh model *scaffolding* terhadap pemahaman konsep matematis berdasarkan *self efficacy* peserta didik. Dari penelitiannya disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran *scaffolding* dan *self efficacy* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik. *Scaffolding* dalam proses pembelajaran membuat peserta didik belajar secara aktif, kreatif interaktif dan komunikatif. Dengan pelaksanaan *scaffolding* memberikan bantuan kepada peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan dengan mudah.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat dijadikan sebagai strategi agar peserta didik lebih terlibat secara aktif. Salah satu contoh media dalam pembelajaran berupa media *game*. *Educaplay* adalah platform pembelajaran berbasis *game* yang memungkinkan guru dan peserta didik memainkan berbagai jenis aktivitas interaktif sehingga menstimulus kemampuan kognitif peserta didik. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Prayuda et al., 2024) tentang mengasah kemampuan kognitif peserta didik sekolah dasar dengan media board berbasis *game educaplay*. Disimpulkan dari penelitian tersebut bahwa penggunaan media tambahan *game based learning educaplay* meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik secara signifikan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran akan mengatasi rendahnya kemampuan kognitif peserta didik. Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan (Syarifah et al., 2024) tentang pemanfaatan video animasi dan *games educaplay* untuk peningkatan hasil belajar peserta didik materi sejarah pancasila. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi dan *educaplay* menunjukkan peningkatan yang signifikan terhadap pemahaman materi peserta didik. Pembelajaran yang interaktif dan menarik akan membuat peserta didik bersemangat dalam belajar.

Dengan pelaksanaan *scaffolding* dalam pembelajaran yang dipadukan dengan *game* edukasi *educaplay* akan memberikan solusi yang inovatif dalam pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif. Dengan menggabungkan bantuan bertahap dari guru dan permainan edukatif dari *Educaplay*, peserta didik memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Maka dari itu, *scaffolding educational game educaplay* memiliki pengaruh terhadap pemahaman konsep matematis peserta didik kelas III SDN Purwosari 1.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah diperoleh selama penelitian menunjukkan bahwa hasil saat *pretest* mendapatkan rata-rata nilai sebesar 61,4 mengalami kenaikan saat *posttest* dengan nilai sebesar 87,4. Ketika dilakukan uji paired sample t-test diperoleh nilai sig sebesar 0,000 menunjukkan bahwasannya nilai sig < 0,05. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwasannya terdapat pengaruh pemahaman konsep matematis peserta didik kelas III SDN Purwosari 1 Sayung setelah diberikan perlakuan *scaffolding educational game educaplay*

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi kepada penulis dalam melakukan kegiatan penelitian ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada SDN Purwosari 1 Sayung yang telah berkenan dan

mengizinkan penulis untuk mengumpulkan data dan analisis hasil temuan yang telah disajikan dalam artikel ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada wali kelas dan peserta didik kelas III SDN Purwosari 1 yang telah bersedia memberikan data - data yang dibutuhkan oleh penulis. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada dosen pengampu yang telah memberikan pengarahan terhadap penyusunan artikel ini. Tanpa bantuan mereka, penelitian ini tidak akan terlaksana dan terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustyaningrum, N., Pradanti, P., & Yuliana. (2022). Teori Perkembangan Piaget dan Vygotsky : Bagaimana Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar? *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5(1), 568–582. <https://doi.org/10.30606/absis.v5i1.1440>
- Aisyah, S., Widyaningrum, I. D., Aini, A. N., Izaturrohman, L., & Hilyana, F. S. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Kelas III di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 667–673. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7067>
- Ananda, E. R., & Wandini, R. R. (2022). Analisis Perspektif Guru dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4173–4181. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2773>
- Muna, I., & Fathurrahman, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran Matematika di SD Nasima Kota Semarang. *Jurnal Profesi Keguruan*, 9(1), 99–107.
- Murni, A. L., Waruwu, & Zega, Y. (2023). Pengaruh Model Scaffolding Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Berdasarkan Self-Efficacy Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(3), 245–251.
- Permatasari, K. G. (2021). Problematika pembelajaran matematika di sekolah dasar/ madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 17(1), 68–84. <http://www.jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/96>
- Prayuda, J., Aprianti, F., & Jannah, W. N. (2024). Mengasah Kemampuan Kognitif Siswa Sekolah Dasar dengan Media Board berbasis Game Educaplay. 3(4), 164–174.
- Sakina, U. P. (2024). *Ummi putri sakina nim. 20591194*.
- Sengkey, D. J., Deniyanti Sampoerno, P., & Aziz, T. A. (2023). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis: Sebuah Kajian Literatur. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(1), 67–75. <https://doi.org/10.29303/griya.v3i1.265>
- Suardi, N. V. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Scaffolding Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III di Sekolah Dasar Negeri 20 Bengkulu Tengah. *Skripsi*, 41. [http://repository.iainbengkulu.ac.id/5609/1/Norokti Skripsi.pdf](http://repository.iainbengkulu.ac.id/5609/1/Norokti%20Skripsi.pdf)
- Surachmi, S., & Sison, K. J. S. (2021). Educaplay as Teaching Media in Virtual Classes. *The 3rd Bogor English Student and Teacher (BEST) CONFERENCE*, 1–6.
- Syarifah, D., Damayanti, R., Dwiyanto, M., Wijaya, U., & Surabaya, K. (2024). *Pemanfaatan Video Animasi dan Games Educaplay untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Sejarah Pancasila*. 1(1), 63–71.
- Ulia Nuhya. (2018). = 1,99 Sehingga T. V(2).