



Penggunaan Media *Educaplay* Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa

Nurmiati^{1*}, Iis Nurasih², Rifky Aditya Ramadhan³

^{1*,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received January 29, 2026

Revised March 1, 2026

Accepted April 27, 2026

Available online April 28, 2026

Kata Kunci:

Motivasi belajar; matematika; media pembelajaran; *Educaplay*

Keywords:

motivation to learn; mathematics; educational media; Educaplay

Corresponding Author:

mian98249@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika pada siswa kelas 2 SD melalui penggunaan media *Educaplay*. Integrasi kearifan lokal ke dalam *Educaplay* dilakukan dengan menyajikan aktivitas interaktif berupa kuis, mencocokkan gambar, memilih jawaban, dan permainan edukatif yang menggunakan ilustrasi, cerita, serta permasalahan matematika yang berkaitan dengan kehidupan di pantai, sehingga konsep-konsep matematika menjadi lebih kontekstual dan dekat dengan pengalaman sehari-hari siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas 2 SD Negeri 2 Cipeundeuy. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari empat langkah dengan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi kemudian dianalisis melalui metode kuantitatif dengan membandingkan

persentase motivasi belajar siswa pada pra siklus, siklus I, dan siklus II. Hasil penelitian menunjukkan pada pra siklus persentase motivasi belajar siswa adalah 55% dan masuk dalam kriteria rendah. Kemudian motivasi belajar siswa menjadi 67,66% serta masuk dalam kriteria tinggi pada siklus I dan meningkat kembali menjadi 81,56% masuk dalam kriteria sangat tinggi pada siklus II dengan peningkatan sebesar 13,90%. Oleh karena itu, tindakan yang diterapkan yaitu penggunaan media *Educaplay* dinyatakan berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa.

ABSTRACT

This study aimed to improve the mathematics learning motivation of second-grade elementary school students through the use of Educaplay as an interactive learning medium. Local wisdom was integrated into Educaplay by incorporating interactive learning activities, including quizzes, picture-matching exercises, multiple-choice tasks, and educational games featuring illustrations, stories, and mathematical problems related to coastal life. This contextual approach enabled students to connect mathematical concepts with their daily experiences, thereby creating more meaningful learning. The research employed a Classroom Action Research (CAR) design. The participants were second-grade students of SD Negeri 2 Cipeundeuy. The study was conducted in two cycles, each consisting of four stages: planning, action, observation, and reflection, following the Kemmis and McTaggart model. Data were collected through observation and documentation and were analyzed quantitatively by comparing the percentages of students' learning motivation in the pre-cycle, Cycle I, and Cycle II. The findings revealed that students' learning motivation in the pre-

cycle was 55%, which was categorized as low. It increased to 67.66% (high category) in Cycle I and further improved to 81.56% (very high category) in Cycle II, representing an increase of 13.90%. Therefore, the implementation of Educaplay integrated with coastal local wisdom was found to be effective in improving the mathematics learning motivation of second-grade elementary school students.

PENDAHULUAN

Siswa sekolah dasar masih berada pada tahap perkembangan yang lebih mudah memahami materi melalui pengalaman yang konkret (Susanto, 2022). Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang secara menarik, mudah dipahami, dan melibatkan aktivitas langsung agar siswa lebih aktif serta lebih mudah memahami konsep yang dipelajari. Pembelajaran tidak cukup hanya dilakukan melalui metode ceramah atau kegiatan menulis, tetapi perlu mengintegrasikan berbagai strategi, model, dan media pembelajaran yang sesuai dengan katakteristik serta kebutuhan siswa. Pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa tidak hanya membantu mereka memahami materi, tetapi juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Kondisi tersebut penting karena suasana pembelajaran yang menarik akan mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar sehingga motivasi belajar mereka dapat tumbuh dan berkembang.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran, tekun dalam menyelesaikan tugas, serta tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan. Sebaliknya, motivasi belajar yang rendah dapat menyebabkan siswa kurang aktif, mudah bosan, dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Dorongan yang mengarahkan individu untuk mencapai tujuan belajarnya dikenal sebagai motivasi. Dalam konteks akademik, tingginya motivasi belajar berkorelasi positif terhadap peningkatan prestasi siswa serta menjadi salah satu penentu keberhasilan belajar. Motivasi dipengaruhi oleh dua aspek utama, yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor eksternal yang berasal dari lingkungan belajar. Salah satu faktor eksternal yang berperan penting adalah penerapan metode dan model pembelajaran yang digunakan guru (Putri & Fanani, 2025). Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat diharapkan tidak hanya membantu siswa mencapai hasil belajar yang optimal, tetapi juga mampu meningkatkan minat, keterlibatan, dan semangat mereka dalam mengikuti pembelajaran.

Sejalan dengan hal tersebut, Fernando dkk. (2024) menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan kecenderungan siswa untuk berpartisipasi dalam aktivitas belajar yang didorong oleh tujuan mencapai hasil terbaik. Motivasi belajar dipandang sebagai dorongan internal yang menggerakkan, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku siswa dalam belajar. Dengan demikian, upaya meningkatkan motivasi belajar perlu menjadi perhatian guru melalui penerapan pembelajaran yang aktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa.

Observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas 2 SD Negeri 2 Cipeundeuy masih menunjukkan motivasi belajar yang rendah pada mata pelajaran matematika. Pengamatan di kelas menunjukkan beberapa pola yang berulang, seperti siswa sering kehilangan fokus selama proses pembelajaran matematika, mudah bosan dalam belajar, tidak mengerjakan tugas sampai selesai, banyak yang lebih suka bermain sendiri, tidak memberikan respon terhadap arahan guru, dan kurangnya antusiasme siswa dalam belajar. Dari hasil observasi awal mengenai motivasi belajar siswa diketahui bahwa sebanyak 55% siswa memiliki motivasi belajar rendah, 20% memiliki motivasi belajar sedang, dan 25% siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi. Diantara seluruh siswa tidak ada siswa yang memiliki motivasi belajar sangat tinggi berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada pra siklus.

Motivasi yang kurang ini memerlukan perhatian segera melalui penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan minat siswa. Di era digital, siswa terbiasa menggunakan perangkat dan permainan interaktif, sehingga guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk membuat pembelajaran lebih menarik. Media digital interaktif memungkinkan siswa belajar melalui permainan, tantangan, dan aktivitas yang merangsang rasa ingin tahu. Akibatnya, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan lebih sesuai dengan karakteristik perkembangan anak-anak sekolah dasar. Luh dkk. (2025) media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan semangat, motivasi, dan hasil belajar siswa. Tampilannya yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa (Amaliah dkk., 2025).

Kelebihan dari media *Educaplay* adalah memiliki desain visual yang menarik, mudah digunakan, dan sangat cocok untuk siswa sekolah dasar. Melalui media *Educaplay*, siswa dapat belajar sambil bermain, menemukan aktivitas yang menantang dan menyenangkan, yang membantu mempertahankan minat belajar dalam belajar. *Educaplay* juga memberikan kebebasan kepada guru untuk menyesuaikan konten pembelajaran dengan materi yang diajarkan, sehingga pembelajaran menjadi lebih terfokus dan efektif (Amaliah dkk., 2025).

Media *Educaplay* yang berbasis permainan membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa akan lebih berminat dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran matematika. Octaviani dkk. (2024) menyatakan bahwa melalui permainan, pembelajaran matematika terbukti mampu meningkatkan motivasi dan minat siswa sekaligus memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika.

Selain menggunakan teknologi, pembelajaran matematika juga harus terhubung dengan situasi kehidupan nyata siswa dengan menggunakan metode kearifan lokal. Pendekatan etnomatematika menekankan bahwa siswa akan lebih mudah memahami konsep matematika ketika konsep-konsep tersebut dihubungkan dengan budaya mereka sendiri dan kehidupan sehari-hari di komunitas lokal mereka. Mengintegrasikan budaya lokal dalam pembelajaran membantu siswa memahami, mengekspresikan, dan menggunakan konsep matematika dalam situasi kehidupan nyata (Wulandari dkk., 2024).

Kearifan lokal yang digunakan dalam penelitian ini adalah kehidupan masyarakat pesisir di Kabupaten Sukabumi, khususnya berbagai aktivitas yang menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat di wilayah pantai, seperti kegiatan nelayan menangkap ikan, hasil tangkapan laut, perahu, tempat pelelangan ikan, serta ekosistem pantai. Kehidupan masyarakat pesisir dipilih karena merupakan lingkungan yang dekat dengan pengalaman nyata siswa SD Negeri 2 Cipeundeuy, sehingga dapat dijadikan sebagai konteks pembelajaran yang bermakna. Pengintegrasian kearifan lokal ke dalam pembelajaran diharapkan tidak hanya membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih kontekstual, tetapi juga menumbuhkan apresiasi terhadap lingkungan dan budaya daerahnya.

Integrasi kearifan lokal tersebut diwujudkan melalui media *Educaplay* dengan mengembangkan berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis, mencocokkan gambar, memilih jawaban, melengkapi pasangan, dan permainan edukatif lainnya. Seluruh aktivitas dirancang menggunakan ilustrasi, gambar, cerita, dan permasalahan matematika yang berkaitan dengan kehidupan di pantai. Sebagai contoh, soal pengukuran berat benda dikaitkan dengan jumlah ikan hasil tangkapan nelayan. Dengan demikian, siswa tidak hanya berlatih menyelesaikan soal matematika, tetapi juga mempelajari konsep-konsep matematika melalui situasi yang mereka kenal dalam kehidupan sehari-hari.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media *Educaplay* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Misalnya, Septina (2024) menemukan bahwa pembelajaran menggunakan media *Educaplay* secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Nasifah & Vebrianto (2025) juga menyatakan hal yang sama dimana penggunaan *Educaplay* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, baik dalam hal keterlibatan, pemahaman materi, maupun semangat belajar.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut umumnya berfokus pada efektivitas *Educaplay* sebagai media pembelajaran digital tanpa mengintegrasikan unsur kearifan lokal ke dalam desain aktivitas pembelajaran. Selain itu, sebagian besar penelitian lebih menekankan peningkatan hasil belajar atau motivasi secara umum, sehingga masih terbatas kajian yang mengembangkan pembelajaran matematika kontekstual melalui pemanfaatan lingkungan budaya dan kehidupan masyarakat di sekitar siswa sebagai sumber belajar. Padahal, pengintegrasian kearifan lokal ke dalam media pembelajaran digital berpotensi meningkatkan relevansi materi dengan pengalaman nyata siswa sehingga dapat memperkuat motivasi belajar mereka.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini mengintegrasikan kearifan lokal berupa kehidupan masyarakat pesisir ke dalam media *Educaplay* melalui kuis, permainan mencocokkan gambar, pilihan ganda, dan aktivitas interaktif yang menggunakan ilustrasi, cerita, serta permasalahan matematika yang berkaitan dengan kehidupan di pantai. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menguji efektivitas *Educaplay* sebagai media pembelajaran, tetapi juga menawarkan pendekatan pembelajaran matematika yang kontekstual berbasis kearifan lokal. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi media *Educaplay* dengan konteks kehidupan masyarakat pesisir sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau dalam bahasa Inggris disebut *classroom action research (CAR)*. Pengertian dari penelitian tindakan kelas adalah pemeriksaan kegiatan pembelajaran berupa tindakan-tindakan yang dicetuskan secara sadar dan dilakukan bersama-sama di dalam kelas. Tindakan ini diberikan oleh guru dan dilakukan oleh siswa seperti yang diarahkan oleh guru (Arikunto dkk., 2017).

Melalui penelitian tindakan kelas, peneliti melaksanakan perbaikan terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini karena ditemukan masalah bahwa motivasi belajar siswa masih rendah sehingga perlu ditingkatkan. Tindakan yang dilakukan peneliti yang bertindak sebagai guru adalah penggunaan media *Educaplay* dalam pembelajaran di kelas 2 sekolah dasar. Dengan digunakannya media *Educaplay* maka diharapkan akan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian dilaksanakan mulai bulan November 2025 dan diperkirakan berakhir pada bulan Juni 2026. Lokasi dari penelitian ini adalah SD Negeri 2 Cipeundeuy yang berlokasi di Jl. Cikadu No. 23, Kec. Surade, Kab. Sukabumi, Prov. Jawa Barat. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri 2 Cipeundeuy yang berjumlah 20 siswa terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian tindakan kelas ini adalah observasi dan dokumentasi.

Observasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai motivasi belajar siswa kelas 2 SD dan aktivitas guru serta siswa selama melaksanakan pembelajaran menggunakan media *Educaplay*. Observasi dilakukan oleh peneliti di dalam kelas selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Educaplay*. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan bantuan observer menggunakan lembar observasi yang sebelumnya telah disiapkan oleh peneliti. Dokumentasi digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data berupa daftar nama siswa, ATP, CP, buku mata pelajaran, identitas sekolah, dan dokumen lainnya yang digunakan untuk mendukung data hasil penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi motivasi belajar siswa, lembar observasi aktivitas guru, dan lembar observasi aktivitas siswa. Lembar observasi motivasi belajar siswa disusun berdasarkan delapan indikator motivasi belajar, yaitu (1) tekun dalam menyelesaikan tugas, (2) bekerja keras dalam mengatasi kesulitan, (3) menunjukkan minat pada berbagai masalah yang dihadapi, (4) bekerja secara mandiri, (5) tidak mudah bosan dengan tugas, (6) mempertahankan pendapat, (7) sulit untuk melepaskan sesuatu yang diyakini, (8) senang menemukan dan mencari masalah yang diambil dari Candra dkk. (2023). Kedelapan indikator tersebut kemudian dijabarkan ke dalam beberapa butir pengamatan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas II sekolah dasar dan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Educaplay*. Lembar observasi aktivitas guru dan siswa disusun berdasarkan tahapan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Educaplay*, yang meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Sebelum digunakan dalam penelitian, seluruh instrumen terlebih dahulu melalui proses validasi isi (*content validity*) oleh dua orang ahli, yaitu seorang dosen pendidikan dan seorang guru kelas yang berpengalaman dalam pembelajaran sekolah dasar. Validasi dilakukan untuk menilai kesesuaian indikator, kejelasan bahasa, dan keterwakilan setiap butir terhadap aspek yang diukur. Berdasarkan hasil validasi, instrumen layak digunakan setelah dilakukan perbaikan sesuai saran validator.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis kuantitatif dengan membandingkan persentase motivasi belajar siswa pada pra siklus, siklus I, dan siklus II. Perhitungan motivasi belajar siswa menggunakan rumus persentase sebagai berikut.

$$P_{MS} = \frac{SK}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

P_{MS} : persentase motivasi siswa

SK : skor keseluruhan yang diperoleh

SM : skor maksimum (Agustin dkk., 2024)

Nilai persentase motivasi belajar siswa yang diperoleh kemudian dikategorikan sesuai dengan kriteria motivasi belajar siswa berikut ini.

Tabel 1. Kriteria Persentase Motivasi Belajar Siswa

No	Persentase	Kriteria
1.	80-100	Sangat Tinggi
2.	66-79	Tinggi
3.	56-65	Cukup Tinggi
4.	40-55	Rendah
5.	≤ 40	Sangat Rendah

(Fattah dkk., 2024)

Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah penelitian dinyatakan berhasil apabila $\geq 80\%$ mempunyai motivasi belajar dengan kategori sangat tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari 2 kali pertemuan.

Pada tahap perencanaan penelitian mempersiapkan seluruh instrumen yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas. Beberapa hal yang disiapkan oleh peneliti antara lain modul ajar, lembar observasi guru dan siswa, lembar observasi motivasi belajar siswa, media *Educaplay*, LKPD, dan penilaian.

Setelah semua instrumen yang digunakan untuk penelitian tindakan kelas siap, selanjutnya peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas yaitu penerapan media *Educaplay* untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Pelaksanaan pembelajaran ini dilakukan sebanyak dua siklus dimana masing-masing siklus dilakukan dua kali pertemuan pembelajaran. Tahapan dalam pembelajarannya yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Tahapan kegiatan untuk semua pertemuan sama saja. Hanya terdapat perbedaan pada materi pelajaran dan peneliti melakukan perbaikan pada siklus II berdasarkan hasil

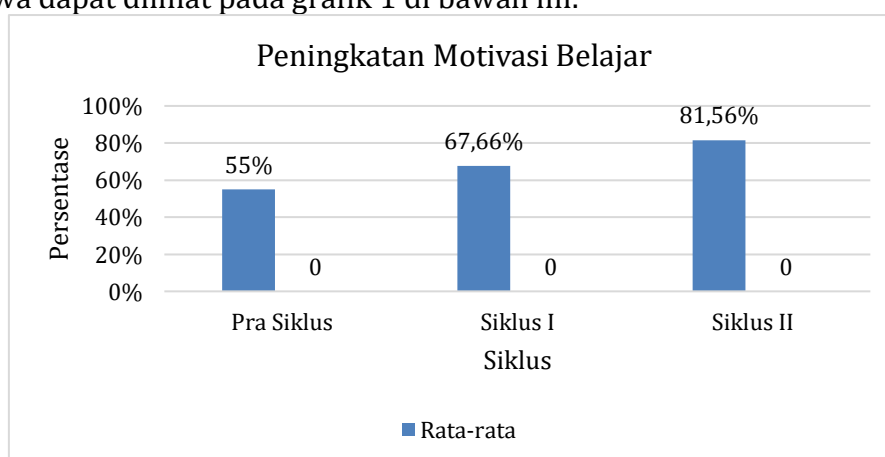
refleksi siklus I. Beberapa kegiatan perbaikan yang dilakukan oleh peneliti pada siklus II adalah memberikan bimbingan lebih intensif kepada kelompok yang mengalami kesulitan, Ada penggunaan media visual (gambar/video) sebagai apersepsi dan saat pembelajaran, guru memberikan umpan balik langsung saat permainan berlangsung, dan memberikan penghargaan tidak hanya berdasarkan skor tertinggi, tetapi juga kerja sama dan partisipasi kelompok.

Langkah ketiga dalam penelitian tindakan kelas adalah observasi. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi pada motivasi belajar siswa dan aktivitas belajar guru dan siswa dalam menggunakan media *Educaplay*. Hasil observasi motivasi belajar siswa pada penelitian ini disajikan dalam tabel 2.

Tabel 2 Hasil Observasi Motivasi Belajar

Indikator	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Tekun dalam menyelesaikan tugas	57,92% (Cukup Tinggi)	72,08% (Tinggi)	82,92% (Sangat Tinggi)
Bekerja keras dalam mengatasi kesulitan	55,83% (Rendah)	70,00% (Tinggi)	81,25% (Sangat Tinggi)
Menunjukkan minat pada berbagai masalah yang dihadapi	55,42% (Rendah)	66,25% (Tinggi)	79,58% (Tinggi)
Bekerja secara mandiri	55,83% (Rendah)	67,92% (Tinggi)	92,08% (Sangat Tinggi)
Tidak mudah bosan dengan tugas	55,83% (Rendah)	67,92% (Tinggi)	80,00% (Sangat Tinggi)
Mempertahankan pendapat	56,25% (Cukup Tinggi)	66,67% (Tinggi)	79,17% (Tinggi)
Sulit untuk melepaskan sesuatu yang diyakini	52,92% (Rendah)	67,08% (Tinggi)	79,17% (Tinggi)
Senang menemukan dan mencari masalah	50% (Rendah)	63,33% (Cukup Tinggi)	78,33% (Tinggi)
Rata-rata	55%	67,66%	81,56%
Kriteria	Rendah	Tinggi	Sangat Tinggi

Berdasarkan data tabel 2, secara keseluruhan terjadi peningkatan persentase yang signifikan pada secara seluruh indikator motivasi belajar siswa dari tahap pra siklus, siklus I, hingga siklus II. Melalui tindakan yang dilakukan dari siklus I hingga siklus, penggunaan media *Educaplay* dapat menstimulasi motivasi belajar matematika siswa. Hal ini dibuktikan dengan tidak ada lagi siswa yang memperoleh kategori rendah pada observasi motivasi belajar matematika siswa. Secara lebih jelas, peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat pada grafik 1 di bawah ini.



Grafik 1 Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Selain observasi motivasi belajar matematika, peneliti juga melakukan observasi aktivitas guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media *Educaplay*. Berikut disajikan pada tabel 3 hasil observasi guru.

Tabel 3 Hasil Observasi Guru

Indikator	Siklus I	Siklus II
Kegiatan Pendahuluan	83,33% (Sangat Baik)	100,00% (Sangat Baik)
Penyajian Kelas	100,00% (Sangat Baik)	100,00% (Sangat Baik)
Pembentukan Kelompok	66,67% (Baik)	100,00% (Sangat Baik)
Permainan (<i>Educaplay</i>)	100,00% (Sangat Baik)	100,00% (Sangat Baik)
Turnamen	100,00% (Sangat Baik)	100,00% (Sangat Baik)
Penghargaan	100,00% (Sangat Baik)	100,00% (Sangat Baik)
Kegiatan Penutup	75,00% (Baik)	100,00% (Sangat Baik)

Berdasarkan tabel 3 tentang hasil observasi guru, terlihat bahwa pelaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hasil observasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media *Educaplay* disajikan dalam tabel 4.

Tabel 4 Hasil Observasi Siswa

Indikator	Siklus I	Siklus II
Kegiatan Pendahuluan	50,00% (Cukup)	100,00% (Sangat Baik)
Penyajian Kelas	75,00% (Baik)	100,00% (Sangat Baik)
Pembentukan Kelompok	50,00% (Cukup)	100,00% (Sangat Baik)
Permainan (<i>Educaplay</i>)	83,33% (Sangat Baik)	100,00% (Sangat Baik)
Turnamen	75,00% (Baik)	100,00% (Sangat Baik)
Penghargaan	100,00% (Sangat Baik)	100,00% (Sangat Baik)
Kegiatan Penutup	50,00% (Cukup)	100,00% (Sangat Baik)

Berdasarkan tabel 4 tentang hasil observasi siswa, terlihat bahwa partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II.

Tahap keempat dalam penelitian tindakan kelas adalah refleksi. Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I, proses pembelajaran menggunakan media *Educaplay* yang diterapkan telah menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan kondisi awal. Siswa mulai menunjukkan minat dan antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil observasi motivasi belajar siswa pada siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan siklus I. Perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi sebelumnya mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa terlihat lebih aktif, percaya diri, dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kerja sama antaranggota kelompok berjalan lebih efektif, dan siswa lebih berani mengemukakan pendapat maupun menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Hasil observasi motivasi belajar siswa pada siklus I sudah memenuhi indikator keberhasilan sehingga penelitian tidak dilanjutkan ke siklus selanjutnya yaitu siklus III.

Pembahasan

Setelah melaksanakan penelitian tindakan kelas dari siklus I sampai dengan siklus II, terlihat bahwa adanya peningkatan motivasi belajar matematika siswa kelas II SD mulai dari pra siklus, siklus I, sampai siklus II. Sebelum dilakukan tindakan penggunaan media *Educaplay*, kebanyakan siswa menunjukkan sikap pasif, cepat bosan, dan kurang bergairah dalam mengikuti kegiatan pembelajaran matematika. Hal tersebut terjadi karena guru kurang menggunakan media pembelajaran dan pembelajaran lebih banyak didominasi oleh penjelasan dari guru kemudian siswa mengerjakan soal latihan tanpa ada umpan balik. Kondisi tersebut membuat pembelajaran menjadi kurang menarik dan motivasi belajar siswa menjadi rendah.

Mengatasi masalah tersebut, pada siklus I mulai digunakan media *Educaplay* untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas 2 SD. Penggunaan media *Educaplay* mulai memberikan suasana baru dalam pembelajaran matematika di kelas. Penggunaan media *Educaplay* yang berbasis mainan membuat pembelajaran menjadi tidak membosankan dan menarik perhatian visual siswa. Permatasari dkk. (2025) menyatakan bahwa penggunaan media *Educaplay* membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Peningkatan ini terlihat dari hasil observasi motivasi belajar matematika siswa yang dilakukan pada akhir siklus. Jika pada pra siklus rata-rata motivasi belajar siswa adalah 55% dan masuk dalam kategori rendah maka pada siklus I terjadi peningkatan sebanyak 12,77% menjadi 67,77% serta masuk dalam kategori tinggi. Sejalan dengan siklus I, pada siklus II juga terjadi peningkatan sebanyak 13,79% sehingga persentase motivasi belajar pada siklus II adalah 81,56% serta masuk dalam kategori sangat tinggi. Peningkatan motivasi belajar siswa setiap siklusnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 5 Peningkatan Motivasi Siswa

Siklus	Persentase	Kriteria
Pra Siklus	55%	Rendah
Siklus I	67,77%	Tinggi
Siklus II	81,56%	Sangat Tinggi

Namun, pada siklus I peningkatan motivasi belajar matematika belum merata karena adanya kendala teknis dan adaptasi siswa terhadap perangkat elektronik untuk bermain *Educaplay*, sehingga suasana kelas sempat menjadi kurang kondusif akibat siswa yang berebut untuk belajar menggunakan media *Educaplay*.

Refleksi dari siklus I kemudian disempurnakan pada siklus II dengan memberikan instruksi yang lebih terstruktur, pembagian kelompok kecil yang kolaboratif, penggunaan media video saat pembelajaran, serta simulasi bersama di awal sesi dan pemberian umpan balik secara langsung. Hasilnya, pada siklus II motivasi belajar siswa melonjak tajam dan mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Pada siklus II motivasi belajar siswa meningkat sebanyak 13,9% dibandingkan dengan siklus I sehingga pada siklus II diperoleh persentase rata-rata motivasi belajar siswa adalah 81,56% serta masuk dalam kategori sangat tinggi.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar terjadi pada seluruh indikator yang diamati, meskipun besarnya peningkatan berbeda pada setiap indikator. Indikator bekerja secara mandiri mengalami peningkatan paling tinggi, yaitu

dari 55,83% pada pra siklus menjadi 92,08% pada siklus II, atau meningkat sebesar 36,25%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyelesaikan aktivitas belajar secara mandiri melalui umpan balik yang diperoleh secara langsung setelah menjawab setiap soal. Karakteristik tersebut mendorong siswa menjadi lebih percaya diri dalam menyelesaikan tugas tanpa selalu bergantung pada bantuan guru maupun teman.

Selain itu, indikator tekun dalam menyelesaikan tugas meningkat dari 57,92% menjadi 82,92%, sedangkan indikator bekerja keras dalam mengatasi kesulitan meningkat dari 55,83% menjadi 81,25%. Selama pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih bersemangat menyelesaikan setiap permainan hingga selesai dan tidak mudah menyerah ketika menemukan soal yang lebih menantang. Temuan ini menunjukkan bahwa unsur permainan (*gamification*) dalam *Educaplay* mampu meningkatkan ketekunan dan daya juang siswa dalam belajar matematika. Hasil penelitian ini sejalan dengan Agdiyah dkk. (2024) yang menyatakan bahwa permainan edukatif mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa melalui aktivitas yang bersifat interaktif.

Peningkatan juga terjadi pada indikator menunjukkan minat pada berbagai masalah yang dihadapi, yang meningkat dari 55,42% menjadi 79,58%, serta indikator tidak mudah bosan dengan tugas, yang meningkat dari 55,83% menjadi 80,00%. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran karena aktivitas pada *Educaplay* disajikan dalam bentuk kuis, mencocokkan gambar, dan permainan interaktif yang membuat proses belajar menjadi lebih variatif. Kondisi ini mendukung pendapat Rahmawati dan Supriatna (2025) bahwa media pembelajaran berbasis permainan digital mampu mengurangi kejenuhan belajar serta meningkatkan perhatian siswa selama mengikuti pembelajaran.

Pada aspek kemampuan mempertahankan keyakinan dalam belajar, indikator mempertahankan pendapat meningkat dari 56,25% menjadi 79,17%, sedangkan indikator sulit melepaskan sesuatu yang diyakini meningkat dari 52,92% menjadi 79,17%. Meskipun mengalami peningkatan, kedua indikator tersebut berkembang lebih lambat dibandingkan indikator lainnya karena siswa kelas II masih memerlukan pembiasaan untuk mengemukakan alasan dan mempertahankan jawaban ketika berdiskusi. Selama siklus II guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dalam kelompok kecil sebelum menyampaikan jawaban sehingga keberanian siswa mulai berkembang.

Sementara itu, indikator senang menemukan dan mencari masalah mengalami peningkatan dari 50,00% menjadi 78,33%, namun merupakan indikator dengan capaian akhir terendah dibandingkan indikator lainnya. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa untuk secara aktif mencari tantangan dan mengeksplorasi permasalahan matematika masih memerlukan pembiasaan yang berkelanjutan. Meskipun demikian, peningkatan sebesar 28,33% menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* telah berhasil menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran matematika.

Secara keseluruhan, peningkatan seluruh indikator menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* tidak hanya meningkatkan motivasi belajar secara umum, tetapi juga memperkuat berbagai aspek motivasi, terutama kemandirian, ketekunan, dan kegigihan dalam menghadapi kesulitan. Di sisi lain, indikator yang berkaitan dengan kemampuan mempertahankan pendapat dan menemukan permasalahan secara mandiri masih memerlukan pembelajaran yang lebih berorientasi pada diskusi dan pemecahan masalah agar berkembang secara optimal.

Kondisi siswa pada siklus II menunjukkan bahwa siswa tidak lagi memandang matematika sebagai mata pelajaran yang sulit sehingga menjadi beban. Akan tetapi, siswa memandang matematika sebagai sebuah pembelajaran yang menantang dan menyenangkan. Peningkatan ini membuktikan bahwa pengelolaan kelas yang tepat yang dipadukan dengan media digital interaktif mampu menciptakan iklim belajar yang positif dan bermakna (Mardhiah dkk., 2025).

Secara teoritis, keberhasilan penggunaan *Educaplay* dalam meningkatkan motivasi belajar matematika ini sangat erat kaitannya dengan tahap perkembangan kognitif anak usia kelas 2 SD. Merujuk pada Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget, anak usia 7 hingga 8 tahun berada pada masa transisi akhir menuju tahap operasional konkret (Maulana, 2024). Pada fase ini, anak-anak belum mampu berpikir secara deduktif dan abstrak sepenuhnya. Mereka membutuhkan objek nyata atau visualisasi konkret untuk memahami konsep-konsep matematika seperti pengukuran.

Hal ini sejalan dengan temuan Agdiyah dkk. (2024) dalam penelitiannya mengenai penggunaan permainan edukatif di sekolah dasar, yang menegaskan bahwa pemanfaatan platform seperti *Educaplay* mampu membuat siswa menjadi aktif dalam pembelajaran. Ketika materi pembelajaran dikemas dalam bentuk tantangan digital, siswa tidak lagi merasa dipaksa untuk belajar, melainkan mereka sendiri yang memiliki keinginan untuk menyelesaikan permainan tersebut.

Motivasi belajar matematika siswa berhasil dibangkitkan melalui keberagaman jenis permainan dan grafis menarik yang disediakan oleh *Educaplay*. Siswa kelas rendah yang secara psikologis memiliki rentang fokus yang relatif pendek, terbukti dapat mempertahankan konsentrasi belajar mereka lebih lama ketika dihadapkan pada media digital yang interaktif dan responsif.

Permainan di *Educaplay* yang kontekstual dan dekat dengan dunia bermain anak-anak. Pertanyaan-pertanyaan matematika disisipkan ke dalam cerita petualangan karakter kartun atau teka-teki silang digital sederhana. Pendekatan ini membuat siswa merasa bahwa apa yang mereka pelajari di sekolah relevan dengan dunia bermain mereka sehari-hari. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Rahmawati dan Supriatna (2025), strategi pemanfaatan permainan digital sangat efektif untuk mengurangi kejenuhan belajar siswa akibat materi yang terlalu teoritis dan kurang kontekstual.

Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya, penelitian ini tidak hanya memanfaatkan media *Educaplay* sebagai media permainan digital, tetapi juga mengintegrasikan kearifan lokal masyarakat pesisir di sekitar sekolah SD Negeri 2 Cipeundeuy ke dalam materi pembelajaran. Kearifan lokal yang digunakan mengangkat berbagai aktivitas yang menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat pesisir,

seperti kegiatan nelayan menangkap ikan, hasil tangkapan laut, perahu nelayan, tempat pelelangan ikan (TPI), serta ekosistem pantai. Pemilihan konteks tersebut didasarkan pada karakteristik lingkungan SD Negeri 2 Cipeundeuy yang berada di wilayah pesisir, sehingga siswa telah akrab dengan aktivitas tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Kedekatan antara materi pembelajaran dan pengalaman nyata siswa membuat konsep matematika menjadi lebih mudah dipahami karena siswa dapat mengaitkan materi dengan lingkungan yang mereka kenal. Temuan ini sejalan dengan Rofik dkk. (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena materi yang dipelajari menjadi lebih kontekstual dan relevan dengan pengalaman peserta didik.

Integrasi kearifan lokal tersebut diwujudkan dalam media *Educaplay* melalui berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis, mencocokkan gambar, memilih jawaban, melengkapi pasangan, dan permainan edukatif lainnya yang seluruhnya menggunakan ilustrasi, gambar, cerita, serta permasalahan matematika yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat pesisir. Sebagai contoh, pada materi pengukuran, siswa diminta menentukan berat ikan hasil tangkapan nelayan, membandingkan hasil tangkapan beberapa perahu, atau menyelesaikan soal berdasarkan ilustrasi aktivitas di tempat pelelangan ikan. Pada aktivitas lain, siswa mencocokkan gambar perahu, ikan, dan ekosistem pantai dengan jawaban yang sesuai melalui fitur permainan pada *Educaplay*. Dengan demikian, siswa tidak hanya menyelesaikan soal matematika, tetapi juga belajar melalui situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Data hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan konteks kehidupan masyarakat pesisir melalui *Educaplay* berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini tercermin dari meningkatnya rata-rata motivasi belajar dari 55,00% pada pra siklus menjadi 81,56% pada siklus II, serta meningkatnya seluruh delapan indikator motivasi belajar. Selama proses pembelajaran, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih antusias ketika mengerjakan soal yang menggunakan ilustrasi aktivitas nelayan, hasil tangkapan ikan, maupun lingkungan pantai dibandingkan soal yang disajikan secara abstrak. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan konteks lokal tidak hanya berfungsi sebagai ilustrasi, tetapi juga membantu siswa memahami konsep matematika melalui pengalaman yang telah mereka miliki. Temuan ini mendukung penelitian Sya'Bana dan Qomariyah (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan motivasi belajar karena materi menjadi lebih dekat dengan lingkungan dan pengalaman nyata peserta didik.

Keberhasilan tindakan ini juga memberikan implikasi penting mengenai pentingnya kesiapan guru dalam hal literasi digital. Pada siklus I, hambatan utama bukan terletak pada medianya, melainkan pada bagaimana cara guru mengorganisasikan kelas digital bagi anak-anak kelas rendah. Hal ini membuktikan bahwa kecanggihan teknologi seperti *Educaplay* tidak akan berdampak maksimal tanpa adanya keahlian pedagogis guru.

Penyesuaian instruksi yang dilakukan guru pada siklus II membuktikan bahwa manajemen instruksional yang matang adalah kunci utama keberhasilan adopsi teknologi di sekolah dasar. Temuan dalam penelitian tindakan kelas ini juga memperkuat argumen yang diajukan oleh (Saputra dkk., 2026), yang menyatakan bahwa siswa kelas rendah sangat membutuhkan stimulasi digital visual yang terarah untuk mengaktifkan sensor motorik dan kognitif mereka secara bersamaan. Melalui gerakan motorik saat mengklik atau menggeser jawaban di layar yang dikombinasikan dengan proses berpikir matematis, proses pembelajaran menjadi lebih menyeluruh.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Educaplay* dalam pembelajaran matematika bagi siswa kelas 2 SD telah berhasil mencapai tujuan mulianya. Peningkatan motivasi belajar yang konsisten dari pra-siklus hingga siklus II secara otomatis diikuti oleh suasana kelas yang lebih hidup dan ceria. Dengan demikian, hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa penggunaan media *Educaplay* dapat meningkatkan motivasi belajar matematika pada siswa kelas 2 SD telah teruji kebenarannya dan terbukti efektif diterapkan dalam konteks pendidikan dasar.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Educaplay* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 2 Cipeundeuy. Peningkatan motivasi belajar terlihat dari persentase motivasi siswa yang meningkat dari 55% pada tahap pra siklus dengan kategori rendah, menjadi 67,66% pada siklus I dengan kategori tinggi, dan kembali meningkat menjadi 81,56% pada siklus II dengan kategori sangat tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan media *Educaplay* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran matematika

Kontribusi penelitian ini terletak pada penyediaan bukti empiris bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan digital (*game-based learning*), khususnya *Educaplay*, dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini juga memperkaya kajian mengenai penerapan media digital interaktif pada pembelajaran matematika di sekolah dasar melalui pendekatan penelitian tindakan kelas.

Implikasi penelitian bagi guru sekolah dasar adalah pentingnya mengintegrasikan media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu merancang aktivitas belajar yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan partisipasi serta motivasi belajar siswa.

Bagi pembelajaran matematika, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* dapat membantu mengurangi anggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Aktivitas belajar yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif mampu meningkatkan antusiasme, perhatian, dan

keterlibatan siswa selama pembelajaran. Oleh karena itu, media *Educaplay* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung terciptanya pembelajaran matematika yang inovatif, aktif, dan berpusat pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agdiyah, A. F., Mustopa, S., & Kowiyah. (2024). Pengaruh Media Interaktif *Educaplay* pada Pembelajaran Matematika di Kelas III SD. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*, 2(6), 385–390.
- Agustin, S., Anam, F., & Fitriyah, E. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Materi Sistem Gerak Kelas 6 SDN Pakis V Surabaya. *Journal of Education and Pedagogy*, 1(2), 70–76.
- Candra, E., Setiawan, D., & Ermawati, D. (2023). Analisis Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *JLEB: Journal of Law Education and Business*, 2(1), 139–146.
- Fattah, F., Wahyuningtyas, D. T., & Sesanti, N. R. (2024). Analisis Motivasi Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 2 Sumberagung Pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal Pendidikan: Seroja*, 3(3), 330–335.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68.
- Luh, N., Andika, P., Agustini, K., Gde, I., & Sudatha, W. (2025). Studi Literatur Review: Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 789–812.
- Mardhiah, R., Rosmana, P. S., Amalia, M., Ariyanti, S., Zulfikar, F., & Fadilah. (2025). Penerapan Teknologi Digital Dalam Pengelolaan Kelas di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Abtida'iyah*, 4(1), 315–325.
- Matondang, A. R. (2025). Contextual Mathematics Learning Based on Local Wisdom to Improve Understanding of the Concept of Multiplication in Elementary School Students. *OMEGA: Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika*, 4(3), 248–254.
- Maulana, A. (2024). Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Operasional Formal. *Al-Ahnaf: Journal of Islamic Education, Learning and Religious Studies*, 1(1), 12–22.
- Nasifah, I., & Vebrianto, R. (2025). Meningkatkan Motivasi Belajar Menggunakan Game Edukasi *Educaplay* dengan Tema Thaharah Siswa Kelas VII MTs Nurul Hidayah Pasiran. *Jurnal Kajian Ilmiah Multidisipliner*, 9(1), 214–222.
- Octaviani, N., Nurasiah, I., & Nurmeta, I. K. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Permainan Gobak Sodor Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(01), 1515–1528.
- Permatasari, A., Pramesti, D., & Wahyuningsih, E. (2025). Pengaruh Media *Educaplay* Terhadap Pemahaman Siswa Materi Kerja Sama Di Lingkungan Kelas IV SD Negeri 48 Pangkalpinang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(03), 221–232.

- Putri, V. L., & Fanani, A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Game Kartu Make A Match terhadap Motivasi Belajar Siswa. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 13(2), 394–402.
- Rofik, A., Salamah, S. S., Firdausi, R., Hamid, I. R., & Suwadji. (2025). Integrasi Kearifan Lokal dalam Sistem Pendidikan Indonesia: Sebuah Studi Literatur. *Proceeding International Seminar on Islamic Education and Peace*, 5, 423–430.
- Saputra, I. R., Munir, M. A. F., Irawan, B., Iskandar, H., Arabella, N. H., Fikri, M., & Jamil, S. (2026). Implementasi Media Visual Berbasis Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Era Literasi Visual. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(01), 182–194.
- Septina, R. Y. (2024). Transformasi Pembelajaran dengan Educaplay: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 7. *Seminar Nasional Pendidikan (SNP)*, 21.
- Susanto, A. (2022). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sya'Bana, R., & Qomariyah, N. (2025). Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal yang Dikembangkan Guru untuk Meningkatkan Engagement Siswa Sekolah Dasar. *JOEBAS Journal of Education, Behavior, and Social Studies E-ISSN*, 1(02), 116–125.
- Wulandari, I. G. A. P. A., Payadnya, I. P. A. A., Puspawati, K. R., & Saelee, S. (2024). The Significance of Ethnomathematics Learning: A Cross-Cultural Perspectives Between Indonesian and Thailand Educators. *Journal for Multicultural Education*, 18(4), 508–522.