Indo Green Journal
https://idngreen.com/index.php/green

e-ISSN: 3025 – 4574, p-ISSN: 3025 – 2679
Volume 4 Nomor 2 Tahun 2026
Halaman: 1793 – 1798

RESEARCH ARTICLE

Pengaruh Media Educaplay Berbasis Game Edukatif terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III-B SDN Banyuajuh 3

Idz Nada Robbah[1], Tria Shinta Mariska[2], Yusfiyan Hadi Susanto[3], Ika Dian Rahmawati[4]
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunodjoyo Madura, Indonesia

230611100179@student.trunojoyo.ac.id[1], 230611100183@student.trunojoyo.ac.id[2], 230611100195@student.trunojoyo.ac.id[3], ika.rahmawati@trunojoyo.ac.id[4]

Kata Kunci:
Educaplay, Game Interaktif, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Educaplay berbasis game interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III-B SDN Banyuajuh 3. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimental melalui desain One Group Pretest-Posttest Design. Subjek penelitian terdiri atas 26 siswa kelas III-B SDN Banyuajuh 3 tahun ajaran 2025/2026 yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar berupa pretest dan posttest serta dokumentasi. Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji Wilcoxon Signed Ranks Test dengan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics versi 22. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media Educaplay berbasis game interaktif. Nilai rata-rata hasil belajar meningkat dari 61,92 pada pretest menjadi 84,23 pada posttest. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05 sehingga terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media Educaplay berbasis game interaktif terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, media Educaplay berbasis game interaktif dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mendukung peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Key Word:
Educaplay, Interactive Game, Learning Outcomes, Pancasila Education, Elementary School

Abstract

This study aims to determine the effect of using Educaplay-based interactive game media on students' learning outcomes in the subject of Pancasila Education for class III-B students at SDN Banyuajuh 3. This research used a quantitative approach with a pre-experimental method using the One Group Pretest-Posttest Design. The research subjects consisted of 26 students of class III-B SDN Banyuajuh 3 in the 2025/2026 academic year selected through saturated sampling technique. Data collection techniques were conducted through learning outcome tests in the form of pretests and posttests as well as documentation. The data were analyzed using descriptive statistics and the Wilcoxon Signed Ranks Test with the assistance of IBM SPSS Statistics version 22. The results showed an increase in students' learning outcomes after implementing Educaplay-based interactive game media. The average score increased from 61.92 in the pretest to 84.23 in the posttest. The hypothesis test showed a significance value of 0.000 < 0.05, indicating that Educaplay-based interactive game media significantly influenced students' learning outcomes. Therefore, Educaplay-based interactive game media can be used as an innovative learning alternative to increase student engagement and improve learning outcomes in Pancasila Education.

Information Production:
© 2026 *by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era digital, proses pembelajaran dituntut untuk mampu beradaptasi dengan berbagai inovasi yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal (Nurvianti et al., 2025). Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar (Reza et al., 2025). Salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk membantu guru menyampaikan materi sehingga dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Nurfadhillah et al., 2021). Penggunaan media pembelajaran yang tepat juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa (Febriana et al., 2024).

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam membentuk karakter dan menanamkan nilai-nilai Pancasila pada peserta didik (Nanda, 2025). Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal, diperlukan proses pembelajaran yang menarik dan mampu melibatkan siswa secara aktif (Santosa & Alhidayah, 2022). Namun, pada kenyataannya proses pembelajaran masih sering didominasi oleh metode konvensional dengan penggunaan media yang kurang bervariasi sehingga menyebabkan siswa mudah merasa bosan dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas III-B SDN Banyuajuh 3, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran masih belum bervariasi dan pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa mudah merasa bosan dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, perhatian siswa sering kali mudah teralihkan sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif Selain itu, siswa lebih antusias ketika kegiatan pembelajaran melibatkan unsur permainan dan penggunaan teknologi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan adanya inovasi dalam proses pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Penerapan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar diharapkan dapat membantu meningkatkan keaktifan siswa serta berdampak pada peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis game interaktif. Media pembelajaran berbasis game interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran (Fitriyah et al., 2025). Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan adalah Educaplay. Educaplay merupakan platform pembelajaran digital yang menyediakan berbagai aktivitas edukatif dan permainan interaktif yang dapat digunakan untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih menarik (Anwar & Jasiah, 2025).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game interaktif seperti Quizizz, Wordwall, dan Kahoot mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran Educaplay berbasis game interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih relatif terbatas. Dengan demikian, masih terdapat peluang untuk mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran Educaplay berbasis game interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Apabila penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi terus berlangsung, maka siswa berpotensi mengalami kejenuhan dalam belajar, kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Kondisi tersebut dapat berdampak pada kurang optimalnya pencapaian hasil belajar siswa. Dengan demikian, diperlukan upaya untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif dan bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, masih diperlukan kajian lebih lanjut mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis game interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Educaplay berbasis game interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III-B SDN Banyuajuh 3.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimental. Penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan (treatment) terhadap variabel terikat melalui pemberian manipulasi pada variabel bebas. Tahapan penelitian eksperimen meliputi identifikasi masalah, penyusunan hipotesis, penentuan desain penelitian, pemilihan sampel, pemberian perlakuan, pengumpulan dan analisis data, serta penarikan kesimpulan (Albina & Selvira, 2025). Desain penelitian yang digunakan adalah One-Group Pretest-Posttest Design. Dalam desain ini, subjek penelitian diberikan tes awal (pretest) sebelum memperoleh perlakuan, kemudian diberikan tes akhir (posttest) setelah perlakuan diberikan. Perbedaan antara hasil pretest dan posttest digunakan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Educaplay berbasis game interaktif terhadap hasil belajar siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III-B SDN Banyuajuh 3 tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 26 siswa. Mengingat jumlah populasi relatif kecil, seluruh anggota populasi dijadikan

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

sebagai sampel penelitian. Oleh karena itu, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh.

Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu media pembelajaran Educaplay berbasis game interaktif sebagai variabel bebas (X) dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebagai variabel terikat (Y). Hasil belajar siswa diukur melalui skor yang diperoleh dari tes hasil belajar. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda yang terdiri atas 10 soal. Instrumen tersebut digunakan sebagai pretest dan posttest untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu divalidasi oleh dosen ahli untuk mengetahui kelayakan instrumen penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik tes dan dokumentasi. Tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa melalui pretest dan posttest, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian. Adapun prosedur penelitian diawali dengan pemberian pretest kepada siswa, dilanjutkan dengan pemberian perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media Educaplay berbasis game interaktif, dan diakhiri dengan pemberian posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah perlakuan diberikan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial.

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil pretest dan posttest siswa melalui nilai rata-rata, nilai maksimum, nilai minimum, dan standar deviasi. Selanjutnya, dilakukan uji normalitas sebagai uji prasyarat analisis. Apabila data berdistribusi normal, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t berpasangan (Paired Sample t-Test). Namun, apabila data tidak berdistribusi normal, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji Wilcoxon Signed Ranks Test dengan bantuan program IBM SPSS Statistics versi 22 untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Educaplay berbasis game interaktif terhadap hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Educaplay berbasis game interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III-B SDN Banyuajuh 3. Data hasil belajar diperoleh melalui pemberian pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan menggunakan media pembelajaran Educaplay berbasis game interaktif.

Analisis Deskriptif Hasil Belajar Siswa

Untuk mengetahui gambaran hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Educaplay berbasis game interaktif, dilakukan analisis statistik deskriptif terhadap nilai pretest dan posttest. Hasil analisis deskriptif tersebut disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif Pretest dan Postest

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretes Hasil Belajar	26	40	80	61,92	12,967
Postes Hasil Belajar	26	60	100	84,23	9,868
Valid N (listwise)	26				

Berdasarkan data pada Tabel 1, diketahui bahwa nilai rata-rata pretest siswa sebesar 61,92 dengan nilai minimum 40 dan nilai maksimum 80. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran Educaplay berbasis game interaktif, nilai rata-rata posttest siswa meningkat menjadi 84,23 dengan nilai minimum 60 dan nilai maksimum 100. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran Educaplay berbasis game interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan menggunakan metode Shapiro-Wilk karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 siswa. Hasil uji normalitas disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk Statistic	df	Sig.
Pretes Hasil Belajar	,913	26	,031
Postes Hasil Belajar	,903	26	,018
a. Lilliefors Significance Correction			

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Berdasarkan data pada Tabel 2, diperoleh nilai signifikansi pretest sebesar 0,031 dan posttest sebesar 0,018. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan uji Wilcoxon Signed Ranks Test

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji Wilcoxon Signed Ranks Test untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Educaplay berbasis game interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil pengujian hipotesis disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Wilcoxon Signed Ranks Test

Test Statistics[a]	
	Postes Hasil Belajar - Pretes Hasil Belajar
Z	-4,565[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Berdasarkan data pada Tabel 3, diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 (0,000 < 0,05), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran Educaplay berbasis game interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III-B SDN Banyuajuh 3.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Educaplay berbasis game interaktif memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III-B SDN Banyuajuh 3. Peningkatan hasil belajar tersebut diduga terjadi karena penggunaan Educaplay sebagai media evaluasi yang dikemas dalam bentuk permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Adanya unsur permainan membuat siswa lebih antusias dan aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan sehingga siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas bermain memungkinkan mereka mengikuti pembelajaran dengan lebih bersemangat dan tidak mudah merasa bosan.

Temuan tersebut didukung oleh penelitian Sugiarti et al., (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam menarik perhatian siswa, meningkatkan partisipasi aktif, serta membangkitkan antusiasme belajar siswa sekolah dasar. Sejalan dengan hal tersebut, Harianto et al., (2025) mengemukakan bahwa penggunaan media interaktif yang dilengkapi dengan berbagai unsur visual dan aktivitas pembelajaran mampu meningkatkan fokus, semangat, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Utami et al., (2026) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dari aspek perilaku, emosional, maupun kognitif. Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian Iskandar et al. (2023) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar karena mampu meningkatkan minat belajar dan membantu siswa memahami materi secara lebih efektif. Media interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Safitri et al., (2024) dalam penelitian berjudul *Penerapan Media Interaktif Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III UPT SD Negeri 060925 Medan Amplas*, yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Educaplay dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game interaktif mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil yang serupa juga ditemukan oleh Wardani et al., (2025) melalui penelitian berjudul *Penggunaan Game Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Tradisi Masyarakat Indonesia*, yang menyatakan bahwa penggunaan game Educaplay mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian Abdillah & Jadmiko, (2025) yang berjudul *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Game Educaplay terhadap Hasil Belajar Berhitung Materi Bangun Ruang pada Peserta Didik Sekolah Dasar* juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game Educaplay efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar.

Kesamaan hasil antara penelitian ini dengan beberapa penelitian terdahulu tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Educaplay berbasis game interaktif memiliki potensi untuk diterapkan pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Dengan demikian, Educaplay dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Educaplay berbasis game interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III-B SDN Banyuajuh 3. Hal tersebut ditunjukkan melalui adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media Educaplay, yaitu dari hasil pretest sebesar 61,92 meningkat menjadi 84,23 pada hasil posttest. Hasil pengujian hipotesis menggunakan Wilcoxon Signed Ranks Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05 sehingga penggunaan media Educaplay berbasis game interaktif terbukti memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Media Educaplay dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran inovatif karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penggunaan media berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga membantu siswa memahami materi Pendidikan Pancasila secara lebih efektif. Oleh karena itu, guru dapat mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran digital berbasis game sebagai pendukung pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

DAFTAR REFERENSI

Abdillah, J., & Jadmiko, R. S. (2025). Efektivitas penggunaan media pembelajaran game Educaplay terhadap hasil belajar berhitung materi bangun ruang pada peserta didik Sekolah Dasar Kelas V SDN 1 Jepun Tahun Pelajaran 2024/2025. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS), 5*(3), 2964–2973. https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3912

Albina, M. (2025). Model penelitian eksperimental dalam pendidikan: Jenis, tujuan, dan aplikasinya. *Jurnal Media Akademik (JMA), 3*(6). https://doi.org/10.62281/v3i6.2365

Anwar, S., & Jasiah. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis game Educaplay untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam, 3*(1), 355–373. https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913

Febriana, R., Emra, R. R. R., Reza, W., Fitria, Y., & Media, A. (2024). Pentingnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 8*(3), 44494–44498. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/21072

Fitriyah, D. N., Zaini, M. F., Fahmi, M. H., Lestari, P., & Kurniawati, S. (2025). Pengaruh penggunaan game edukatif terhadap motivasi belajar IPAS siswa di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmu Pendidikan (SOKO GURU), 5*(2), 16–25. https://doi.org/10.55606/sokoguru.v5i2.5183

Harianto, E., Muhajirin, & L. (2025). Analisis peran media interaktif berbasis PowerPoint dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro, 3*(2), 57–61. https://jurnal.pgsd.unipol.ac.id/index.php/home

Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fadillah, A. R., Ayuni, F., Nur'Ani, F. D., Apriliya, M., & Realistiya, R. (2023). Efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas 5 sekolah dasar. *Jurnal Guru Kita PGSD, 7*(3), 557. https://doi.org/10.24114/jgk.v7i3.41630

Nanda, F. A. (2025). Peran Pendidikan Pancasila dalam membentuk karakter peserta didik di Sekolah Dasar 050668 Lubuk Dalam Stabat. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer, 5*(1), 52–58. https://doi.org/10.47709/jpsk.v5i01.5478

Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, 3*(2), 243–255. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa

Nurvianti, Hairani, & Hanifah, U. (2025). Strategi guru dalam menerapkan pembelajaran inovatif di kelas. *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, 7*, 44–63. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa/article/view/5661

Reza, M., Ulfa, N., Fitri, N., Firmanda, Afwanin, E., Misnia, & Salsabila, H. (2025). Pemanfaatan teknologi pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. *Jurnal Seumubeuet: Jurnal Pendidikan Islam, 4*(2), 1–12. https://doi.org/10.63732/jsmbt.v4i1.200

Safitri, W., Khayroiyah, S., Dewi, I. S., & Harahap, Z. (2024). Penerapan media interaktif Educaplay untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III UPT SD Negeri 060925 Medan Amplas. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 8*, 35949–35954. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/19332

Santosa, A. D., & Alhidayah, N. L. (2022). Strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MA Ma'arif Udanawu Blitar. *Jurnal Seumubeuet: Jurnal Pendidikan Islam, 1*(1), 114–132. https://journal.ymal.or.id/index.php/yayasanmadinahjsmbt/article/view/458

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Sugiarti, D., Hendriawan, D., Mulyasari, E., Wulandari, H., & Zakarneh, N. (2025). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 13*. https://jurnal.uns.ac.id/jkc/article/view/97689/50124

Utami, N. K. T. P., Kertih, I. W., & Indrayani, L. (2026). Media pembelajaran interaktif Canva untuk meningkatkan keterlibatan siswa (*student engagement*) dalam pembelajaran IPS topik "Daerahku Kebanggaanku" kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI), 6*, 592–605. https://doi.org/10.53299/jppi.v6i1.3890

Wardani, S. A., Permana, E. P., & Anam, M. (2025). Penggunaan game Educaplay untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi tradisi masyarakat Indonesia. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 3*, 1–6. https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i3.1586