

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V SD NEGERI 060817 MEDAN KOTA

Aisyah Warahma¹, Hizmi Wardani², Desniarti³, Febiola Natasya Simangunsong⁴
aisyahphn07@gmail.com¹, hizmi39@gmail.com², desnia82@gmail.com³,
febyolanatasya5@gmail.com⁴

Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi Sumber Daya Alam dengan menggunakan media pembelajaran interaktif Educaplay pada siswa kelas V SD Negeri 060817 Medan Kota. Media pembelajaran Educaplay dipilih karena kemampuannya untuk menyediakan berbagai aktivitas interaktif yang dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Subjek penelitian terdiri dari 21 siswa kelas V yang menghadapi tantangan dalam memahami konsep Sumber Daya Alam secara efektif. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pretest dan posttest. Instrumen yang digunakan adalah soal tes yang dirancang untuk mengukur pengetahuan peserta didik. Analisis data dilakukan dengan kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Dimana rata-rata nilai awal peserta didik sebelum ada tindakan adalah 51,19 dengan persentase ketuntasan 11% kemudian dilakukan tindakan pada siklus I meningkat menjadi 76,19 dengan persentase ketuntasan 57%, dilanjutkan dengan tindakan pada siklus II meningkat menjadi 92,62 dengan persentase ketuntasan 100%. Dengan demikian, aktivitas pembelajaran yang dirancang menggunakan media Educaplay membantu peserta didik memahami konsep Sumber Daya Alam lebih baik, sehingga hasil belajar peserta didik meningkat.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Interaktif, Educaplay, Hasil Belajar, IPAS.

ABSTRACT

This research aims to improve student learning outcomes in the subject of IPAS on the topic of Natural Resources using interactive learning media Educaplay for fifth grade students of SD Negeri 060817 Medan Kota. Educaplay learning media was chosen because of its ability to provide various interactive activities that can attract students' attention and increase their involvement in the learning process. The subjects of the research consisted of 21 fifth grade students who faced challenges in understanding the concept of Natural Resources effectively. This study used the Classroom Action Research (CAR) method consisting of 2 cycles. The data collection technique used in this research was pretest and posttest. The instrument used was a test question designed to measure students' knowledge. Data analysis was carried out using descriptive qualitative. The results showed that the use of Educaplay significantly improved student learning outcomes. Where the average initial value of students before the action was 51.19 with a percentage of completion of 11% then the action was carried out in cycle I increased to 76.19 with a percentage of completion of 57%, continued with the action in cycle II increased to 92.62 with a percentage of completion of 100%. Thus, learning activities designed using Educaplay media help students understand the concept of Natural Resources better, so that student learning outcomes increase.

Keywords: Learning Media, Interactive, Educaplay, Learning Outcomes, IPAS.

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan krusial dalam kehidupan manusia karena merupakan hak dasar setiap individu. Melalui pendidikan, seseorang dapat menghadapi berbagai perubahan di masa depan serta memiliki kemampuan untuk berkompetisi dan terus berkembang dalam kehidupannya (Pandiangan, 2022). Pendidikan yang berkualitas menentukan menunjang terciptanya manusia unggul di era globalisasi.

Era Industri 4.0 merupakan suatu periode transformasi digital yang menuntut dunia pendidikan untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi yang pesat. Perkembangan teknologi ini telah menjadi kebutuhan pokok dalam kehidupan modern, khususnya dalam bidang pertukaran informasi dan komunikasi. Sejalan dengan kemajuan tersebut, sistem pembelajaran pun harus mengalami inovasi agar mampu meningkatkan mutu pendidikan dan pencapaian belajar siswa (Nurmairina, 2020). Dalam dunia pendidikan, perkembangan teknologi memberikan dampak positif dimana pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang fisik yang sama, menjelaskan materi secara langsung, namun pada era sekarang aktivitas belajar mengajar bertransformasi dari cara konvensional menjadi cara yang penuh kreativitas dan inovatif dengan menerapkan teknologi (Astika et al., 2023).

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam menciptakan proses belajar yang lebih inovatif. Dengan demikian, tujuan pembelajaran dapat dicapai secara lebih efektif, yang pada akhirnya akan berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar sendiri merupakan bentuk keterampilan atau pemahaman yang diperoleh siswa setelah mereka mengikuti proses pembelajaran (Selviana, 2022). Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dicapai melalui berbagai cara, salah satunya dengan memilih metode, model, atau media pembelajaran yang tepat (Suyuti et al., 2023).

Chumairah (2024) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan dan ide kepada siswa. Tujuan utamanya adalah untuk menstimulus pikiran, emosi, tindakan, minat, serta perhatian siswa agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dalam diri mereka. Keberadaan media dalam pembelajaran memiliki peran penting karena mampu mempercepat dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih efisien dan efektif.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan pemahaman tentang alam dan kehidupan sosial. Pembelajaran IPAS tidak hanya menuntut hafalan, tetapi juga pemahaman konsep dan kemampuan menerapkannya dalam kehidupan nyata. Namun, berdasarkan hasil observasi di SDN 060817 Medan Kota, diketahui bahwa hasil belajar IPAS kelas V pada materi Sumber Daya Alam (SDA) masih banyak yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kondisi ini terjadi karena proses belajar mengajar cenderung didominasi oleh kegiatan membaca, mencatat, dan mendengarkan penjelasan yang hanya bersumber dari buku paket, tanpa melibatkan penggunaan media pembelajaran yang beragam. Kurangnya variasi dalam penyampaian materi menyebabkan suasana pembelajaran menjadi monoton, sehingga peserta didik mudah merasa jenuh. Penggunaan metode pembelajaran belum memanfaatkan media interaktif secara optimal. Sakdah (2021) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bersifat inovatif dapat menjadi salah satu strategi untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih bervariasi

dan menarik.

Salah satu platform media pembelajaran yang cukup populer saat ini adalah Educaplay. Platform ini menyediakan berbagai aktivitas pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Educaplay merupakan sebuah media berbasis daring yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran melalui perangkat dan aktivitas interaktif. Tersedia beragam fitur menarik di dalamnya, seperti Video Quiz, Froggy Jumps, Yes or No Game, Words Game, Puzzle, Map Quiz, Alphabet Game, Memory Game, Quiz, Matching Game, Riddle, Crossword Puzzle, dan Word Search Puzzle. Semua fitur ini dapat digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran IPAS atau IPA secara menyenangkan dan interaktif (Ge'e, 2025). Media pembelajaran ini tidak hanya berfungsi untuk menarik minat peserta didik, tetapi juga berperan dalam membantu mereka memahami berbagai konsep penting dalam mata pelajaran IPA secara lebih mendalam. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Ge'e & Dahlan (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan Educaplay sebagai media pembelajaran interaktif memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD dalam mata pelajaran IPA. Siswa menjadi lebih bersemangat, aktif berpartisipasi dalam berbagai kegiatan pembelajaran yang ditawarkan oleh Educaplay, dan memperlihatkan peningkatan pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

Dalam konteks pendidikan, pendekatan konstruktivisme menekankan bahwa peserta didik secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui proses menyerap dan mengolah informasi (Pramana et al., 2024). Prinsip ini sejalan dengan penggunaan media interaktif seperti Educaplay yang memberikan pengalaman belajar yang berbeda karena memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif, bukan hanya sebagai pendengar pasif, tetapi juga melalui permainan dan aktivitas interaktif. Menurut Lathifah et al. (2024), game edukasi bukan sekadar media hiburan, melainkan metode interaktif yang memfasilitasi peserta didik untuk mengeksplorasi, memproses, dan menemukan pengetahuan melalui pengalaman bermain yang terstruktur. Selain itu, guru dapat dengan mudah merancang dan menyesuaikan konten pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di kelas.

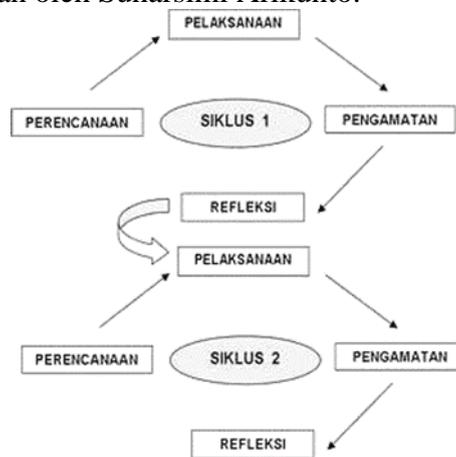
Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan media pembelajaran interaktif Educaplay dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Sumber Daya Alam (SDA) manusia di kelas V SD Negeri 060817 Medan Kota. Fokus penelitian difokuskan pada efektivitas penggunaan Educaplay dalam memperkuat pemahaman konsep SDA serta dampaknya terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan efektif dalam konteks pendidikan dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research, yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan media interaktif. Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto, yang terdiri atas empat tahapan siklus, yaitu: perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting).

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 060817 Medan Kota, yang beralamat di Jalan Sakti Lubis, Gang Bengkel No. 19, Kelurahan Sitirejo I, Kecamatan Medan Kota.

Waktu pelaksanaan penelitian adalah pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V, yang berjumlah 21 siswa, terdiri atas 9 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Pelaksanaan PTK dilakukan dalam dua siklus, yang masing-masing siklusnya mencakup keempat tahapan sebagaimana yang dijelaskan oleh Suharsimi Arikunto.



Gambar 1. Alur PTK Menurut Arikunto (2018)

Tahap pertama, yaitu perencanaan, dilakukan dengan menyiapkan seluruh perangkat pembelajaran yang dibutuhkan, seperti modul ajar, soal evaluasi, serta media pembelajaran interaktif Educaplay yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan, guru mengimplementasikan perangkat pembelajaran yang telah disusun dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Tahap berikutnya adalah observasi, yang dilakukan untuk memantau dan mencatat perkembangan serta respon peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Terakhir, tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil observasi dan pelaksanaan, guna mengevaluasi proses pembelajaran secara menyeluruh dan merumuskan perbaikan yang diperlukan untuk siklus pembelajaran berikutnya.

Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan deskriptif kualitatif, yang memungkinkan peneliti untuk memahami proses dan dampak pembelajaran dalam konteks nyata di kelas. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes tertulis, yang dilaksanakan dalam bentuk pretest dan posttest. Pretest diberikan kepada peserta didik sebelum pembelajaran dimulai untuk mengetahui kemampuan awal mereka terhadap materi yang diajarkan. Sementara itu, posttest diberikan di akhir setiap siklus pembelajaran (Siklus I dan Siklus II) untuk mengukur peningkatan hasil belajar setelah intervensi dilakukan. Selama proses pembelajaran berlangsung, semua siswa berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media interaktif Educaplay. Data yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest pada setiap siklus dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas penerapan media pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pra Siklus

Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti terlebih dahulu memberikan tes awal (pretest) berupa soal yang mengangkat materi Sumber Daya Alam (SDA). Tujuan dari tes ini adalah untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik. Pretest dilaksanakan sebelum

kegiatan pembelajaran dimulai, khususnya sebelum penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan bantuan media interaktif Educaplay. Berdasarkan hasil tes awal, diketahui bahwa DARI 21 peserta didik hanya 2 peserta didik yang telah memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai standar 75, sementara 19 peserta didik lainnya masih berada di bawah standar ketuntasan yang ditetapkan.

Tabel 1. Hasil Pretest

<i>Pretest</i>	Nilai Maksimum	Nilai Minimum	Rata-rata	Jumlah Tuntas	Persentase Ketuntasan
	75	40	51,19	2	11%

Berdasarkan hasil nilai pretest yang telah disampaikan, diperoleh informasi bahwa mayoritas peserta didik belum mencapai KKTP. Tingkat ketuntasan peserta didik hanya sebesar 11%, sedangkan 89% lainnya belum mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan. Adapun rata-rata nilai kelas yang diperoleh adalah 51,19.

Hasil Penelitian Siklus I

Pada siklus I, proses pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan model Problem Based Learning (PBL), menggunakan media berupa video pembelajaran dan power point. Setelah kegiatan pembelajaran berlangsung, peserta didik diberikan posttest untuk mengukur hasil belajar mereka setelah mengikuti pembelajaran dengan model dan media yang diterapkan.

Tabel 2. Hasil Posttest Siklus I

<i>Posttest Siklus I</i>	Nilai Maksimum	Nilai Minimum	Rata-rata	Jumlah Tuntas	Persentase Ketuntasan
	85	65	76,19	13	57%

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan tersebut, diperoleh data bahwa dari total 21 peserta didik, sebanyak 12 orang berhasil mencapai KKTP sehingga tingkat ketuntasan mencapai 57%, sementara 43% atau 9 peserta didik lainnya belum mencapai ketuntasan. Pada siklus I ini, peneliti menjelaskan materi SDA. Materi disampaikan melalui media power point, di mana peneliti mengonfirmasi pengetahuan awal peserta didik terkait SDA yang ada di sekitar mereka, kemudian melanjutkan dengan pemberian informasi mengenai pemanfaatan jenis jenis SDA hayati dan non hayati serta cara pelestariannya.

Hasil Penelitian Siklus II

Proses pembelajaran pada siklus II dilaksanakan setelah peneliti melakukan refleksi, umpan balik, dan perbaikan terhadap beberapa aspek, seperti penggunaan media pembelajaran, metode penyampaian materi, serta penerapan setiap langkah dalam kegiatan pembelajaran. Hasil refleksi tersebut kemudian diimplementasikan dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus II. Setelah proses pembelajaran berlangsung, peneliti memberikan posttest kepada peserta didik guna mengukur tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang telah disampaikan.

Tabel 3. Hasil Posttest Siklus II

<i>Posttest Siklus II</i>	Nilai Maksimum	Nilai Minimum	Rata-rata	Jumlah Tuntas	Persentase Ketuntasan
	100	85	92,62	21	100%

Berdasarkan data yang diperoleh, pembelajaran pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Keseluruhan peserta didik telah berhasil mencapai KKTP. Dari total 20 peserta didik sudah mencapai nilai di atas KKM, dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 85. Rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik dalam

siklus ini adalah 92,62. Selain itu, data yang telah disajikan sebelumnya juga memperlihatkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus ke siklus.

Tabel 3. Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Keseluruhan

Tahapan Siklus	Rata-rata Hasil Belajar	Persentase Ketuntasan
Pra Siklus	51,19	11%
Siklus I	73,10	42%
Siklus II	92,62	100%

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media interaktif berbasis Educaplay yang dipadukan dengan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Peningkatan tersebut terlihat secara signifikan dalam dua siklus pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS pada materi SDA.

Pembahasan

Peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS melalui penerapan media interaktif Educaplay menunjukkan bahwa penggunaan teknologi yang tepat dalam pembelajaran mampu mengatasi kebosanan dan rendahnya keterlibatan siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Dalimunthe dan Sutarini (2024) yang menyatakan bahwa untuk mengatasi pembelajaran yang cenderung monoton dan tradisional, salah satu solusi yang efektif adalah dengan memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif.

Educaplay sebagai media pembelajaran interaktif menyediakan beragam aktivitas, seperti game edukasi, kuis interaktif, dan teka-teki, yang dapat merangsang atensi dan minat belajar siswa. Interaktivitas yang diberikan melalui media ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal dan menyenangkan. Sukmawarti et al. (2021) menyatakan bahwa inovasi-inovasi dalam pembelajaran menuntut pendidik dan peserta didik untuk berpikir kreatif serta mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman, guna menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif, dan berakhlak mulia.

Dalam konteks pembelajaran IPAS, yang menekankan pemahaman konsep dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, pendekatan ini sangat relevan. Educaplay memungkinkan guru menyusun konten dengan konteks lokal dan relevan, yang mendukung pembelajaran bermakna. Teori konstruktivisme menyatakan bahwa siswa membangun pengetahuan mereka secara aktif berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan belajar. Oleh karena itu, penggunaan media yang memungkinkan eksplorasi dan keterlibatan aktif dapat mempercepat terbentuknya pemahaman konsep.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai yang signifikan dari pra-siklus ke siklus II. Peningkatan ini tidak hanya mencerminkan keberhasilan media dalam menyampaikan materi, tetapi juga efektivitas pendekatan Problem Based Learning (PBL) yang digunakan bersamaan. PBL mendorong siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan bekerja sama dalam tim. Bila dipadukan dengan media seperti Educaplay, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Reta (2025) bahwa penerapan model PBL berbantuan media Educaplay berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa di SDN 1 Papasan serta penelitian Prayoga (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran PBL dengan bantuan media permainan berbasis teknologi berupa Educaplay froggy jumps dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS di SD Negeri 5 Panjer.

Selain itu, pentingnya adaptasi metode pembelajaran berbasis teknologi semakin menonjol di era digital saat ini. Menurut Sutarini (2023), dunia pendidikan harus menyesuaikan diri dengan perkembangan era modern dengan memaksimalkan proses pembelajaran yang berbasis teknologi informasi sesuai tuntutan Revolusi Industri 4.0. Dengan penggunaan media seperti Educaplay, guru tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini sejalan dengan temuan sebelumnya seperti penelitian oleh Utami et al. (2023) menunjukkan bahwa media berbasis permainan dapat meningkatkan pemahaman siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan sehingga motivasi, partisipasi, serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran juga meningkat, terutama pada jenjang dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Educaplay dalam pembelajaran IPAS materi SDA di kelas V SDN 060817 Medan Kota terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai siswa dari 51,19 (pra-siklus) menjadi 76,19 (siklus I) dan akhirnya 92,62 (siklus II), dengan ketuntasan belajar mencapai 100%.

Saran

Saran dari penelitian ini agar guru hendaknya mengintegrasikan media interaktif seperti Educaplay dalam proses pembelajaran, terutama pada materi-materi yang membutuhkan visualisasi dan partisipasi aktif siswa. Dan bagi peneliti selanjutnya, penelitian serupa dapat diperluas pada jenjang kelas atau materi yang berbeda untuk menguji konsistensi efektivitas Educaplay serta membandingkannya dengan media interaktif lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Edisi Revisi VI. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Astika, S. Herianto, E. Sawaluddin, Sumardi, L. (2023). Pengaruh Implementasi E-learning Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar PPKn. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 154-160.
- Chumairah, L. & Nurmainina. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Multimedia Interaktif Sebagai Inovasi Pembelajaran Bagi Siswa SD. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 5(1), 1-10.
- Dalimunthe, M. R. I., & Sutarini, S. (2024). Media Pembelajaran Animasi Powtoon Berbasis Problem Based Learning pada Materi Pengukuran Di Kelas V SD. *JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN MIPA*, 8(2), 101-111.
- Ge,e, R. S. & Dahlan, Z. (2025). Pengaruh Media Interaktif Educaplay terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Cetta : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 339-349.
- Lathifah, N. M., Rachmedita, V., & Ekwandari, Y. S. (2024). Pengembangan permainan Uno Card menjadi media pembelajaran interaktif dalam pengenalan tokoh sejarah lokal Lampung kelas XIF.4 di SMAN 1 Sukoharjo. *Jurnal Artefak*, 1(11), 129–139.
- Nurmainina & Nurlaili. (2020). Penerapan Computer Assisted Language Learning (CALL) Dengan Bantuan Menggunakan Media Video Dalam Meningkatkan Speaking Ability Mahasiswa Di

- Umn Al Washliyah Medan. Prosiding Seminar Hasil Penelitian, 4(1).
- Pandiangan, E. F. Silalahi, M. V. (2022). Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Tema 1 Subtema 2 UPTD SD Negeri 122353 Pematangsiantar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 4146–4156.
- Pramana, P. M. A., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Relevansi Teori Belajar Konstruktivisme dengan Model Inkuiri Terbimbing terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 487-493.
- Prayoga, I. S., Pratomo, W., & Lestari, P. P. (2024, September). Peningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Educaplay Froggy Jumps Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 5 Panjer. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PROFESI GURU* (Vol. 3, No. 1, pp. 1719-1730).
- Reta, E. P. A., & Sari, Y. (2025). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA EDUCAPLAY TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA. *Jurnal PGSD UNIGA*, 4(1), 65-75.
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). Implementasi Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis game-based learning terhadap hasil belajar dalam menghadapi era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487–497.
- Selviana, F. S. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Statistika Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 3 Kotabumi Lampung Utara Tahun Ajaran 2020/2021. *Griya Cendikia*, 7(2), 319-328
- Sukmawarti, Hidayat, & Suwanto. 2021. Desain Lembar Aktivitas Siswa Berbasis Problem Posing Pada Pembelajaran Metematika SD. *Jurnal Matheducation Nusantara*, 4(1), 10–18.
- Sutarini (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Video Animasi Berbantuan Aplikasi Filmora Pada Pembelajaran Pecahan Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)* Vol.1, No.4 Oktober 2023
- Suyuti, S., Wahyuningrum, P. E., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Rusmayani, N. G. A. L. (2023). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi Dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 1-11.
- Utami, R. D., Wibawa, S., & Marzuki. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan di Rumah dan Sekolah. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5808–5818.