

Penggunaan Media Interaktif *Educaplay* Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 158 Barru Kabupaten Barru

Muliadi^{1*}, Rukayah², Reski³

¹ PGSD/FIP/Universitas Negeri Makassar
Email: muljadi6452@unm.ac.id

² PGSD/FIP/Universitas Negeri Makassar
Email: a.rukayah.unm@gmail.com

³ PGSD/FIP/Universitas Negeri Makassar
Email: reski700@gmail.com

*Penulis korespondensi

Abstract

This study is a classroom action research that aims to determine whether the use of interactive media Educaplay can improve the learning outcomes of social studies of class V students at SDN 158 Barru, Barru Regency. The subjects in this study were all 15 students of class V and the homeroom teacher of class V. Data collection techniques used observation and tests. Data analysis techniques in this study were data reduction, describing data and drawing conclusions. Based on the results of the research that has been carried out, student learning outcomes have increased through technology-based interactive media Educaplay. This can be seen from the percentage of learning outcomes in cycle I reaching the category Sufficient (C) and in cycle II reaching the category Good (B). The results of students' social studies learning in cycle I were 60% or 9 students who obtained an average score of 68 with sufficient qualifications (C) and increased in cycle II by 80% or 12 students with an average score of 77 with good qualifications (B). It can be concluded that technology-based interactive media Educaplay can improve social studies learning outcomes.

Keywords: Media Educaplay, Learning Outcomes, Social Studies.

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media interaktif Educaplay dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 158 Barru Kabupaten Barru. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 15 siswa dan guru wali kelas V. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu reduksi data, mendeskripsikan data dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan bahwasanya hasil belajar siswa meningkat melalui media interaktif Educaplay berbasis teknologi. Hal ini dapat dilihat dari presentase hasil belajar pada siklus I mencapai kategori Cukup (C) dan pada siklus II mencapai kategori Baik (B). Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa pada siklus I sebanyak 60% atau 9 siswa memperoleh nilai rata-rata 68 dengan kualifikasi cukup (C) dan mengalami peningkatan pada siklus II sebanyak 80% atau 12 siswa dengan nilai rata-rata 77 dengan kualifikasi baik (B). Hal ini dapat disimpulkan bahwa media interaktif Educaplay berbasis teknologi dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

Kata kunci: Media Educaplay, Hasil Belajar, IPS

PENDAHULUAN

Jenjang pendidikan paling dasar dalam pendidikan nasional Indonesia adalah pendidikan dasar (SD dan SMP) yang memegang peranan penting dalam membentuk fondasi pengetahuan, keterampilan, serta karakter siswa. Peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar merupakan salah satu tujuan utama dalam sistem pendidikan di Indonesia. Oleh karena itu, kualitas pembelajaran di tingkat ini harus terus ditingkatkan agar mampu memenuhi kebutuhan dan tantangan perkembangan zaman (Fadil et al., 2023).

Salah satu mata pelajaran yang harus mempertimbangkan kebutuhan siswa dan perkembangan zaman dalam proses pembelajarannya adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar (SD). Pembelajaran IPS di SD, berperan dalam pembentukan karakter dengan menanamkan nilai-nilai seperti toleransi, keadilan, dan saling menghargai, yang penting dalam kehidupan bermasyarakat. Melalui dasar pengetahuan dan keterampilan ini, siswa akan lebih siap berperan positif dalam masyarakat yang terus berkembang dan semakin kompleks (Widyawati & Rachmadyanti, 2023).

Adapun tujuan dari pengajaran IPS di sekolah dasar yaitu untuk membekali siswa dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan masyarakat. Hal ini tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Mata Pelajaran IPS: Mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa menunjukkan perilaku sosial dan budaya yang mencerminkan jati diri bangsa Indonesia, mengenal konsep ruang, waktu, dan aktifitas manusia dalam kehidupan sosial, budaya, dan ekonomi, menceritakan hasil eksplorasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia, menceritakan keberadaan kelembagaan sosial, budaya, ekonomi, dan politik dalam masyarakat, menunjukkan perilaku sosial dan budaya yang mencerminkan jati dirinya sebagai warga negara Indonesia, menjaga kelestarian lingkungan hidup secara bijaksana dan bertanggung jawab, meneladani tindakan heroik pemimpin bangsa dalam kehidupan sosial dan budaya bangsa Indonesia dan menceritakan hasil eksplorasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia.

Pembelajaran dalam konteks kurikulum SD dirancang untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis, analitis, dan solutif sesuai dengan kebutuhan siswa, serta mendorong pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan kontekstual (Yanti et al., 2024). Untuk dapat melakukan pembelajaran yang efektif dan efisien, maka guru IPS perlu memperhatikan metode, model, strategi, pendekatan dan media yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sesuai dengan perkembangan pendidikan saat ini, media yang banyak digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS yaitu media yang berbasis teknologi (Pernantah, 2019). Menurut A.Pribad (2017) media pembelajaran berbasis teknologi adalah alat atau platform yang memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses belajar mengajar. Media ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah akses ke materi, serta memungkinkan interaksi yang lebih dinamis antara guru dan siswa.

Berdasarkan prapenelitian yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 31 Juli sampai 2 Agustus 2024 di SD Negeri 158 Barru Kecamatan Pujananting Kabupaten Barru melalui observasi di kelas V, pada pembelajaran IPS ditemukan fakta bahwa; a) Penggunaan media pembelajaran oleh guru belum efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, sehingga partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran menjadi rendah. b) Pemanfaatan media pembelajaran seperti poster dan globe oleh guru dalam pembelajaran IPS belum berjalan secara efektif dan efisien, sehingga menghambat keaktifan dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. c) Guru kurang memberikan contoh konkret sesuai dengan pengalaman siswa sehingga siswa sulit untuk memahami materi yang dipelajari.

Selain observasi yang dilakukan, peneliti juga melakukan wawancara singkat dengan guru kelas V. Informasi yang diperoleh bahwa dalam proses pembelajaran masih terdapat 10 siswa yang kurang aktif, kreatif, tugas yang diberikan sering dikumpulkan tidak tepat waktu. Sedangkan hasil wawancara kepada siswa tiga yang mewakili kelas V diperoleh informasi bahwa media pembelajaran IPS yang digunakan oleh guru masih kurang menarik karena variasinya kurang dilihat dari segi variasi

yang digunakan berulang kali tanpa kombinasi dengan media lain (video, permainan edukatif, dan media digital) dan visual maupun desain yang menggunakan gambar yang monoton, warna yang kurang mencolok, dan teks yang terlalu banyak.

Kemudian tentang hasil belajar IPS siswa kelas V diperoleh melalui dokumentasi nilai Ulangan Tengah Semester (UTS) ganjil tahun 2024 yaitu masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 70. Dari 15 terdapat 5 siswa yang mendapatkan nilai tuntas (33,3%). Sedangkan siswa yang mendapatkan nilai belum tuntas terdapat 10 siswa atau 66,7%.

Menyikapi masalah di atas media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangatlah berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Rahmawati dan Perdana (2024) menyatakan salah satu media berbasis teknologi pembelajaran yang dipandang efektif dalam pembelajaran IPS di SD sekarang ini yaitu media interaktif *Educaplay*. Media ini adalah sebuah *platform* yang menawarkan beragam permainan interaktif yang dapat disesuaikan untuk berbagai mata pelajaran di tingkat sekolah dasar tidak terkecuali IPS. Lebih jauh dijelaskan juga dari media ini yaitu dapat menjadi wadah untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan agar siswa tidak bosan dengan materi yang diajarkan guru karena media ini sudah menyediakan berbagai macam templat.

Sehubungan dengan masalah yang telah diuraikan di atas Muliadi, Mujahidah dan Rahmawati (2023) menyatakan bahwa pembelajaran IPS di SD saat ini dianggap kurang menarik, monoton dan membosankan oleh sebagian siswa, karena proses pembelajaran lebih menekankan pada penguasaan materi pelajaran, seperti hafalan materi dan penugasan. Kemudian hasil penelitian sebelumnya dilakukan oleh Fernanda dkk., (2024) dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media *Educaplay* di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya hasilnya adalah penggunaan media *Educaplay* berhasil meningkatkan hasil belajar pendidikan Pancasila pada siswa kelas IVB. Selain itu juga Dianita dkk., (2024) melakukan pengembangan penelitian menggunakan media *Educaplay* yang berjudul Pengembangan Game *Educaplay* sebagai Media Pembelajaran PKn Siswa Kelas V SD Negeri 1 Talang Padang dari hasil penelitiannya adalah dapat menjadikan suasana pembelajaran lebih menyenangkan sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran.

Apabila masalah yang telah digambarkan di atas tidak diatasi dengan segera, maka akan berdampak pada hasil belajar siswa, bahkan jika dibiarkan dapat mempengaruhi prestasi belajar IPS siswa. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah tersebut maka peneliti telah menggunakan media interaktif *Educaplay* karena media ini memiliki kelebihan yaitu mampu menjadikan pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak monoton yang bisa disesuaikan dengan karakteristik materi, karakteristik siswa dan perkembangan zaman. Selain itu game *Educaplay* sebagai media pembelajaran berbasis teknologi sangat membantu siswa dalam melatih kemampuan berfikir kritis, belajar menjadi lebih menarik, mengungkapkan apa yang dipelajari secara bebas, menantang diri sendiri dan menjadikan suasana pembelajaran lebih menyenangkan serta memudahkan siswa memahami materi. Berdasarkan masalah dengan pertimbangan kelebihan media pembelajaran berbasis teknologi, maka peneliti telah melakukan penelitian menggunakan Media Interaktif *Educaplay* Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 158 Barru Kabupaten Barru

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mendeskripsikan kegiatan siswa dan guru dalam pembelajaran IPS menggunakan media interaktif *Educaplay*. PTK dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus

terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran (Tanjung dkk., 2024).

1. Perencanaan: Penyusunan modul ajar, materi pembelajaran, serta instrumen penelitian.
2. Pelaksanaan: Guru mengajar menggunakan media interaktif Educaplay dalam dua pertemuan setiap siklus.
3. Observasi: Pengamatan terhadap aktivitas siswa dan guru selama pembelajaran berlangsung.
4. Refleksi: Evaluasi hasil observasi untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus berikutnya.

Penelitian ini melibatkan guru dan 15 siswa kelas V SD Negeri 158 Barru. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, yaitu seluruh populasi dijadikan sampel karena jumlahnya relatif kecil (Tanjung dkk., 2024).

Tabel 1. Populasi Penelitian

Kelas	Jenis Kelamin	Jumlah
	L	P
V	7	8

Sumber: Absensi Siswa Kelas V

Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes dan observasi:

1. Tes: Mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan Educaplay.
2. Observasi: Dilakukan oleh guru untuk mengamati aktivitas siswa dan efektivitas pembelajaran.

Instrumen penelitian berupa tes tertulis dan lembar observasi, yang digunakan untuk mengukur keterlibatan siswa serta pencapaian hasil belajar IPS.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada model Miles & Huberman (Sugiyono, 2019) yang terdiri dari tiga tahapan utama:

1. Reduksi Data: Menyaring dan merangkum data dari hasil tes dan observasi.
2. Penyajian Data: Menyusun data dalam bentuk naratif untuk dianalisis lebih lanjut.
3. Penarikan Kesimpulan: Mengevaluasi keberhasilan pembelajaran berdasarkan data yang dikumpulkan.

Adapun kategori keberhasilan pembelajaran ditentukan berdasarkan persentase siswa yang mencapai nilai ≥ 70 sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Tabel 2. Kriteria Keberhasilan Pembelajaran

Taraf Keberhasilan	Kualifikasi
80% – 100%	Baik
65% – 79%	Cukup

Taraf Keberhasilan	Kualifikasi
< 65%	Kurang

Sumber: Kunandar (Tajuddin, 2017)

Keberhasilan penelitian ini ditandai dengan peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus, di mana minimal 70% siswa memperoleh nilai ≥ 70 setelah penggunaan media *Educaplay*.

1. Indikator keberhasilan dari segi proses pembelajaran apabila menggunakan media pembelajaran *Educaplay* berbasis teknologi terlaksana dengan baik.

Tabel 3.1 Kriteria Presentase Aktivitas Siswa dan Guru

No.	Taraf Keberhasilan	Kualifikasi
1.	80% – 100%	Baik (B)
2.	65% – 79%	Cukup (C)
3.	> 65%	Kurang (K)

Sumber: Kunandar (Tajuddin, 2017)

2. Indokator keberhasilan dari hasil belajar siswa, yaitu dari segi hasil ditandai skor perolehan siswa sampai sejauh mana telah memenuhi KKM yaitu nilai ≥ 70 . Adapun kriteria bila 15 siswa mencapai 70% memperoleh nilai ≥ 70 yang digunakan untuk menentukan kualifikasi seperti tabel berikut:

Tabel 3.2 Tingkat Penguasaan Hasil Belajar

No.	Taraf Keberhasilan	Kualifikasi
1.	80% – 100%	Baik
2.	60% – 79%	Cukup
3.	> 60%	Kurang

Sumber: Tahar, (2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pemaparan Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas V SDN 158 Barru dalam dua siklus, masing-masing dua pertemuan. Siklus I berlangsung pada 12–13 November 2024, sementara siklus II pada 20–21 November 2024.

1. Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Peneliti dan guru kelas V berkolaborasi merancang pembelajaran menggunakan media *Educaplay* untuk meningkatkan hasil belajar IPS. Persiapan meliputi penyusunan RPP, pembuatan media pembelajaran, penyusunan soal evaluasi, serta observasi guru dan siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan 1 (12 November 2024)

Guru menjelaskan materi tentang kenampakan alam, lalu siswa bermain *Educaplay* untuk memperkuat pemahaman. Hasil permainan dicatat, dan tiga siswa dengan skor tertinggi diumumkan serta diberikan penghargaan.

- Pertemuan 2 (13 November 2024)

Guru mengajarkan perbedaan kenampakan alamiah dan buatan, serta contoh kenampakan alam di Indonesia dan Sulawesi Selatan. Siswa kembali menggunakan *Educaplay* untuk latihan interaktif.

- c. **Observasi Tindakan** Observasi dilakukan terhadap aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran menggunakan *Educaplay*. Pada pertemuan pertama, persentase aktivitas guru dan siswa masing-masing 53,33%. Pada pertemuan kedua meningkat menjadi 66,66%.

d. **Refleksi**

Ditemukan beberapa kendala, seperti kurangnya kesempatan bagi siswa untuk bertanya, pemantauan guru yang belum optimal, serta kurangnya keterlibatan siswa dalam penilaian skor. Perbaikan yang disarankan meliputi:

- Guru memberikan kesempatan bertanya terkait aturan permainan.
- Memastikan semua siswa terpantau saat menggunakan *Educaplay*.
- Memberikan penghargaan kepada siswa berprestasi untuk meningkatkan motivasi.
- Melibatkan siswa dalam penghitungan skor agar lebih transparan.

Perbaikan ini diterapkan pada siklus berikutnya guna meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Pemaparan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 158 Barru dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Siklus I berlangsung pada 12–13 November 2024, sedangkan Siklus II pada 20–21 November 2024.

Siklus II

1. Perencanaan

Peneliti berkolaborasi dengan guru kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran *Educaplay* dalam mata pelajaran IPS. Persiapan meliputi penyusunan RPP, pembuatan materi, pengaturan jadwal, serta penyediaan media dan sumber belajar.

2. Pelaksanaan

- **Pertemuan 1 (12 November 2024):** Siswa belajar tentang pengertian, jenis, dan ciri-ciri kenampakan alam. Guru menggunakan *Educaplay* untuk meningkatkan interaksi. Siswa memainkan permainan edukatif dengan HP mereka, dan skor tertinggi diumumkan.
- **Pertemuan 2 (13 November 2024):** Materi melanjutkan perbedaan kenampakan alamiah dan buatan serta contoh di Indonesia dan Sulawesi Selatan. Aktivitas serupa dilakukan dengan *Educaplay* untuk memperkuat pemahaman.

3. Observasi

Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran menggunakan lembar observasi. Hasilnya:

- **Pertemuan 1:** Aktivitas guru dan siswa memperoleh skor 73,33% (kategori cukup).
- **Pertemuan 2:** Aktivitas meningkat dengan skor 80% (kategori baik).

4. Refleksi

Ditemukan beberapa kendala, seperti kurangnya kesempatan siswa bertanya, keterbatasan pemantauan guru saat siswa menggunakan *Educaplay*, serta kurangnya penghargaan bagi siswa dengan skor tinggi. Perbaikan yang diperlukan:

- Guru lebih aktif memberi kesempatan siswa bertanya.
- Guru lebih optimal dalam memantau penggunaan *Educaplay*.
- Memberikan penghargaan bagi siswa yang berprestasi.
- Melibatkan siswa dalam penghitungan skor untuk transparansi dan motivasi.

Hasil refleksi ini menjadi dasar untuk perbaikan di siklus berikutnya.

Pembahasan

Pembahasan hasil lembar aktivitas guru pada siklus I, dapat diketahui bahwa aktivitas guru dalam penggunaan media *Educaplay* masih perlu ditingkatkan mengingat hasil belajar siswa masih kurang sehingga diperlukan adanya peningkatan pada siklus selanjutnya. Melalui media *Educaplay* yang diberikan oleh guru sudah mulai direspon baik oleh siswa, meskipun masih ada beberapa orang siswa yang belum aktif dalam proses belajar. Pada siklus I siswa masih perlu dibimbing oleh guru pada saat mengerjakan soal dan menggunakan media *Educaplay*. Dari hasil refleksi siklus I perlu diadakan perbaikan terutama pada tahap membimbing siswa dalam bermain menggunakan media, mengingatkan siswa untuk disiplin dalam menyelesaikan permainan sesuai waktu yang telah ditentukan, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dalam bertanya maupun menjawab.

Berdasarkan hasil tes evaluasi menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di siklus I, siswa yang tuntas sebanyak 9 siswa sedangkan yang tidak tuntas 6 orang dengan presentase ketuntasan 60%. Hal ini berarti dalam pembelajaran IPS masih terdapat siswa yang belum mencapai KKM 70.

Oleh sebab itu, peneliti melanjutkan pada siklus II untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Hasil pelaksanaan penelitian siklus II meningkat dilihat dari aktivitas guru maupun hasil tes evaluasi siklus II. Hal tersebut dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa yang meningkat dari 60% menjadi 80%. Hasil evaluasi siswa secara individu mengalami peningkatan dari kategori cukup ke kategori baik setelah melalui dua siklus.

Keberhasilan tindakan dari siklus I ke siklus II dikarenakan guru dapat melaksanakan rancangan pembelajaran yang baik sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran dengan berbantuan media pembelajaran yang digunakan, yaitu media pembelajaran *Educaplay* sehingga dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Tujuan pembelajaran yang telah diterapkan telah tercapai dengan baik. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran *Educaplay* dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa di sekolah dasar. Keberhasilan penggunaan media pembelajaran *Educaplay* juga telah dibuktikan oleh Fernanda dkk., (2024) dalam penelitiannya menemukan peningkatan hasil belajar dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media *Educaplay* di Kelas VB SDN Dukuh Kupang III Surabaya. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Tarigan dkk., (2024) yang berjudul Penerapan media pembelajaran *educaplay* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 064974 Medan Tembung tahun pembelajaran 2024/2025 hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Educaplay* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu juga Dianita dkk., (2024) melakukan pengembangan penelitian menggunakan media *Educaplay* yang berjudul Pengembangan Game *Educaplay* sebagai Media Pembelajaran PKn Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Talang Padang dari hasil penelitiannya adalah dapat menjadikan suasana pembelajaran lebih menyenangkan sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Educalay* berbasis teknologi dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V. Hal ini dibuktikan berdasarkan indikator ketuntasan hasil belajar IPS yang telah ditentukan, siklus I kategori Cukup meningkat pada siklus II dengan kategori Baik.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Pribad, B. (2017). *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Kencana.
- Dianita, E., Bilkis, A. N., Berliansyah, D., Hidayah, E., & Nikmatuzzakiyah, A. (2024). Pengembangan Game Educaplay sebagai Media Pembelajaran PKn Siswa Kelas V SD Negeri 1 Talang Padang. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(7), 275–282.
- Fadil, K., Amran, A., & Alfaien, N. I. (2023). Peningkatan Kualitas Pendidikan Dasar Melalui Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Mewujudkan Sustainable Developments Goal's. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 7(2).
- Fernanda, N., Roosyanti, A., & Susant, R. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Educaplay di Kelas VIB SDN Dukuh Kupang III Surabaya*. 3(2).
- Muliadi, Mujahidah, & Rahmawati, I. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Billboard Ranking Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. 5(November), 134–142.
- Pernantah, P. S. (2019). Desain Skenario Pembelajaran Aktif Dengan Metode “Mikir” Pada Mata Kuliah Pendidikan IPS. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 1(2), 145–155.
- Rahmawati, V., & Perdana, P. I. (2024). *Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Game Educaplay untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Polagan 1*. 8, 21907–21914.
- Tarigan, A. T. B., Muhammad, & Nurasih. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Educaplay dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II di SD Negeri 064974 Medan Tembung Tahun Pembelajaran 2024/2025. *Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7 Nomor 4. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i4.36849>
- Widyawati, R., & Rachmadyanti, P. (2023). Analisis Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Materi IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 365–379.
- Yanti, I. E., Alhudawi, U., & Hodriani, H. (2024). Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dalam Mengembangkan Soft Skill Siswa DI SMP NEGERI 1 PERCUT SEI TUAN. *Jurnal Serunai Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 13(1).