

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF EDUCAPLAY
TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS MATERI AKU DAN
KEBUTUHANKU SISWA KELAS IV SD NEGERI
PERTIWI LAMGAROT ACEH BESAR**

Hasmawati¹, Mislinawati², Suci Fitriani³

^{1,2,3}Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Syiah Kuala
hasma0976@gmail.com¹, mislina_tp@usk.ac.id², sucifitriani@usk.ac.id³

ABSTRACT

The low learning outcomes of students in IPAS learning are caused by the lack of innovative media utilization, which makes students less enthusiastic and tends to be passive in learning, resulting in only 18 out of 39 students achieving the learning objective attainment criteria of 75. This condition encouraged the researcher to implement Educaplay interactive learning media as a more attractive alternative solution. This study aims to describe the implementation of Educaplay interactive learning media on IPAS learning outcomes of the material "Aku dan Kebutuhanku" for fourth grade students of SD Negeri Pertiwi Lamgarot Aceh Besar. This study uses a descriptive qualitative approach with 39 students as subjects, data collection instruments in the form of teacher and student activity observation sheets and a written test of 20 multiple choice questions. The data analysis technique uses the Miles and Huberman model which includes data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that the implementation of Educaplay was carried out very well, as evidenced by the results of teacher and student activity observations which showed high involvement and enthusiasm in the very good category throughout the learning process. Student learning outcomes showed an average score of 85.12 with classical completeness reaching 87% where 34 out of 39 students were declared to have passed, so it can be concluded that the implementation of Educaplay interactive learning media is able to create an active, interactive, enjoyable learning atmosphere and has a positive impact on student learning outcomes in IPAS learning in elementary school

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

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan media yang inovatif menyebabkan siswa kurang antusias dan cenderung pasif dalam pembelajaran sehingga dari 39 siswa hanya 18 siswa yang mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran sebesar 75. Kondisi ini mendorong peneliti menerapkan media pembelajaran interaktif *Educaplay* sebagai solusi alternatif yang lebih menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran interaktif *Educaplay* terhadap hasil belajar IPAS materi Aku dan Kebutuhanku siswa kelas IV SD Negeri Pertiwi Lamgarot Aceh Besar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek 39 siswa, instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa serta tes tertulis 20 butir soal pilihan ganda. Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman meliputi reduksi data, penyajian data,

dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Educaplay* terlaksana dengan sangat baik, dibuktikan melalui hasil observasi aktivitas guru dan siswa yang menunjukkan keterlibatan dan antusiasme yang tinggi dalam kategori sangat baik selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar siswa menunjukkan nilai rata-rata 85,12 dengan ketuntasan klasikal mencapai 87% di mana 34 dari 39 siswa dinyatakan tuntas, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif *Educaplay* mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, menyenangkan dan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar

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

A. Pendahuluan

Dalam abad ke-21 tidak akan lepas dari teknologi. Teknologi termasuk dalam kebutuhan dasar setiap individu (Salimodo et al., 2023). Perkembangan teknologi yang signifikan, berdampak banyak pada segala aspek kehidupan, termasuk dalam ranah pendidikan (Setiani & Nasution 2023). Dalam dunia pendidikan, perkembangan teknologi memberikan dampak positif di mana 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 (Nikmah et al., 2024).

Salah satu keterampilan fundamental yang wajib dimiliki guru adalah kemampuan dalam mengelola kelas secara efektif (Yusnaldi et al.,

2024). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dapat mempermudah guru menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal dan berdampak positif pada hasil belajar. Hasil belajar sendiri merupakan keterampilan yang diperoleh setelah melalui proses pembelajaran (Selviana, 2022). Pencapaian hasil belajar dapat ditingkatkan melalui penerapan berbagai aspek, seperti metode, model, maupun media pembelajaran (Suyuti et al., 2023).

Karakteristik siswa pada era digital menuntut adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih efisien serta efektif, sehingga materi yang disampaikan guru lebih mudah diterima oleh (Sungkono et al., 2024). Menurut Sadikin et al. (2024) siswa masa kini

digolongkan sebagai *digital natives*, yakni generasi yang sejak lahir telah terbiasa berinteraksi dengan teknologi digital. Mereka memiliki karakteristik berbeda dengan generasi sebelumnya, misalnya lebih cepat mengakses informasi, lebih nyaman menggunakan teknologi, dan lebih menyukai pembelajaran berbasis pengalaman interaktif (Wakhyudin & Azizah, 2024).

Penerapan media berbasis teknologi semakin relevan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang berorientasi pada pembelajaran berbasis siswa (Depari et al., 2024). Kehadiran media interaktif bukan hanya meningkatkan partisipasi siswa, melainkan juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, dinamis, serta membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam (Mardiana & Emmiyati, 2024). Salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan untuk membantu siswa memahami konsep-konsep yang

dipelajari secara lebih efektif. Di tingkat sekolah dasar, IPS diajarkan untuk membekali dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap sosial yang berguna dalam kehidupan bermasyarakat (Parni et al., 2020). Sejak tahun 2022, kurikulum merdeka resmi diterapkan sebagai kerangka pendidikan baru di Indonesia, menggantikan kurikulum lama. Salah satu perubahan besar dalam kurikulum ini adalah penyatuan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Kemendikbudristek, 2022). Perubahan ini bertujuan agar para murid mampu memahami lingkungan alam dan sosial secara bersamaan, sehingga memiliki pemahaman yang lebih luas tentang dunia di sekitarnya (Husna et al., 2023). IPAS adalah mata pelajaran yang menggabungkan ilmu alam dan sosial dalam satu pembelajaran. Mata pelajaran ini mencakup pembelajaran tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan budaya. Tujuan utama dari pembelajaran IPAS adalah untuk meningkatkan pemahaman murid tentang dunia sekitar dan memberikan pengetahuan yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, sifat konsep yang abstrak

dan menekan pada fakta, keterampilan berpikir kritis dan kesadaran terhadap lingkungan sering kali membuat siswa beranggapan bahwa IPAS adalah pelajaran yang sulit, membosankan, dan penuh dengan istilah asing yang sulit dipahami. Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar siswa terhadap IPAS .

Hasil pengamatan lapangan di SD Negeri Pertiwi Lamgarot yaitu pada kelas IV juga menunjukkan kondisi serupa. Pada saat pembelajaran IPAS berlangsung, banyak yang kurang fokus dan tampak tidak bersemangat karena kegiatan belajar masih dominan dengan membaca, mencatat, serta mendengarkan penjelasan guru tanpa dukungan media yang bervariasi sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dari 39 siswa hanya 18 siswa yang berhasil mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yaitu 75. Namun, ketika peneliti mencoba memanfaatkan media interaktif berbasis teknologi, seperti *Wordwall* yang diisi dengan permainan edukatif, siswa terlihat lebih antusias, aktif dan termotivasi mengikuti pembelajaran. Hal ini memperlihatkan bahwa pemanfaatan media yang sesuai dengan karakteristik mampu meningkatkan

partisipasi mereka dalam belajar. Situasi ini menegaskan pentingnya perubahan strategi pembelajaran melalui pemanfaatan media yang lebih interaktif dan inovatif untuk meningkatkan hasil belajar sekaligus mendorong keaktifan siswa di kelas. Penggunaan media pembelajaran inovatif dapat menjadi salah satu solusi dalam menciptakan proses belajar yang lebih variatif (Sakdah et al., 2021).

Salah satu platform media yang populer adalah platform *Educaplay*. Platform ini menawarkan berbagai aktivitas belajar yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan. *Educaplay* merupakan sebuah platform daring yang menawarkan berbagai perangkat dan aktivitas interaktif untuk mendukung pembelajaran. *Educaplay* memiliki beraneka fitur seperti, *Video Quiz*, *Froggy Jumps*, *Yes or No* , *Words Game*, *Puzzle*, *Map quiz*, *Alphabet Game*, *Memory Game*, *Quiz*, *Matching Game*, *Riddle*, *Crossword Puzzle*, *Word Search Puzzle*, dan lainnya yang dapat disesuaikan dengan materi IPAS, tidak sekedar mampu membuat tertarik, namun juga turut membantu mereka memahami konsep-konsep penting dalam mata pelajaran IPAS

dengan cara visual dan interaktif (Surachmi et al., 2021).

Hal ini sejalan dengan penelitian (Suryaningsih & Dahlan, 2025) dalam penelitiannya “ Pengaruh Media Interaktif *Educaplay* terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa secara signifikan pemanfaatan media pembelajaran interaktif *Educaplay* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar IPA . Selain itu Rizkiani et al. (2025) dalam penelitiannya yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Educaplay* untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V “ menyatakan bahwa penggunaan *Educaplay* efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek 39 siswa, instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa serta tes tertulis 20 butir soal pilihan ganda. Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini mengumpulkan data mengenai penerapan media pembelajaran interaktif *Educaplay* dalam pembelajaran IPAS pada materi Aku dan Kebutuhanku di kelas IV SD Negeri Pertiwi Lamgarot. *Educaplay* merupakan media pembelajaran berbasis digital yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti *Video Quiz*, *Yes or No*, *Line Up*, *Fill in the Blanks*, dan *Froggy Jump* yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Penggunaan media ini bertujuan untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah melalui aktivitas yang menarik, interaktif, dan menyenangkan. Selain itu, *Educaplay* juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga pada aktivitas siswa.

Penerapan *Educaplay* Dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, Penerapan Media Pembelajaran Interaktif *Educaplay* Pada Pembelajaran IPAS Materi Aku dan Kebutuhanku Di Kelas IV SD Negeri Pertiwi Lamgarot

terlaksana dengan sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan perolehan skor sebesar 50 dari skor maksimal 52 dengan persentase keterlaksanaan mencapai 96%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh indikator pembelajaran, baik kegiatan awal, kegiatan inti, maupun kegiatan penutup dapat dilaksanakan secara optimal oleh guru.

Mengacu pada indikator kegiatan awal, guru berhasil melaksanakan perencanaan pembelajaran dengan baik melalui penyampaian tujuan pembelajaran, pengintegrasian aktivitas *Educaplay* kedalam proses pembelajaran, serta pengaturan kelompok belajar siswa. Penyampaian tujuan pembelajaran menjadi langkah penting karena dapat memberikan gambaran kepada siswa mengenai kompetensi yang akan dicapai selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, integrasi *Educaplay* dalam pembelajaran menunjukkan bahwa media tersebut digunakan sebagai sarana yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, bukan hanya sebagai media hiburan. Pengaturan kelompok belajar juga membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kolaboratif sehingga siswa dapat

saling membantu dalam menyelesaikan aktivitas pembelajaran.

Pengintegrasian *Educaplay* menunjukkan bahwa media tersebut dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, bukan sekadar sebagai media hiburan. Berdasarkan hasil observasi, guru memperoleh skor yang menunjukkan kategori sangat aktif, sehingga pelaksanaan kegiatan awal pembelajaran dapat dikatakan berlangsung dengan sangat baik. Temuan ini sejalan dengan penelitian Safitri et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif *Educaplay* dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa karena aktivitas yang disajikan terintegrasi dengan materi pembelajaran.

Selama kegiatan inti berlangsung, guru menunjukkan kemampuan yang sangat baik dalam mengelola pembelajaran berbasis *Educaplay*. Hal ini terlihat dari keberhasilan guru dalam memberikan stimulus kepada siswa agar aktif mengikuti pembelajaran. Selain itu, guru juga sangat aktif dalam membimbing siswa untuk memahami cara penggunaan setiap aktivitas yang

tersedia pada *Educaplay*. Berdasarkan hasil observasi, kedua aspek tersebut menunjukkan bahwa guru mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang mendorong keterlibatan siswa sejak awal kegiatan inti berlangsung.

Beragam aktivitas yang disajikan melalui *Educaplay* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Melalui aktivitas yang interaktif, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara langsung dalam menjawab pertanyaan, menyusun urutan jawaban, melengkapi kalimat dan mengikuti permainan edukatif yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Keterlibatan aktif siswa dalam setiap aktivitas menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* mampu meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut terlihat dari antusiasme siswa dalam menyelesaikan setiap tugas yang diberikan serta keaktifan mereka dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran.

Selain memberikan arahan dan bimbingan, guru juga mampu mengimplementasikan berbagai

aktivitas pembelajaran yang terdapat dalam *Educaplay* sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pada aktivitas *Video Quiz*, *Yes or No*, dan *Line Up*, guru menunjukkan kategori sangat aktif dalam pelaksanaannya. Sementara itu, pada aktivitas *Fill in the Blanks* guru termasuk dalam kategori aktif, sedangkan pada aktivitas *Froggy Jump* guru menunjukkan kategori sangat aktif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hampir seluruh aktivitas pembelajaran dapat dilaksanakan secara optimal sehingga siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam setiap kegiatan yang diberikan.

Hal tersebut didukung oleh Wardani et al. (2025) yang menemukan bahwa penggunaan game *Educaplay* mampu meningkatkan aktivitas dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, ditunjukkan melalui meningkatnya antusiasme siswa dalam diskusi, keaktifan dalam mengerjakan tugas, serta keterlibatan langsung dalam aktivitas pembelajaran berbasis permainan edukatif. Penggunaan berbagai fitur interaktif dalam *Educaplay* membuat siswa lebih aktif berpartisipasi dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu,

media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa aktivitas-aktivitas yang tersedia dalam *Educaplay* dapat membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan berpusat pada siswa.

Selain itu, penggunaan *Educaplay* juga sejalan dengan karakteristik pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*). Dalam penerapan media ini, siswa diberikan kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif melalui berbagai aktivitas yang menuntut keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa *Educaplay* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa dalam mengikuti setiap aktivitas pembelajaran serta keterlibatan mereka dalam menyelesaikan tugas yang diberikan melalui media *Educaplay*.

Pelaksanaan kegiatan penutup, guru memanfaatkan hasil belajar siswa yang diperoleh melalui *Educaplay* sebagai bahan evaluasi pembelajaran. Hasil dari aktivitas yang dikerjakan siswa memberikan informasi kepada guru mengenai tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Selain itu, guru juga membimbing siswa dalam menarik kesimpulan sehingga konsep-konsep penting yang telah dipelajari dapat dipahami dengan lebih baik. Kegiatan refleksi dan pemberian umpan balik yang dilakukan guru membantu siswa mengetahui kekuatan dan kelemahan mereka selama proses pembelajaran.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa penggunaan media *Educaplay* menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Siswa terlihat antusias mengikuti setiap aktivitas yang diberikan dan menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap pembelajaran. Kondisi ini mengindikasikan bahwa media *Educaplay* mampu meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Wafiqni dan Adelia (2025), yang menunjukkan bahwa penggunaan platform *Educaplay* memberikan

pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa sekolah dasar. Ketika perhatian dan minat siswa meningkat, proses penerimaan informasi juga menjadi lebih optimal sehingga dapat mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa keberhasilan penerapan media pembelajaran interaktif *Educaplay* pada materi Aku dan Kebutuhanku tidak terlepas dari kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran secara sistematis serta memanfaatkan fitur-fitur *Educaplay* sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Persentase keterlaksanaan yang mencapai 96% menunjukkan bahwa seluruh tahapan pembelajaran telah dilaksanakan secara optimal. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif *Educaplay* dapat menjadi alternatif yang efektif dalam mendukung pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya pada materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa seperti materi Aku dan Kebutuhanku.

Pada indikator kegiatan penutup, guru memanfaatkan hasil belajar siswa yang diperoleh melalui aktivitas *Educaplay* sebagai bahan

evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Hasil yang ditampilkan pada setiap aktivitas *Educaplay* memberikan gambaran kepada guru mengenai konsep-konsep yang telah dikuasai maupun yang masih memerlukan penguatan. Informasi tersebut menjadi dasar bagi guru untuk menilai ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, guru juga membimbing siswa dalam menarik kesimpulan materi pembelajaran dengan menunjukkan kategori aktif, sehingga siswa dapat merangkum kembali inti materi yang telah dipelajari selama pembelajaran berlangsung.

Guru juga menutup pembelajaran dengan memberikan refleksi dan tindak lanjut pembelajaran. Pada aspek ini, guru menunjukkan kategori sangat aktif, menunjukkan bahwa kegiatan penutup dilaksanakan secara optimal. Melalui kegiatan refleksi, siswa tidak hanya diminta mengingat kembali materi yang telah dipelajari, tetapi juga diajak untuk mengungkapkan pengalaman belajar, kesulitan yang dihadapi, serta hal-hal yang telah mereka pahami. Kegiatan ini penting karena dapat membantu guru memahami kebutuhan belajar

siswa sekaligus mendorong siswa untuk lebih menyadari perkembangan belajarnya sendiri.

Pelaksanaan kegiatan penutup tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran tidak berhenti pada penyampaian materi dan pengerjaan aktivitas di *Educaplay*. Hasil belajar yang diperoleh siswa dimanfaatkan kembali oleh guru sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan langkah pembelajaran berikutnya. Di sisi lain, kegiatan menyimpulkan materi dan refleksi membantu siswa mengorganisasi kembali pengetahuan yang telah diperoleh sehingga pemahaman mereka menjadi lebih kuat dan tidak hanya bersifat sementara. Dengan demikian, kegiatan penutup berperan penting dalam memastikan bahwa pembelajaran yang telah dilaksanakan benar-benar memberikan makna bagi siswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Hofifah et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* dapat mendukung pelaksanaan evaluasi pembelajaran secara lebih efektif dan terstruktur. Melalui data hasil aktivitas yang dikerjakan siswa, guru dapat memperoleh informasi yang lebih jelas

mengenai perkembangan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Informasi tersebut tidak hanya bermanfaat untuk menilai hasil belajar, tetapi juga dapat digunakan sebagai dasar dalam memberikan umpan balik, refleksi, dan tindak lanjut pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *Educaplay* tidak hanya mendukung kegiatan inti pembelajaran, tetapi juga memberikan kontribusi pada kualitas pelaksanaan kegiatan penutup pembelajaran.

Selanjutnya berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan media *Educaplay* berada pada kategori sangat baik. Siswa menunjukkan keterlibatan yang tinggi dalam setiap tahapan pembelajaran, mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, hingga kegiatan penutup. Penggunaan media *Educaplay* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media *Educaplay* dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif dan berpusat pada siswa.

Kegiatan awal, siswa menunjukkan kesiapan yang baik

dalam mengikuti pembelajaran. Kesiapan siswa pada awal pembelajaran sangat penting karena dapat membantu mereka memahami materi yang akan dipelajari. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran dan memahami aktivitas yang akan dilakukan selama menggunakan *Educaplay* sehingga kedua aspek tersebut berada pada kategori sangat aktif. Perolehan skor tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu memberikan perhatian yang baik terhadap arahan yang diberikan guru sejak awal pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan penelitian Wafiqni dan Adelia (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Educaplay* dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa sehingga siswa lebih fokus dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Selama kegiatan inti berlangsung, siswa terlihat aktif bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi dengan teman, serta mengikuti berbagai aktivitas yang tersedia pada *Educaplay*. Berdasarkan hasil observasi, keterlibatan siswa dalam aktivitas *Video Quiz*, *Yes or No*, *Line Up*, *Fill in the Blanks*, dan *Froggy*

berada dalam kategori sangat aktif, sedangkan pada aspek pemahaman materi berada dalam kategori aktif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak hanya berpartisipasi dalam berbagai aktivitas pembelajaran, tetapi juga mampu memahami materi yang dipelajari dengan baik. Melalui aktivitas yang interaktif dan menyenangkan, siswa memperoleh kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga suasana belajar menjadi lebih aktif dan tidak berpusat pada guru.

Kondisi tersebut sejalan dengan penelitian Husada et al. (2026) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Educaplay* dapat meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berbagai aktivitas yang tersedia dalam *Educaplay* mendorong siswa untuk berinteraksi, berdiskusi, serta berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Keterlibatan siswa secara langsung dalam aktivitas pembelajaran membantu mereka membangun pemahaman terhadap materi melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dengan demikian, penggunaan *Educaplay* tidak hanya

mendukung keaktifan siswa, tetapi juga membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif.

Memasuki kegiatan penutup, siswa mampu menjawab soal yang diberikan melalui *Educaplay* dan mengikuti kegiatan refleksi pembelajaran dengan baik. Sebagian besar siswa juga mampu menyampaikan kembali materi yang telah dipelajari, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapatnya di depan kelas. Hal ini terlihat dari aspek menjawab evaluasi yang berada pada kategori sangat aktif, aspek menarik kesimpulan materi pembelajaran yang berada pada kategori aktif, serta aspek mengikuti kegiatan refleksi yang berada pada kategori sangat aktif. Namun demikian, secara keseluruhan siswa telah menunjukkan partisipasi yang baik dalam kegiatan penutup. Kegiatan refleksi yang dilakukan membantu siswa memahami kembali materi yang telah dipelajari dan memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang dipelajari.

Sejalan dengan penelitian Hofifah et al. (2025) yang menyatakan bahwa pemanfaatan *Educaplay* dapat

mendukung pelaksanaan evaluasi pembelajaran serta membantu siswa melakukan refleksi terhadap proses dan hasil belajar yang telah dicapai. Lebih lanjut diperkuat oleh penelitian Raudah et al. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa sekolah dasar karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Melalui berbagai aktivitas interaktif yang tersedia dalam *Educaplay*, siswa tidak hanya berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk mengevaluasi dan merefleksikan pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Dengan demikian, penggunaan *Educaplay* mampu mendukung dan menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif, aktif, dan berpusat pada siswa.

Selain itu, Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penerapan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*) dalam Kurikulum Merdeka dapat meningkatkan keterlibatan siswa

secara aktif selama proses pembelajaran, sehingga berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan mutu pendidikan (Pertwi et.al., 2022). Melalui penerapan *Educaplay*, siswa diberikan kesempatan untuk berpartisipasi aktif, bekerja sama, berdiskusi, serta memecahkan masalah melalui berbagai aktivitas yang tersedia. Kegiatan tersebut membantu siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar yang diperoleh selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media *Educaplay* tidak hanya meningkatkan aktivitas siswa, tetapi juga mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif *Educaplay* mampu meningkatkan aktivitas siswa pada pembelajaran IPAS materi Aku dan Kebutuhanku. Tingginya keterlibatan siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa media *Educaplay* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Keberhasilan tersebut juga didukung oleh peran guru yang

mampu mengelola pembelajaran dengan baik serta memanfaatkan fitur-fitur *Educaplay* secara optimal. Oleh karena itu, media *Educaplay* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas siswa di sekolah dasar.

Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil tes yang diberikan pada akhir pembelajaran, diketahui bahwa hasil belajar pada materi Aku dan Kebutuhanku menunjukkan hasil yang sangat baik. Dari 39 yang mengikuti tes sebanyak 34 dinyatakan tuntas, sedangkan 5 dinyatakan tidak tuntas. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh sebesar 85,12. Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara umum telah mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan, yaitu 87%. Tingginya tingkat ketuntasan belajar menunjukkan bahwa materi pembelajaran yang disampaikan melalui media pembelajaran interaktif *Educaplay* dapat dipahami dengan baik oleh. Melalui penerapan *Educaplay*, tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang tersedia, seperti *Video Quiz*, *Yes or No*, *Line Up*, *Fill in the Blanks*, dan *Froggy Jump*.

Aktivitas-aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih memahami konsep, mengingat informasi, serta menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh selama proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif *Educaplay* mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat antusias mengikuti setiap aktivitas yang diberikan. Ketertarikan terhadap media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian dan konsentrasi mereka dalam menerima materi pembelajaran. Ketika perhatian meningkat, proses pemahaman terhadap materi juga menjadi lebih optimal sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Perolehan ketuntasan klasikal sebesar 87% menunjukkan bahwa secara umum siswa telah menguasai materi *Aku dan Kebutuhanku* dengan sangat baik. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai secara optimal. Tingginya persentase ketuntasan

klasikal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berhasil mencapai kriteria ketuntasan yang ditentukan. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil karena tujuan pembelajaran telah tercapai oleh hampir seluruh siswa.

Meskipun demikian, masih terdapat siswa yang belum mencapai ketuntasan dengan nilai 50, 60, 65 dan 70. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan dan kecepatan belajar setiap berbeda-beda. Beberapa faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar antara lain kemampuan awal, tingkat pemahaman terhadap materi, motivasi belajar, perhatian selama pembelajaran, serta kondisi individu. Oleh karena itu, siswa yang belum mencapai ketuntasan memerlukan bimbingan dan pendampingan lebih lanjut agar dapat memahami materi secara lebih baik.

Temuan penelitian ini juga memperkuat hasil observasi siswa yang menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif *Educaplay* terlaksana dengan sangat baik dengan persentase keterlaksanaan sebesar 93%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu mengikuti seluruh tahapan pembelajaran secara optimal, mulai

dari kegiatan awal, kegiatan inti, hingga kegiatan penutup. Keterlaksanaan pembelajaran yang baik memberikan dampak positif terhadap pemahaman terhadap materi Aku dan Kebutuhanku. Dengan demikian, keberhasilan penerapan *Educaplay* dalam proses pembelajaran turut mendukung tercapainya hasil belajar yang optimal.

Hal ini diperkuat oleh penelitian Syarmadana et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media *Educaplay* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif tersebut. Peningkatan ini terjadi karena *Educaplay* menyajikan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan melibatkan secara aktif dalam proses belajar. Selain itu, penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih efektif.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif *Educaplay* pada pembelajaran IPAS

memberikan dampak positif terhadap hasil belajar kelas IV SD Negeri Pertiwi Lamgarot. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata kelas 85,12 yang tinggi, ketuntasan klasikal sebesar 87,%, serta jumlah siswa yang tuntas mencapai 34 dari 39 siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *Educaplay* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Selain itu, dikarenakan keberhasilan penerapan *Educaplay* sangat dipengaruhi oleh ketersediaan sarana dan prasarana pendukung serta stabilitas jaringan internet, maka perlu dilakukan persiapan dan pengecekan secara menyeluruh terhadap perangkat dan fasilitas yang digunakan sebelum pembelajaran dilaksanakan agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal dan mencapai tujuan yang diharapkan

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri Pertiwi Lamgarot, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran

interaktif *Educaplay* pada pembelajaran IPAS materi Aku dan Kebutuhanku terlaksana dengan sangat baik. Hal ini ditunjukkan oleh hasil observasi guru yang memperoleh skor 50 dari skor maksimal 52 dengan persentase keterlaksanaan sebesar 96%. Sedangkan hasil observasi siswa memperoleh 30 skor dari skor maksimal 32 dengan persentase 93%. Penerapan *Educaplay* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Melalui penerapan media pembelajaran interaktif *Educaplay*, hasil belajar siswa pada materi Aku dan Kebutuhanku menunjukkan hasil yang sangat baik. Hal tersebut ditunjukkan ketuntasan klasikal mencapai 85%, di mana sebanyak 34 siswa mencapai ketuntasan belajar dan hanya 5 siswa yang belum mencapai ketuntasan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif *Educaplay* dapat membantu memahami materi pembelajaran dengan lebih baik sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, efektif, dan bermakna

DAFTAR PUSTAKA

- Ardelia, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi IPAS Sistem Pernapasan Manusia “ Oksibondi ” Kelas V di SDN Batu Ampar 02. 5(5), 1760–1771. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* <https://doi.org/10.38035/jmpis.v5i5>
- Agdiyah, F. A., Mustopa, S., & Kowiyah. Pengaruh Media Interaktif *Educaplay* pada Pembelajaran Matematika di Kelas III SD. *Jurnal Arjuna Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*. 2(3), 386-390 <https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i6.1367>
- Anwar, Saiful & Jasiah (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game *Educaplay* untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 3(1), 357-370 [Hhttps://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913](https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913)
- Aisyah, Zukhrifa., Yarmi Gusti (2025) Pengembangan Media Interaktif *Educaplay* Untuk Meningkatkan Pemahaman Persamaan dan Lawan Kata Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 10 (3), 468-476 <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.33871>
- Daniyati, A., Saputri , B. I., Wijaya , R., Septiyani, A. S. (2023) Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*. 1(1), 282-294. <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/993>
- Depari, S. R., Dahlan, Z., Yusuf A. R., & Hidayat T. (2024) Paradigma Pendidik Terhadap Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar Di

- Raudhatul Athfal Swasta Harapan Bandar Pulo. *Journal General and Specific Research* 4(1), 23-28. <https://adisampublisher.org/index.php/edu/article/view/616>
- Hofifah, N.S., Indriani., & Indriani S.R. (2025) Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Educaplay Pada Pembelajaran Ipas Materi Indonesiaku Kaya Alamnya. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri ISSN*. 11(4), 284-288 <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i03.3766>
- Husada, P. N., Isro' lyah., Aulia, N., Amelia, F.L., Zeniari E. A., Indrawati D. (2026) Efektivitas Media Interaktif Educaplay terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 11 (2), 190-197. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.45347>
- Husnah, A., Fitriani . A., Patricya, F., Modesta., Handayani P. T., Marini, S. A. (2023). Analisis Materi Ips Dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar 6 123456. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humanior* 3(1), 57–64. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSh>
- Martatiana, D. R., & Madani, F. (2023). Penerapan Asesmen Autentik dalam Praktikum IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia* 6(4), 1741–1760. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7291>
- Mazidah, N. R., & Sartika, S. B. (2023). Pengaruh Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SDN Grabagan. *Jurnal Papeda* 5(1), 10-11. <https://e-journal.unimudasorong.ac.id/index.php/jurnalpendidikdasar/index>
- Nikmah, F., & Retnanto, A. (2024). Implementasi Pembelajaran IPAS Terintegrasi Keterampilan Abad 21 dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan MI\SD*. 2(3), 133- 141. <https://doi.org/10.35878/guru/v4.i2.1136>
- Nurhatmi, Jules (2025) Multimedia Pembelajaran Landasan Kognitif Dan Implikasi Desain Instruksional mplikasi, D. A. N., & Instruksional. *Jurnal Pendidikan Islam dan Keguruan* 1(2), 91–117. <https://doi.org/10.17509/curricula.v2i1.52058>
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Journal of Primary Education*. 3(2), 64–72. <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>
- Parni, Islam, A., Muhammad, S., & Sambas, S. (2020). Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara, Diplomasi Dan Hubungan Internasional*, 3(2), 96. <https://journal.iaisambas.ac.id/index.php/Cross-Border/article/download/501/399>
- Pramestiya, R., Sukartono (2025). Implementation of ICT (Information Communication Technology) Based Educaplay Game to Improve Learning Comprehension of IPAS 5th Grade Students of SD Muhammadiyah Plus Malangjiwan. *Didaktikatauhidi*. <https://doi.org/10.30997/jtdik.v12i1.18166>
- Pertiwi, D. A., Nurfatimah, A.S., & Hasna S.(2022) Menerapkan Metode Pembelajaran Berorientasi Student Centered Menuju Masa Transisi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 6(2)

- 8839-8848
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3780>
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektifitas Penggunaan Media Interaktif Dalam Meningkatkan Keaktifan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian multidisiplin*. 2(4), 292-295. <https://ejournal.umbungpare.org/index>
- Rizkiani, W., & Nurhasanah (2025). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V. 6(2), 647-650. *Jurnal Pendidikan Sains ,Geologi dan Geofisika* <https://doi.org/10.29303/geoscienced.v6i2.690>
- Ruja, I. N. (2025). Implementation of Interactive Media using Padlet Integrated with Educaplay Platform on IPS Subject. *Jurnal pendidikan ips*. 15(3), 819–826. <https://doi.org/10.37630/jpi.v15i3.3364>
- Rukmana., Wakhyudin, H., & Azizah, M. (2024). Memperkuat Literasi Teknologi melalui Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Media Kahoot di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Madaniya*. 5(3), 790–795. <https://doi.org/10.53696/27214834.844>
- Safitri, W., Khayroiyah, Siti., Ika S, D., Zulmihani, H., 2024) Penerapan Media Interaktif Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III UPT SD Negeri 060925 Medan Amplas. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8(2), 35949-35953. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view>
- Saleh, S.(2023) Mengenal Penelitian Kualitatif, Sulawesi Selatan. AGMA
- Salimodo, D., S, T. C., Lestari, A. (2023). Inovasi Dalam Manajemen Kurikulum Pemanfaatan Teknologi. *Journal homepage*.17(02).88-9 <https://doi.org/10.55799/jalr.v17i02.271>
- Setiani, E. A., Gani, A., & Nasution, J. (2023). Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal on Early Childhoo*. 6(2), 246–250. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i2.508>
- Siregar, H. T. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI. 2(2), 215–226. *Jurnal Tarbiyah dan Keeguruan*. 2(2), 215–226. <https://ejournal.unimudasorong.ac.id/index.php/jurnalpendidikandasar/article/view/1809>
- Sudijono, Anas.(2012) *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta.PT.Raja
- Sugiono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D (M. Dr. Ir. Sutopo. S.Pd, Ed.; 1st ed.). Alfabeta.
- Sungkono., Hakim, L. M., Trilisiana, N., & Prabowo, M. (2024). Pembelajaran Yang Efektif, Efisien, Dan Menyenangkan Dengan Media Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar Di Wilayah Koordinator Pendidikan Bulu Sukoharjo. *Jurnal Abdi*. 9(2), 195–199. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/abdi/index>
- Suparlan. (2020) Peran Media Dalam Pembelajaran Di Sd/Mi. *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* 2(2) 298-311 <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Surachmi, S., Jahniel, K., Sison, S. (2021). Educaplay As Teaching Media In virtual Classes . *The 3rd*

- Bogor English Student and Teacher (BEST).1-5.
<https://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/best/article/view/1110>
- Suryaningsih, R., & Dahlan, Z. (2025). Pengaruh Media Interaktif Educaplay terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 8(2), 340-347.
<https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/ce>
- Suyuti., Wahyuningrum, P., Jamil., A. M., Nawawi, L.,M., Aditia, D., Rusmayan,L.A. (2023). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *Journal on Education*.6(1), 2-8
[.http://jonedu.org/index.php/joe](http://jonedu.org/index.php/joe)
- Tarigan, T. B., Arifin, M., & Nurasiah (2024) Penerapan Media Pembelajaran Educaplay Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas Ii Di Sd Negeri 064974 Medan Tembung Tahun Pembelajaran 2024/2025 *Jurnal ReviewPendidikan dan Pengajaran*.7(4) 15796- 15801.
<https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i4.36849>
- Ummah, K. K., & Mustika, D. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Muatan IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. 13(2), 1573–1582. *Jurnal Kependidikan*.
<https://jurnaldidaktika.org/>
- Wafiqni, N., & Adelia, F. (2025). Analisis penggunaan media pembelajaran interaktif Educaplay dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 17(1), 69–80.
<https://doi.org/10.32678/primary.v17i1.11724>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., & Shofiah, T. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education* 5(2), 3928–3936.
<http://jonedu.org/index.php/joe>
- Yusnaldi, E., Suryaningsih, R., Siregar, A. H., & Khairunnisa, S. (2024). Peran Matakuliah Magang II Dalam Meningkatkan Keterampilan Dasar Mengajar Mahasiswa Calon Guru SD / MI. 4. *Journal Of Social Science Researc*
<https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/12057>
- Zakiyah, R., 2022. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif sebagai Sumber Belajar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II-A SDN 6 Menteng Kota Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya* 2(2), 222-231.
<https://e-journal.upr.ac.id/index.php/enggang/article>