

**PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN
EDUCAPLAY TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA
KELAS III SDN 106163 BANDAR KLIPPA**

Godlin Hutaeruk¹, Waliyul Maulana Siregar², Wildansyah Lubis³,
Apiek Gandamana⁴, Husna Parluhutan Tambunan⁵
^{1,2,3,4,5} PGSD Universitas Negeri Medan
godlinhutaeruk16@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Problem-Based Learning (PBL) model assisted by Educaplay on the Pancasila Education learning outcomes of third-grade students at SDN 106163 Bandar Klippa during the 2025/2026 academic year. The study employs a quantitative approach using a quasi-experimental method and a Nonequivalent Control Group Design. The research sample consists of class III-C as the experimental group and class III-B as the control group. The research instrument is a multiple-choice test that has undergone testing for validity, reliability, difficulty level, and discriminatory power. Data analysis was conducted using normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing via the Independent Sample t-test. The results indicate a Sig. (2-tailed) value of 0.005 (<0.05), demonstrating a significant effect of the Educaplay-assisted PBL model on the Pancasila Education learning outcomes of the third-grade students. The implementation of the PBL model combined with Educaplay media was able to enhance student engagement, critical thinking skills, and learning outcomes compared to conventional instruction.

Keywords: *Problem Based Learning, Educaplay, Learning Outcomes, Pancasila Education, Elementary School*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model Problem Based Learning (PBL) berbantuan Educaplay terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III SDN 106163 Bandar Klippa Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment dan desain Nonequivalent Control Group Design. Sampel penelitian terdiri atas kelas III-C sebagai kelas eksperimen dan kelas III-B sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda yang telah diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,005 (<0,05), sehingga terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model Problem Based Learning berbantuan Educaplay terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III

SDN 106163 Bandar Klippa. Penerapan model PBL yang dipadukan dengan media Educaplay mampu meningkatkan keaktifan, kemampuan berpikir kritis, dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Kata Kunci: *Problem Based Learning, Educaplay, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar.*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan karakter yang diperlukan untuk menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, proses pembelajaran diarahkan agar peserta didik berperan aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pembentukan karakter peserta didik adalah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini bertujuan menanamkan nilai-nilai Pancasila, membangun sikap toleransi, gotong royong, tanggung jawab, serta menghargai keberagaman sebagai bagian dari identitas bangsa Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 106163

Bandar Klippa, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih menghadapi beberapa kendala. Pembelajaran masih didominasi oleh model pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru (teacher centered), sehingga aktivitas belajar siswa kurang bervariasi dan cenderung monoton. Selain itu, penggunaan media pembelajaran masih terbatas, pemanfaatan platform digital oleh guru belum optimal, serta masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran masih rendah dan berdampak pada hasil belajar yang belum optimal.

Hasil belajar merupakan indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran. Hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan peserta didik, tetapi juga oleh model pembelajaran dan media yang digunakan guru.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong peserta didik untuk berpikir kritis. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam membangun pengetahuan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka adalah Problem Based Learning (PBL). Menurut Syamsidah dan Hamidah Suryani (2018), Problem Based Learning merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengetahuan melalui proses pemecahan masalah yang berkaitan dengan situasi nyata. Model ini mendorong peserta didik untuk aktif mencari informasi, berdiskusi, mengemukakan pendapat, serta merumuskan solusi terhadap permasalahan yang diberikan sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mampu meningkatkan hasil belajar.

Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga memegang

peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu media digital yang dapat digunakan adalah Educaplay, yaitu platform pembelajaran interaktif yang menyediakan berbagai aktivitas berbasis permainan edukatif, seperti Matching Games, Froggy Jumps, Quizzes, Word Games, dan aktivitas interaktif lainnya. Menurut Batitusta dan Hardinata (2024), Educaplay mampu meningkatkan motivasi, perhatian, partisipasi, dan pemahaman peserta didik karena menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk permainan yang menarik dan interaktif. Dengan demikian, integrasi model Problem Based Learning dengan media Educaplay diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan Problem Based Learning maupun media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian Erika Putri Amanda Reta dan Yunita Sari (2025) menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning berbantuan Educaplay memberikan

pengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif siswa. Demikian pula penelitian Prayoga, Pratomo, dan Lestari (2024) membuktikan bahwa penggunaan Educaplay mampu meningkatkan minat belajar peserta didik melalui aktivitas pembelajaran berbasis permainan. Namun, penelitian-penelitian tersebut umumnya diterapkan pada mata pelajaran lain, sedangkan penelitian mengenai penerapan Problem Based Learning berbantuan Educaplay pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih terbatas.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan pada penerapan model Problem Based Learning berbantuan Educaplay dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi "Kekayaan Suku Bangsaku" kelas III sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment dan desain *Nonequivalent Control Group Design*, yaitu membandingkan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan Problem Based Learning berbantuan Educaplay dengan kelas kontrol yang

memperoleh pembelajaran konvensional.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model Problem Based Learning berbantuan Educaplay terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III SDN 106163 Bandar Klippa. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru sekolah dasar dalam memilih model dan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta hasil belajar peserta didik

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi experiment. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design* (NECGD), yaitu desain eksperimen semu yang melibatkan dua kelompok tanpa pengacakan subjek. Satu kelompok berperan sebagai kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan berupa penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan Educaplay, sedangkan kelompok lainnya sebagai kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran menggunakan metode konvensional.

Kedua kelompok diberikan pre-test sebelum perlakuan dan post-test setelah perlakuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila.

Rancangan penelitian menggunakan Nonequivalent Control Group Design dengan pola sebagai berikut.

Table 1.1 Rancangan penelitian menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	Pre - test	Perlakuan	Post -test
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₁ '	X ₂	O ₂ '

Penelitian dilaksanakan di SDN 106163 Bandar Klippa, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III SDN 106163 Bandar Klippa. Sampel ditentukan menggunakan teknik purposive sampling dengan mempertimbangkan karakteristik kelas yang sesuai dengan tujuan penelitian. Sampel terdiri atas 56 siswa, yaitu 28 siswa kelas III-A sebagai kelas eksperimen

dan 28 siswa kelas III-C sebagai kelas kontrol.

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi "Kekayaan Suku Bangsaku". Sebelum digunakan, instrumen diuji melalui uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya pembeda sehingga memenuhi syarat sebagai alat ukur penelitian. Selain tes, dokumentasi digunakan sebagai data pendukung selama pelaksanaan penelitian.

Prosedur penelitian terdiri atas tiga tahap. Tahap pertama adalah persiapan, yang meliputi observasi awal, penyusunan perangkat pembelajaran untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol, penyusunan instrumen penelitian, serta validasi perangkat penelitian. Tahap kedua adalah pelaksanaan, yaitu pemberian pre-test kepada kedua kelompok, pelaksanaan pembelajaran menggunakan model Problem Based Learning berbantuan Educaplay pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, kemudian diakhiri dengan pemberian post-test. Tahap ketiga adalah penyelesaian, yaitu pengolahan,

analisis, dan interpretasi data penelitian untuk menarik kesimpulan.

Analisis data dilakukan menggunakan bantuan IBM SPSS Statistics. Analisis diawali dengan statistik deskriptif untuk menggambarkan hasil pre-test dan post-test. Selanjutnya dilakukan uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk, uji homogenitas menggunakan Levene's Test, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-test pada taraf signifikansi 0,05. Hasil uji hipotesis digunakan untuk menentukan ada atau tidaknya pengaruh model Problem Based Learning berbantuan Educaplay terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III SDN 106163 Bandar Klippa.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan Educaplay terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi "Kekayaan Suku Bangsa" siswa kelas III SDN 106163 Bandar Klippa. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes pilihan ganda yang sebelumnya telah melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat

kesukaran, dan daya pembeda sehingga diperoleh 20 butir soal yang layak digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa.

Pelaksanaan penelitian diawali dengan pemberian pre-test kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Selanjutnya, kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model Problem Based Learning berbantuan Educaplay, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran menggunakan metode konvensional. Setelah seluruh proses pembelajaran selesai, kedua kelas diberikan post-test untuk mengetahui hasil belajar setelah perlakuan.

Tabel 1.2 Hasil Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	N	Pre-test	Post-test	Peningkatan
Eksperimen (PBL berbantuan Educaplay)	28	58,39	81,07	22,68
Kontrol (Konvensional)	28	57,32	73,57	16,25

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa rata-rata nilai pre-test kelas eksperimen sebesar 58,39, sedangkan kelas kontrol sebesar 57,32. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelas relatif

sama sebelum diberikan perlakuan. Setelah proses pembelajaran, rata-rata post-test kelas eksperimen meningkat menjadi 81,07, sedangkan kelas kontrol menjadi 73,57. Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 22,68 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 16,25. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model Problem Based Learning berbantuan Educaplay memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai syarat analisis parametrik. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data post-test kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,284, sedangkan kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,252. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji homogenitas menggunakan Levene's Test memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,390, yang menunjukkan bahwa varians kedua kelompok homogen.

Setelah seluruh prasyarat terpenuhi, dilakukan uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-test. Hasil analisis menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,005, lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,005 < 0,05$). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model Problem Based Learning berbantuan Educaplay terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III SDN 106163 Bandar Klippa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning berbantuan Educaplay mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik karena pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan melibatkan peserta didik secara aktif dalam mengidentifikasi masalah, berdiskusi, mencari informasi, dan menyusun solusi. Aktivitas pembelajaran yang didukung oleh media Educaplay juga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi serta partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori Syamsidah dan Hamidah (2018) yang menyatakan bahwa Problem Based Learning merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengetahuan melalui proses pemecahan masalah sehingga mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan meningkatkan hasil belajar. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Reta dan Sari (2025) yang menyimpulkan bahwa penerapan Problem Based Learning berbantuan Educaplay memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif siswa, serta penelitian Prayoga, Pratomo, dan Lestari (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay mampu meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Problem Based Learning berbantuan Educaplay efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III SDN 106163 Bandar Klippa. Model ini memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, kolaboratif,

dan bermakna sehingga dapat menjadi alternatif bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan Educaplay berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III SDN 106163 Bandar Klippa Tahun Ajaran 2025/2026. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata nilai post-test kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yaitu 81,07 dan 73,57, serta hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-test yang memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,005 ($< 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, model Problem Based Learning berbantuan Educaplay terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, guru disarankan untuk menerapkan model pembelajaran ini sebagai alternatif dalam proses

pembelajaran Pendidikan Pancasila maupun mata pelajaran lainnya, sekolah diharapkan mendukung penyediaan sarana pembelajaran berbasis teknologi, dan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini pada materi, jenjang pendidikan, atau variabel lain dengan jumlah sampel yang lebih luas sehingga diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Nur, and A. Rahmwati. "Penerapan Media Educaplay Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS." *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan* 9.02 (2024): 51-56.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* edisi 3. Bumi aksara, 2021.
- Astiti, Nyoman Dewi, Luh Putu Putrini Mahadewi, and I. Made Suarjana. "Faktor yang mempengaruhi hasil belajar IPA." *Mimbar Ilmju* 26.2 (2021): 193-203.
- Audie, Nurul. "Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. Vol. 2. No. 1. 2019.
- Batitusta, Fabian Omar, and Vanda Hardinata. "Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai." *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7.3 (2024): 2685-2690.
- Dalimunthe, A. N., Siregar, W. M., Lubis, W., Gandamana, A., & Faisal, F. (2025). Pengaruh Pemanfaatan Media Augmented Reality Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Muhammadiyah 04 Sukrame, Kec. Kualuh Hulu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 2580-2595.
- Daniyati, Ani, et al. "Konsep dasar media pembelajaran." *Journal of Student Research* 1.1 (2023): 282-294.
- Dewi, R. K. (2023). Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas III. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Elvivianti, Elvivianti. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Educaplay Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas III SD. Diss. Universitas PGRI Madiun, 2025.
- Fadilah, Aisyah, et al. "Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran." *Journal of Student Research* 1.2 (2023): 01-17.
- Fernando, Yogi, Popi Andriani, and Hidayani Syam. "Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa." *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2.3 (2024): 61-68.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Hermutaqien, Bhakti Prima Findiga. "Pengaruh strategi problem based

- learning (PBL) terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) siswa sekolah dasar." *Jurnal Publikasi Pendidikan* 11.1 (2021): 81-87.
- Imam, M. Khairul. "Hasil Uji Tingkat Daya Pembeda, Tingkat Kesukaran, Keberfungsian, Distraktor, Validitas, dan Realibilitas Pada Soal PKN Siswa Kelas IV di SDN 066056 Medan Denai." *Jurnal PGSD Indonesia* 9.1 (2023): 42-46.
- Imas Kurniasih, B. S. (2023). Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru. Kata Pena
- Kurniawan, Mohammad Wahyu, and Wuri Wuryandani. "Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap motivasi belajar dan hasil belajar PPKn." *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan* 14.1 (2017): 10-22.
- Kusumastuti, Adhi, Ahmad Mustamil Khoiron, and Taofan Ali Achmad. Metode penelitian kuantitatif. Deepublish, 2021.
- Lestari, Hikmah, Yessi Fitriani, and R. Fuji Lestari. "Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Berbasis Teknologi Educaplay Pada Siswa Kelas XI IPS SMA IT Izzuddin Palembang." *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 2.3 (2024): 22-31.
- Machali, Imam. "Metode penelitian kuantitatif (panduan praktis merencanakan, melaksanakan, dan analisis dalam penelitian kuantitatif)." (2021).
- Maheswari, Ni Putu Anindita Dara, et al. "Pengaruh Model Problem based learning Berbantuan Educaplay terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fisika." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10.2 (2025): 1362-1366.
- Mali, Maria Anjelica, et al. "Pengaruh Model Problem based learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri Glagah Yogyakarta." *Journal of Contemporary Issues in Primary Education* 3.1 (2025): 48-54.
- Muin, M. Pd. "Metode penelitian kuantitatif." (2023).
- Nasution, P. Z., & Sari, W. D. P. (2025). Pengaruh Model Problem based learning Berbantuan Educaplay terhadap Minat dan Hasil Belajar Biologi di MAN 2 Model Medan. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(3), 1205-1211.
- Nurmala, Desy Ayu, et al. "Pengaruh motivasi belajar dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar akuntansi." *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 4.1 (2014): 1-10.
- ontryna Limbong, Febby, et al. "Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Wizer Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Kelas V SDN 3 Sarimarrihit." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)* 5.3 (2025): 2770-2779.
- Pardede, R. B., Siregar, W. M., Gandamana, A., & Sirait, A. P. (2025). Pengaruh Gamifikasi Melalui Quizizz Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas

- V SDN 175820 Batu Nabolon TA 2024/2025. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(4), 3763-3771.
- Pratama, Vinia, Erna Yayuk, and Nur Arima. "Pengaruh model problem based learning pada peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN Cangu 2 melalui media peta keberagaman bangsaku." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8.1 (2023): 5689-5700.
- Prayoga, Irvian Satria, Wachid Pratomo, and Puput Puji Lestari. "Peningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem based learning Berbantuan Media Educaplay Froggy Jumps Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 5 Panjer." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*. Vol. 3. No. 1. 2024.
- Ramli, Muhammad. "Media dan teknologi pembelajaran." (2012).
- Reta, Erika Putri Amanda, and Yunita Sari. "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Educaplay Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa." *Jurnal PGSD UNIGA* 4.1 (2025): 65-75.
- Sama', S. M., Annisa Wahyuni, M., & Anastasia Dewi Anggraeni. (2021). *Psikologi Pendidikan*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini : 41-42.
- Samiaty, Indah, Heri Maria Zulfiati, and Resti Anggraeni. "Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas II Menggunakan Model Pembelajaran PBL Berbantuan Game Edukatif." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*. Vol. 3. No. 1. 2024.
- Saputri, L., & Mardiaty, M. (2025). *Desain Penelitian Quasi Eksperimen dalam Penelitian Pendidikan: Kajian Pustaka*. *Jurnal Serunai Matematika*, 17(2).
- Sari, Novi, and Zaka Hadikusuma Ramadan. "Pengaruh Model Problem based learning (PBL) Berbantuan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan* 8.3 (2025): 447-456.
- Septian, D., Gandamana, A., Lubis, W., Rozi, F., & Siregar, W. M. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi WEB2APK Builder Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila di Kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 2884-2902.
- Setyawan, Dodiet Aditya. "Hipotesis." *Kementerian Kesehatan RI Politeknik Kesehatan Surakarta* 2 (2014).
- Shianita, Erlin Tri Apri. "Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII. 1 Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Melalui Implementasi Penggunaan Media Educaplay di SMP Negeri 26 Palembang." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10.02 (2025): 380-390.
- Subhaktiyasa, Putu Gede. "Menentukan populasi dan sampel: Pendekatan metodologi penelitian kuantitatif dan kualitatif." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9.4 (2024): 2721-2731.

- Sukaptiyah, Sri. "Peningkatan hasil belajar PKN melalui model problem based learning pada siswa kelas VI SD Negeri 1 Mongkrong, Wonosegoro." *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 5.1 (2015): 114-121.
- Supriatna, Deden, and Rudi Hartono. "Pengaruh game edukasi Educaplay untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 di SDN Neglasari 02." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 13.2 (2024): 80-94.
- Sutikno, D. M. (2019). *Metode & Model-Model Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Syamsidah, Syamsidah, and Hamidah Hamidah. "Buku model problem based learning." (2018).
- Tarasti, Nikmatul Chasanah, et al. "Penerapan model pembelajaran problem based learning dan media interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas I Sekolah dasar." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9.5 (2023): 2706-2717.
- Usmadi, Usmadi. "Pengujian persyaratan analisis (Uji homogenitas dan uji normalitas)." *Inovasi Pendidikan* 7.1 (2020).
- Widodo, S., Ladyani, F., Lestari, S. M. P., Wijayanti, D. R., Devrianya, A., Hidayat, A., ... & Widya, N. (2023). *Buku ajar metode penelitian*.
- Zulfikar, Rizka, et al. "Metode Penelitian Kuantitatif (Teori, Metode Dan Praktik)." (2024).