

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF EDUCAPLAY DALAM
MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SDN 060925 MEDAN AMPLAS**

Nama_1 Desi Rintawana Panjaitan¹, Nama_2 Dra. Dalimawaty Kadir, M.Pd²
Nama_3 Drs. Jafri Haryadi, M.Pd³ Nama_4 Ani Br Ginting⁴
Institusi/lembaga Penulis ¹ PPG PGSD Universitas Muslim Nusantara Al Wasliyah
Alamat Email : ppgumnaw@gmail.com
Alamat e-mail : desipanjaitan221200@gmail.com ¹, d5waty@gmail.com ²,
jafriharyadi@gmail.com ³, aniginting4@gmail.com ⁴

**Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Muslim
Nusantara Al Wasliyah**

ABSTRACT

This research aims to enhance the learning engagement of fifth-grade students in Pancasila education through the application of interactive learning media based on Educaplay. The study employs the Classroom Action Research (CAR) method, conducted over two cycles. The participants of the study consist of 24 fifth-grade students from SDN 060925 Medan Amplas. Data were collected through observation, questionnaires, and documentation. The results indicate that the use of Educaplay significantly increases student engagement in understanding the material on Indonesia's cultural diversity. Students become more enthusiastic, actively participate in interactive learning activities, and demonstrate improved comprehension of the concepts of cultural diversity and tolerance. Furthermore, the implementation of Educaplay effectively mitigates boredom commonly associated with conventional learning methods and enhances student motivation. The findings suggest that Educaplay can serve as an effective alternative instructional medium to improve student engagement and learning outcomes in Pancasila education at the elementary school level.

Keywords: *Educaplay, interactive learning media, student engagement, Classroom Action Research, Pancasila education*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas V dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Educaplay. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SDN 060925 Medan Amplas yang berjumlah 24 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay secara signifikan meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam memahami materi Keberagaman Budaya Indonesia. Peserta didik menjadi lebih antusias, terlibat aktif dalam aktivitas

pembelajaran interaktif, serta menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap konsep keberagaman budaya dan toleransi. Selain itu, penggunaan Educaplay berhasil mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran konvensional dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa Educaplay dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Kata Kunci: Educaplay, media pembelajaran interaktif, keaktifan belajar, Penelitian Tindakan Kelas, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan pilar utama dalam mencetak generasi muda yang kompeten, berkarakter, dan siap menghadapi tantangan global. Pendidikan bukan hanya sebagai proses transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai kebangsaan, moralitas, dan keterampilan sosial kepada peserta didik. Menurut Sofha dkk., 2023 pendidikan adalah suatu sistem yang membentuk keseluruhan kepribadian seseorang, tidak hanya berdasarkan pengetahuan yang dimiliki, tetapi juga sikap dan perilaku yang tercermin dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan sentral dalam pembentukan karakter bangsa adalah Pendidikan Pancasila. Sebagaimana

diungkapkan oleh Anugrah & Rahmat, (2024) tujuan utama dari pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah untuk menanamkan pemahaman tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara, serta mengajarkan nilai-nilai Pancasila, demokrasi, dan kehidupan bermasyarakat yang harmonis. Dalam konteks pendidikan nasional, mata pelajaran ini memegang peranan penting dalam membangun kesadaran berbangsa dan bernegara pada generasi muda. Oleh karena itu, efektivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila sangat menentukan kualitas karakter bangsa di masa depan.

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar seringkali menghadapi kendala

dalam hal keaktifan siswa. Proses pembelajaran yang masih banyak mengandalkan metode ceramah, penugasan tertulis, dan kurangnya penggunaan media yang inovatif, menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam kegiatan belajar. Pembelajaran yang tidak memperhatikan dinamika sosial peserta didik akan menyebabkan siswa terjebak dalam pembelajaran yang tidak bermakna, sehingga sulit untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Hal ini berdampak pada rendahnya kualitas pemahaman siswa terhadap materi, serta lemahnya kemampuan untuk berpikir kritis dan berargumentasi (Muttaqin dkk., 2024).

Keaktifan belajar siswa menjadi salah satu indikator keberhasilan pembelajaran. Anjarwati & Dewi, (2025) menekankan bahwa keaktifan siswa dalam belajar tidak hanya berkaitan dengan keterlibatan mereka dalam mengerjakan tugas, tetapi juga mencakup kemampuan untuk berinteraksi dengan materi pelajaran, bertanya, berdiskusi, dan menerapkan pengetahuan yang

diperoleh. Keaktifan belajar yang tinggi akan menciptakan atmosfer belajar yang dinamis, mendorong siswa untuk berpikir kritis, serta melatih keterampilan sosial yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk mengatasi masalah rendahnya keaktifan belajar siswa, diperlukan adanya inovasi dalam pendekatan pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi, yang memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Menurut Aisyah & Ramadhan, (2023) dalam teori multimedia learning-nya menyatakan bahwa penggunaan media visual dan interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa, karena informasi yang disajikan secara multichannel (verbal dan visual) akan lebih mudah diproses oleh otak.

Salah satu platform yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran interaktif adalah Educaplay. Educaplay merupakan

media pembelajaran berbasis digital yang menyediakan berbagai jenis aktivitas edukatif seperti kuis, teka-teki silang, pencocokan kata, dan permainan lainnya yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran. Anwar, (2024) menyebutkan bahwa penggunaan media seperti Educaplay dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar karena platform ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan melibatkan siswa secara langsung dalam menyelesaikan tugas.

Dengan demikian, Educaplay tidak hanya memberikan kesenangan bagi siswa dalam belajar, tetapi juga memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengasah kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, serta bekerja sama dalam kelompok. Penelitian yang dilakukan oleh Rahman dkk., 2024 menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa terhadap materi pelajaran, terutama dalam konteks yang membutuhkan refleksi dan pemecahan masalah.

Berdasarkan pengamatan awal di SDN 060925 Medan Amplas, pembelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas V menunjukkan adanya keterbatasan dalam hal keaktifan siswa. Banyak siswa yang cenderung pasif, tidak berpartisipasi dalam diskusi, serta kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Keadaan ini memperlihatkan bahwa perlu adanya inovasi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam hal penggunaan media yang lebih interaktif dan menarik, seperti Educaplay.

Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Educaplay dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN 060925 Medan Amplas”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan pendekatan yang lebih interaktif, menarik, dan efektif, serta dapat menjadi referensi bagi pengembangan strategi

pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus pembelajaran dikelas. PTK ini dilaksanakan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik di kelas V SDN 060925 Medan Amplas pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan berbantuan media pembelajaran interaktif berbasis Educaplay. Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas V yang berjumlah 24 siswa terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan dan tempat pelaksanaan PTK berada di SDN 060925 Medan Amplas.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik yaitu kuisisioner, observasi, dan juga dokumentasi. Pada tahapan awal, peneliti melakukan observasi dikelas V untuk mengamati dan

mengumpulkan data terkait dengan keaktifan dan juga keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila Selain itu observasi dilakukan dengan mengamati sikap antusiasme peserta didik pembelajaran. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik yaitu kuesioner, observasi dan dokumentasi. Pada tahapan awal, peneliti melakukan observasi di kelas V untuk mengamati dan mengumpulkan data terkait keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu observasi dilakukan dengan mengamati sikap serta antusiasme peserta didik dalam pembelajaran. Pada siklus I, peneliti memulai penerapan media interaktif web Educaplay dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, peneliti memanfaatkan salah satu permainan yang tersedia di Educaplay. Selama pembelajaran menggunakan Educaplay berlangsung, peneliti melakukan pengamatan dan observasi terhadap respons serta partisipasi

aktif peserta didik. Untuk mengumpulkan data pada siklus I, peneliti membagikan kuesioner kepada peserta didik guna mengetahui tingkat keaktifan mereka dalam mengikuti pembelajaran.

Pada siklus II, peneliti menerapkan kembali media interaktif Educaplay kepada peserta didik sebagai upaya perbaikan atas kendala dan permasalahan yang muncul pada siklus I. Perbedaan pada siklus II terletak pada jenis permainan yang digunakan, yaitu froggy jump. Selain itu dalam siklus II juga diterapkan model pembelajaran yang berbeda sebagai tindak lanjut perbaikan dari siklus sebelumnya, disertai dengan penambahan aturan saat permainan berlangsung. Pengumpulan data pada siklus II dilakukan melalui kuisisioner, observasi, dan dokumentasi. Data yang terkumpul kemudian dianalisis untuk menilai efektivitas penggunaan Educaplay dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Seplyana, (2025), Penelitian Tindakan Kelas merupakan bentuk penelitian terapan (applied research) yang mengintegrasikan pengetahuan, penelitian, dan tindakan dengan tujuan untuk mengembangkan strategi pembelajaran, serta dilaksanakan dalam konteks alami (natural setting). PTK umumnya digunakan oleh guru untuk mengetahui sejauh mana tindakan (treatment) yang diberikan efektif dalam meningkatkan pembelajaran peserta didik. Dalam pelaksanaannya, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri atas empat tahapan utama, yaitu: diagnosis masalah, perancangan tindakan, pelaksanaan tindakan, serta observasi, analisis data, evaluasi, dan refleksi.



Gambar 1. Model siklus (PTK)

Sebelum melaksanakan siklus I pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK), peneliti terlebih dahulu melakukan observasi terhadap kelas yang akan diberikan tindakan. Observasi awal ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat dan mengamati keaktifan belajar peserta didik kelas V SDN 060925 Medan Amplas pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebelum pelaksanaan siklus I. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, terlihat bahwa kondisi belajar peserta didik belum menunjukkan tingkat keaktifan belajar yang optimal terhadap materi yang diberikan. Beberapa peserta didik masih ditemukan mengobrol dengan teman sebangku, tidak memperhatikan saat pembelajaran, ramai sendiri,

serta sering berkunjung ke bangku teman lainnya. Keaktifan belajar peserta didik memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap proses pembelajaran, karena apabila keaktifan belajar rendah, proses pembelajaran menjadi terpusat pada guru dan kurang interaktif (Rahma dkk., 2025).

Sebelum pelaksanaan siklus I dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK), peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal pada kelas yang menjadi subjek penelitian. Observasi ini bertujuan untuk mengamati tingkat keaktifan belajar peserta didik kelas V SDN 060925 Medan Amplas pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebelum tindakan diberikan. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa keaktifan belajar peserta didik masih tergolong rendah. Beberapa peserta didik tampak mengobrol dengan teman sebangku, tidak memperhatikan jalannya pembelajaran, berbicara sendiri, serta sering berpindah tempat ke bangku teman lainnya. Tingkat keaktifan belajar yang rendah ini berdampak pada kurang

optimalnya proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Puspitasari & Sesanti, (2024) yang menyatakan bahwa keaktifan belajar peserta didik memiliki pengaruh signifikan terhadap jalannya pembelajaran, karena rendahnya keaktifan dapat menyebabkan pembelajaran menjadi berpusat pada guru dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif.

Berdasarkan pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus, data yang dikumpulkan menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada kondisi awal, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Keberagaman Budaya Indonesiaku, masih tergolong rendah. Hasil observasi awal mengidentifikasi beberapa faktor yang menjadi penyebab utama, antara lain model pembelajaran yang kurang variatif, terbatasnya penggunaan media pembelajaran, serta rendahnya motivasi belajar peserta didik. Proses pembelajaran yang diterapkan masih didominasi oleh

metode ceramah, yang menyebabkan peserta didik merasa jenuh dan kurang terlibat secara aktif selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan agar peserta didik lebih aktif dalam mengikuti proses belajar. Kondisi ini tergambar dari hasil tes awal yang diperoleh peserta didik kelas V SDN 060925 Medan Amplas sebelum pelaksanaan tindakan, di mana rata-rata nilai yang diperoleh masih di bawah 72,5%. Data hasil belajar sebelum pelaksanaan tindakan ditampilkan pada tabel berikut. Temuan ini menunjukkan bahwa dibutuhkan penerapan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan inovatif guna meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik dalam memahami keberagaman budaya Indonesia.

Tabel 1.1 Nilai Keaktifan Peserta Didik Kelas V SDN 060925 Medan Amplas.

Aspek yang Dinilai	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Pemahaman tentang keberagaman	70%	80%	85%

suku, agama, dan budaya di Indonesia.			
Kemampuan menjelaskan pentingnya toleransi dalam keberagaman	75%	80%	90%
Kemampuan memberikan contoh sikap menghargai perbedaan budaya	70%	75%	80%
Keterlibatan aktif dalam diskusi kelompok terkait keberagaman	75%	80%	85%

Tabel 1.2 Presentase Ketuntasan Keaktifan Peserta Didik SDN 060925 Medan Amplas

Tindakan	Presentase	Ketuntasan
Pra Siklus	72,5%	Belum Tuntas
Siklus I	78,5%	Tuntas
Siklus II	85%	Tuntas

Peningkatan partisipasi aktif peserta didik pada Siklus I terlihat setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif Educaplay. Penggunaan media ini berhasil mendorong peserta didik untuk terlibat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui pendekatan edukatif yang berbasis permainan, sehingga suasana belajar menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Peserta didik menunjukkan ketertarikan yang tinggi serta

mengikuti pembelajaran dengan antusias, tanpa disadari aktivitas tersebut merupakan bagian dari strategi guru untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Meskipun demikian, pada pelaksanaan Siklus I, masih ditemukan beberapa keterbatasan yang mengindikasikan adanya pemahaman materi yang belum optimal pada sebagian peserta didik. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke Siklus II dengan melakukan identifikasi terhadap komponen-komponen materi yang masih perlu diperjelas dan diperdalam. Penyesuaian pembelajaran pada siklus lanjutan ini diharapkan mampu lebih memaksimalkan hasil belajar sekaligus memperkuat penguasaan konsep peserta didik. Hasil penelitian pada Siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam keaktifan dan pemahaman peserta didik melalui pemanfaatan media Educaplay. Integrasi media interaktif ini dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada topik Keberagaman Budaya

Indonesia, memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi Educaplay efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas V SDN 060925 Medan Amplas pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi Keberagaman Budaya Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase keaktifan belajar peserta didik berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama penelitian berlangsung. Pada tahap pra-siklus, tingkat keaktifan belajar peserta didik masih tergolong cukup, dengan persentase 72,5%, yang dikategorikan sebagai belum tuntas. Setelah diterapkannya media Educaplay pada Siklus I, keaktifan peserta didik meningkat menjadi 78,5%, yang telah mencapai kategori tuntas.

Selanjutnya, pada Siklus II, keaktifan peserta didik mengalami peningkatan lebih lanjut hingga mencapai 85%, yang termasuk dalam kategori tuntas dengan capaian yang lebih optimal. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan media Educaplay mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, sehingga mendorong peserta didik untuk lebih aktif terlibat dalam memahami materi keberagaman budaya Indonesia secara lebih mendalam.

Peningkatan keaktifan belajar peserta didik yang diperoleh dalam penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian-penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi berperan penting dalam mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Keberhasilan implementasi media Educaplay dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor utama. Pertama, Educaplay menyajikan materi ajar dalam

bentuk yang lebih interaktif, menarik, serta sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik di era digital. Melalui fitur-fitur seperti kuis interaktif, teka-teki, dan permainan edukatif, peserta didik menjadi lebih terdorong untuk berpartisipasi aktif, baik dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, maupun menyelesaikan tantangan yang diberikan selama pembelajaran. Kedua, Educaplay memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran baik secara mandiri maupun kelompok. Dalam konteks pembelajaran mandiri, peserta didik dapat aktif mengeksplorasi materi sesuai dengan kemampuan dan kecepatan belajarnya. Sedangkan dalam kerja kelompok, peserta didik terlibat dalam kolaborasi, saling bertukar pendapat, dan berkontribusi secara aktif dalam menyelesaikan tugas bersama. Dengan demikian, penerapan media Educaplay terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun sosial

selama proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan media Educaplay juga terbukti efektif dalam membangun suasana belajar yang lebih hidup, menarik, dan berorientasi pada keterlibatan aktif siswa. Penyajian materi yang disampaikan melalui fitur-fitur interaktif menjadikan peserta didik lebih antusias dan termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran, berbeda dari pola pembelajaran tradisional yang cenderung monoton.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif Educaplay dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman Budaya Indonesia di kelas V SDN 060925 Medan Amplas secara signifikan mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan

persentase ketuntasan keaktifan belajar peserta didik yang pada tahap pra-siklus hanya mencapai 72,5%, kemudian meningkat menjadi 78,5% pada siklus I, dan terus mengalami peningkatan hingga mencapai 85% pada siklus II. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media Educaplay efektif dalam mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui fitur-fitur interaktif yang dimiliki Educaplay, peserta didik lebih termotivasi dan antusias untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas pembelajaran, sehingga berdampak positif terhadap pemahaman mereka terhadap materi Keragaman Budaya Indonesia. Dengan demikian, media Educaplay dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, A. S. A., & Ramadhan, M. H. (2023). Peranan media pembelajaran terhadap minat siswa dalam pembelajaran PPKN. *KRAKATAU (Indonesian of Multidisciplinary Journals)*, 1(1), 220–225.
- Anjarwati, R., & Dewi, R. S. I. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(2), 279–286.
- Anugrah, A., & Rahmat, R. (2024). Pendidikan Karakter dalam Perspektif Kurikulum Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 22–34.
- Anwar, S., & others. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI. *JURNAL INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN*, 2(02), 67–78.
- Muttaqin, M. F., Mufidah, N. Z.,

- Rahmawati, A., Bungas, A., Fadhilatun, F., Azzahra, N. A., Arfian, M., Mutia, N., Faton, N. A., Fakhirah, T. Y., & others. (2024). *Dasar-Dasar Pembelajaran Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar*. Cahya Ghani Recovery.
- Puspitasari, R., & Sesanti, N. R. (2024). Penerapan media pembelajaran berbantuan Educaplay untuk meningkatkan keaktifan peserta didik kelas 4 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Pisangcandi 1 Malang. *Seminar Nasional Dan Prosiding PPG Unikama*, 1(2), 949–955.
- Rahma, S., Afendi, A. H., Rizal, F., & Hidayat, S. (2025). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa melalui Penerapan Media Diorama Pada Materi Ekosistem Kelas 3 di SDN Pegambiran 2 Kota Cirebon. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5(01), 28–35.
- Rahman, H., Faisal, M., & Syamsuddin, A. F. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Multimedia Interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 9(1), 12–24.
- Seplyana, D., & others. (2025). *BUKU METODOLOGI PENELITIAN DALAM EVALUASI PENDIDIKAN*. Penerbit Widina.
- Sofha, G. F., Nabila, I., Yusriyyah, M. Z., & Annisa, N. (2023). Peran pendidikan kewarganegaraan terhadap pembangunan karakter bangsa. *Advances In Social Humanities Research*, 1(4), 408–420.