

## **Pengaruh Media Pembelajaran *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar**

Ikmatul Rumaiya<sup>(1)</sup>, Moh Balya Ali Sya'ban<sup>(2)</sup>

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA Jakarta  
Jl. Tanah Merdeka No20, Kp.Rambutan, Jakarta Timur, DKI Jakarta 13830,  
Indonesia

Email: <sup>1</sup>rumaiyaikmatul@gmail.com

---

### **Tersedia Online di**

<http://www.jurnal.unublitar.ac.id/index.php/briliant>

---

### **Sejarah Artikel**

Diterima 28 Juni 2024  
Direvisi 09 Juli 2024  
Disetujui 20 Agustus 2024  
Dipublikasikan 10 November 2025

---

### **Keywords:**

*Learning Media, Educaplay, Learning Outcomes*

**Abstract:** *The Pancasila Education subject with Educaplay is one of the uses of learning media that can encourage students to have an interest in thinking critically, responsibly, creatively and developing the student learning process in order to get maximum learning results. The learning outcomes of Pancasila education are considered to still have a very big influence on students because it can be seen from the connectedness related to everyday life, but there is a problem faced by students at SDN Baru 06, namely the lack of learning outcomes. Through field observations, there are findings that show that learning outcomes at SDN Baru 06 are still relatively low. This can be seen through learning results and observations made in class. This situation is caused by conventional learning model factors, which cause students to become passive and uninterested in lessons, due to the rare use of technology-based learning media. By using media through the Educaplay platform, it can help students' learning process so that learning outcomes can be achieved well and continue to improve. The results of statistical analysis show that the Educaplay learning media has an effect on the experimental class through the pre-test and post-test which has been found to have significant achievement results in the ability of class V learning outcomes at SDN Baru 06 Jakarta.*

---

### **Kata Kunci:**

Media Pembelajaran, *Educaplay*, Hasil Belajar

---

### **Corresponding Author:**

Name:  
Ikmatul Rumaiya  
Email:  
rumaiyaikmatul@gmail.com

**Abstrak:** Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan *Educaplay* adalah salah satu penggunaan media pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk memiliki ketertarikan dalam berpikir kritis, bertanggung jawab, kreatif dan mengembangkan proses pembelajaran siswa supaya mendapat hasil belajar yang maksimal. Hasil belajar pendidikan pancasila tergolong masih sangat berpengaruh besar pada siswa karena dilihat dari adanya keterhubungan yang berkaitan dalam kehidupan sehari-hari, tetapi terdapat permasalahan yang dihadapi siswa SDN Baru 06 yaitu kurangnya hasil belajar. Melalui observasi lapangan terdapat temuan yang menunjukkan bahwa hasil belajar di

SDN Baru 06 masih tergolong rendah hal ini dapat dilihat melalui hasil belajar dan pengamatan yang dilakukan di kelas. Situasi ini disebabkan oleh faktor-faktor model pembelajaran konvensional, yang menyebabkan siswa menjadi pasif dan tidak tertarik pada pelajaran, dikarenakan jarangny pemanfaatan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Dengan diadakannya penggunaan media melalui platform *Educaplay* dapat membantu proses belajar siswa agar hasil belajar tersebut dapat tercapai dengan baik dan semakin meningkat. Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa media pembelajaran *Educaplay* berpengaruh pada kelas eksperimen melalui *pre-test* dan *post-test* yang telah didapatkan memiliki hasil pencapaian yang signifikan pada kemampuan hasil belajar kelas V SDN Baru 06 Jakarta.

## PENDAHULUAN

Pendidikan pancasila yaitu mata pelajaran yang lebih menekankan pada perilaku sehari-hari yang menanamkan iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dalam masyarakat yang terdiri dari berbagai agama, budaya, dan kepentingan bersama yang lebih penting dari pada kepentingan individu atau kelompok tertentu. Seperti yang telah kita ketahui, pendidikan di Indonesia masih dihadapkan pada berbagai masalah. Penyelenggaraan pendidikan saat ini masih kurang efektif di setiap daerah, maka dari itu kurangnya keefektifan menjadi salah satu penyebab utama kualitas pendidikan yang masih sangat buruk dan memprihatinkan di negara ini (Agustang, 2021). Kurangnya kualitas pendidikan pada saat ini dapat mempengaruhi kecerdasan generasi bangsa atau negara tersebut sehingga menyebabkan terjadinya ketertinggalan. Menurut Nandika, Sejak tahun 1972, UNESCO (*United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization*) bertanggung jawab atas pendidikan, yang merupakan bagian penting dari proses pembangunan dan peningkatan bangsa. (Kurniawati, 2022).

Noor Ms Bakry, mengatakan dalam jurnal (Abdulah, 2022). Secara teoritis, dia berpendapat bahwa tujuan pendidikan Pancasila adalah untuk mengajarkan siswa menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab yang dapat berperan aktif dalam masyarakat demokratis. Menurut Damri. Putra, dalam jurnal (Maryam et al., 2022). Tujuan pembelajaran Pancasila, yaitu mengajarkan sikap kritis, bertindak demokratis, dan bertanggung jawab dalam bangsa dan negara, menunjukkan bahwa pembelajaran Pancasila penting dan berpengaruh besar dalam penerapan nilai demokrasi di kalangan siswa. Secara tidak langsung, pembelajaran Pancasila dianggap cocok untuk menerapkan nilai demokrasi terhadap siswa di sekolah.

Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat dilihat kurangnya pemahaman belajar siswa kelas V di SDN Baru 06 Jakarta terhadap materi yang telah disampaikan, siswa menjadi mudah bosan sehingga fokusnya hanya digunakan untuk mengobrol dengan teman sebangkunya saja, hal ini juga dapat disebabkan oleh media yang diterapkan guru masih kurang bervariasi dan hanya menerapkan metode ceramah dan penugasan saja. Untuk Meningkatkan hasil belajar peserta didik yang lebih bervariasi maka peneliti *mengupgrade* sistem pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diakses melalui *smartphone* agar dapat tercapai dengan adanya pembelajaran yang efektif jika menggunakan model dan metode pembelajaran yang sesuai. Teknologi juga bisa dimanfaatkan untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran, baik untuk penyusunan materi ajar, melakukan kegiatan pembelajaran, ataupun untuk merancang media pembelajaran.

Djamarah juga mengatakan dalam jurnal (Noordani, 2022) "Medium", yang berarti "perantara atau pengantar," adalah bentuk jamak dari kata latin "media." Kemp & Dayton dalam jurnal (Azizah et al., 2021) ada tiga (tiga) fungsi media pembelajaran ketika digunakan untuk individu, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar. Wina Sanjaya juga mengatakan pada jurnal (Arifin et al., 2021) menjabarkan beberapa fungsi media dalam beberapa jenis fungsi yaitu komunikasi, motivasi, kebermaknaan, penyamaan persepsi, dan individualitas. Asyhar juga mengatakan dalam jurnal (Rahmadhon et al., 2021) jenis media pembelajaran terbagi menjadi empat jenis: visual, audio, audio visual, dan multimedia.

Media *Educaplay* merupakan platform pembelajaran online yang menggabungkan berbagai aktivitas interaktif dan permainan untuk membuat belajar lebih menyenangkan dan produktif. Salah satu fitur utamanya adalah "*Froggy Jumps*" atau "Lompat Katak", sebuah permainan yang melibatkan siswa sebagai karakter yang suka menolong. Di dalam platform ini siswa tidak hanya bermain semata, melainkan juga belajar dengan melihat pertanyaan yang disajikan. Ketika siswa dapat menjawab pertanyaan dengan benar, karakter katak akan melompat ke tempat yang aman sesuai dengan jawaban yang dipilih. Namun jika jawaban tidak sesuai dengan pertanyaan, karakter katak akan terjatuh dan tenggelam (Batitusta & Hardinata, 2024). Game edukasi akan sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran karena konsep bermain sambil belajar sangat penting. Dengan kata "belajar" yang menakutkan bagi beberapa anak, diharapkan game pendidikan ini akan membuat anak senang dan semangat dalam proses belajar. (Widyastuti & Puspita, 2020).

Arikunto dalam jurnal (Istikholah et al., 2023) menggambarkan hasil belajar sebagai hasil akhir dari proses belajar; perubahan ini terlihat dan dapat diukur dalam tindakan. jurnal (Fajar, 2021) Arifin juga menyatakan bahwa "Hasil belajar yang optimal dapat dilihat dari ketuntasan belajarnya, terampil dalam mengerjakan tugas, dan memiliki apresiasi yang baik terhadap pelajaran." Gagne dalam jurnal (Mathematics, 2020) mengatakan hasil belajar adalah kemampuan atau keahlian yang diperoleh melalui proses belajar. Secara umum menurut Sudjana dalam jurnal (Yusuf et al., 2020) faktor internal dan eksternal bertanggung jawab atas keberhasilan akademik. Ngalim Purwanto juga mengatakan dalam jurnal (Mulia et al., 2021) faktor internal yang berarti hal-hal yang mempengaruhi hasil belajar yang terjadi di dalam diri seseorang, dan faktor eksternal yang berarti hal-hal yang terjadi di luar diri seseorang.

Hal ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan kesadaran mereka tentang apa yang mereka pelajari. Ini juga dapat mengurangi perbedaan pengalaman belajar. *Educaplay* dapat digunakan di rumah dan di sekolah. *Educaplay* juga menunjukkan bagaimana dukungan pembelajaran berbasis teknologi meningkatkan kualitas dan efisiensi proses pembelajaran agar siswa semakin memperoleh motivasi, keterampilan, dan kreativitas yang nantinya dapat dikembangkan.

Terdapat beberapa temuan penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan topik ini adalah sebagai berikut: penelitian yang dilakukan (Siagian & Tarigan, 2023) "Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas IV SDN 173633 Porsea. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen quasi eksperimen dengan desain grup kontrol tidak setara sebelum dan setelah tes. Analisis data menggunakan uji normalitas dan homogenitas Shapiro Wilk dan paired sample t-test dengan SPSS 24 for Windows. Nilai pretest siswa rata-rata 39,79, yang berubah menjadi 79,37 setelah penggunaan media pembelajaran berbantuan Wordwall. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran wordwall mempengaruhi hasil belajar siswa matematika kelas IV. Penelitian yang disebut sebagai "Pengaruh Media Game Edukasi Sebagai Inovasi Pembelajaran Muatan PPKN Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD" dilakukan oleh (Fatma et al., 2022). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada atau tidak pengaruh game edukasi pada muatan PPKN terhadap minat belajar siswa kelas V di SDN 018 Ujung Batu. Setelah data ditunjukkan memenuhi standar normalitas dan linieritas, hipotesis diuji dengan regresi liner. Uji regresi sederhana menunjukkan penambahan 0,383 pada nilai game edukasi. Hasil uji lanjut, dengan nilai signifikansi 5%, menunjukkan bahwa nilai thitung 2,105 lebih besar daripada nilai ttabel 2,093. Sebagai inovasi pembelajaran muatan PPKn, dapat disimpulkan bahwa game edukasi mempengaruhi minat belajar siswa kelas V SDN 018 Ujung Batu.

Berdasarkan penelitian terdahulu terdapat beberapa hasil yang dilakukan sama-sama menggunakan media berbasis game edukasi, maka dapat dilihat bahwa dalam penggunaan media pembelajaran tersebut mempunyai pengaruh yang baik dalam meningkatkan hasil belajar. Namun penelitian yang dilaksanakan memiliki perbedaan dalam penggunaan metode dan penerapannya yaitu menggunakan media pembelajaran *Educaplay* dengan menerapkan fitur animasi lompat katak yang berfokus untuk meningkatkan hasil belajar siswa, supaya siswa dapat lebih berpikir kritis dan tertarik untuk menjawab pertanyaan yang telah diberikan melalui media tersebut.

## **METODE**

Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dalam penelitian ini. Penelitian ini terdiri dari satu kelas tanpa kelas kontrol dan menggunakan desain pre-eksperimen dengan tipe satu grup pre-test dan post-test. Tujuan pembelajaran berbasis masalah diberikan kepada kelas eksperimen untuk menjelaskan dan mengevaluasi pengaruh pendekatan pembelajaran yang digunakan terhadap hasil belajar dalam materi norma dalam kehidupanku mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada SDN Baru 06 Jakarta berpengaruh. Dibawah ini berupa table rancangan penelitian yang dapat dilihat.

Tabel 1. One Group *Pretest Posttest Design*

Kelompok	Pre Test	Perlakuan	Post Test
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> = Hasil Pre Test awal

X = Perlakuan yang diberikan

O<sub>2</sub> = Hasil Post Test akhir

Handayani juga mengatakan Populasi adalah objek setiap komponen yang akan diteliti yang memiliki karakteristik yang sama, dapat berupa orang dalam suatu kelompok, peristiwa, atau apapun yang akan diteliti dalam jurnal (Ristiyana & Mulyadi, 2023). Penelitian ini melibatkan siswa kelas V SDN Baru 06 Jakarta, yang terdiri dari 1 kelas, dengan total 28 siswa pada tahun ajaran 2023/2024.

Tahapan penelitian yang dilakukan ini penelitian pendahuluan, yaitu melakukan uji instrument disekolah yang berbeda dengan tempat penelitian, pelaksanaan pembelajaran pada kelas di sekolah yang diteliti, pelaksanaan tes sebelum dan setelah di kelas eksperimen serta penggunaan media animasi, digunakan dalam pengumpulan data, tes hasil belajar untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa selama pengujian pre-test dan post-test. Sebelum pengujian, kami menguji perangkat tes kepada siswa dari sekolah berbeda yang menerima materi dan menganalisis apakah perangkat tersebut dapat digunakan.

Teknik pengambilan sampling jenuh adalah metode pengambilan sampel yang akan digunakan peneliti. Dengan kata lain, semua peserta dimasukkan sebagai sampel. Sugiyono dalam jurnal (Pranata & Dewi, 2022). Menurut Sugiyono juga mengatakan dalam jurnal (Setiawan et al., 2022) Sampel adalah salah satu bagian keseluruhan dari karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi. Setelah analisa, kami akan melakukan pemeriksaan lagi di lokasi survei yang telah ditentukan. Tes diberikan kepada 28 peserta didik di kelas eksperimen. Djaman Satori dan Aan Komariah dalam jurnal (Firdaus, 2023) Menurut Djaman Satori dan Aan Komariah, teknik pengumpulan data digunakan untuk penelitian ilmiah adalah prosedur sistem untuk mendapatkan informasi yang diperlukan. Analisis data akhir adalah bagian dari teknik penyajian data. Dalam analisis akhir, rumusan awal hasil *pre-test* dan *post-test* kedua kelas diuji dengan uji prasyarat dan uji dependen sample t-test.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SDN Baru 06 Jakarta, dan dilakukan pada satu kelas, kelas V, yang terdiri dari 28 siswa, terdiri dari 14 laki-laki dan 14 perempuan. Pada tahap awal, peneliti memberikan soal pre-test terlebih dahulu, dan diberikan soal post-test setelah siswa sudah mendapatkan perlakuan yang dapat dikategorikan sangat efektif melalui penggunaan media educaplay. Penelitian ini menggunakan berbagai uji prasyarat, termasuk uji normalitas, homogenitas, dan uji-t. Hasilnya menunjukkan bahwa nilai rata-rata dari pre-test dan post-test termasuk sangat efektif, seperti yang ditunjukkan dalam Tabel 2 dan Tabel 3.

Kelas	Banyak Data	Uji Shapiro Wilk
<i>Pre-test</i> kelas eksperimen	28	0,069
<i>Post-test</i> kelas eksperimen	28	0,093

Tabel 2. Hasil uji normalitas *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen

Kelas	Banyak Data	Uji Levene's
<i>Pre-test</i> kelas eksperimen	28	0,424
<i>Post-test</i> kelas eksperimen	28	

Tabel 3. Hasil uji homogenitas *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen

Pada Tabel 2, pengujian SPSS menunjukkan bahwa nilai signifikan pada kelas eksperimen pre-test dan post-test sebesar  $0,069 > 0,05$ , yang menunjukkan bahwa  $H_0$  diterima, yang menunjukkan bahwa data kelas eksperimen normal, dan sampelnya ditunjukkan berdistribusi normal. Selain itu, pada Tabel 3, nilai sig  $0,424 > 0,05$ , yang menunjukkan bahwa  $H_0$  diterima, yang menunjukkan bahwa tidak ada variasi dalam kelompok data yang berbeda dan bahwa semua data homogen.

Dalam rumusan masalah pertama, mencari perbedaan dalam kemampuan pemecahan masalah di antara kelas eksperimen adalah tujuan dari pembuatan masalah pertama. Oleh karena itu, untuk menganalisis data dalam penelitian ini, uji T digunakan untuk dua sampel dependen. Dalam hal hipotesis penelitian yang diuji:

$H_0$  : Tidak didapatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas eksperimen sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran Educaplay tidak berubah terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Baru 06 Jakarta.

$H_1$  : Didapatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas eksperimen sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran Educaplay terhadap hasil belajar kelas V SDN Baru 06 Jakarta.

Metode pengambilan keputusan menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_0$  diterima jika nilai signifikansi kurang dari  $< 0,05$  dan sebaliknya jika nilai signifikansi lebih dari  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

Kelas	Banyak Data	Hasil uji Paired Sample T-Test
Kelas Eksperimen	28	0,000
Kelas Eksperimen	28	

Tabel 4. Hasil uji T untuk pre-test dan post-test kelas eksperimen

Kelas	Banyak Data	Mean
Post-test kelas Eksperimen	28	83,201
Pre-test kelas eksperimen		75,265

Table 5. Rata – rata *pre-test dan post-test* kelas eksperimen

Menurut perhitungan SPSS yang mencapai 28.00 pada Tabel 4, ditemukan nilai signifikan 0,000 dengan nilai yang tidak lebih dari 0,05 yang menunjukkan bahwa hasil dari satu kelas memiliki perbedaan rata-rata dengan hasil belajar siswa. Ini menunjukkan bahwa hasil post-test kelas tersebut lebih baik dari pada hasil pre-test. Kelas yang menunjukkan hasil yang lebih baik setelah penggunaan media educaplay dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5 menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen dengan post-test rata-rata 83,201 dibandingkan dengan rata-rata pre-test 75,265. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dari pre-test. Selanjutnya hipotesis yang diberikan dengan melihat signifikansi uji dependen paired sample t-test dengan hasil signifikansi  $0,000 < 0,005$  membuktikan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Maka Pengaruh media pembelajaran educaplay terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Baru 06 Jakarta berpengaruh.

Arsyad A juga mengatakan dalam jurnal (Apriansyah, Muhammad Ridwan, Kusno Adi Sambowo, 2020) Media pembelajaran adalah suatu alat perantara untuk menyampaikan pelajaran dengan cara yang menarik, menyenangkan, dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Teknologi multimedia memiliki dampak besar pada dunia pendidikan. Diharapkan teknologi ini dapat meningkatkan dan mengembangkan potensi peserta didik secara optimal, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna, dan tujuan pembelajaran dapat dicapai, kata Munir dalam jurnal (Firdha & Zulyusri, 2022). Perubahan tingkah laku yang dihasilkan dari proses belajar seseorang disebut hasil belajar, menurut Irawati et al. dalam jurnal (Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani, 2022). Hasil belajar dapat menunjukkan sejauh mana peserta didik

memahami materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran Educaplay dapat memberikan dampak positif pada kegiatan pembelajaran kelas eksperimen. Selain itu, penggunaan media ini juga dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan peserta didik untuk mencapai hasil belajar mereka. Dengan demikian, peserta didik dapat belajar berpikir kritis untuk menangani masalah yang terjadi di kehidupan sehari-hari.

Selain itu, Nasution menyatakan dalam jurnal bahwa media pembelajaran yang baik akan menstimulasi siswa, mengaktifkan mereka, dan mendorong hasil belajar yang baik. Media pembelajaran yang baik juga harus dapat menarik perhatian siswa dan membuat mereka aktif dalam pembelajaran (Rihani et al., 2022). Muhibbinsyah juga mengatakan dalam jurnal (Festiawan, 2020) membagi faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menjadi tiga kategori: faktor internal yang mencakup kondisi fisik dan mental siswa, faktor eksternal yang merupakan kondisi lingkungan sekitar siswa, dan faktor pendekatan belajar yang merupakan jenis upaya belajar siswa, yang mencakup pendekatan dan teknik yang mereka gunakan untuk mempelajari materi pelajaran.

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, penggunaan media EducaPlay memiliki efek positif terhadap keterlibatan siswa. Ini disebabkan oleh banyaknya permainan interaktif yang tersedia, yang memungkinkan guru untuk membuat bahan ajar yang dapat digunakan. Melalui kegiatan pembelajaran siswa menjadi lebih efektif dan menyenangkan karena siswa tidak hanya mempelajari materi melalui penjelasan guru, tetapi juga merasakan suasana kelas dengan belajar sambil bermain.

Kelebihan dari penelitian ini juga siswa mendapatkan pengalaman pembelajaran yang berbeda dengan menggabungkan antara peningkatan kemampuan berpikir kritis dengan memberikan jawaban melalui fitur lompat katak. Menurut penelitian sebelumnya, Rohmat menyatakan dalam jurnal (Moto, 2019) bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran. Mereka dapat membantu menciptakan hubungan antara siswa dan pendidik untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu.

## SIMPULAN

Hasil pembahasan mengenai penelitian ini memberitahukan bahwa hasil belajar melalui media pembelajaran *Educaplay* dengan mata pelajaran pendidikan Pancasila di kelas V dapat berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Sesudah diadakannya pelaksanaan pengujian, dapat disimpulkan pengaplikasian media pembelajaran *Educaplay* mampu meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila khususnya dalam materi norma dalam kehidupanku. Bahkan hasil uji-t sudah menunjukkan bilamana menggunakan atau tidak menggunakan media ada perbedaan yang signifikan. Dengan di adakannya penelitian tersebut dapat membantu guru dan siswa dalam membangun suasana kelas yang menyenangkan, supaya dalam terjadinya pelaksanaan proses pembelajaran lebih banyak memanfaatkan media interaktif yang dapat dikembangkan lebih menarik dan bervariasi lagi. Karena di era digital saat ini siswa lebih banyak tertarik pada media yang berkaitan dengan teknologi digital, yang dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir kritis dan kreatif.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdulah, A. (2022). Pembelajaran Interaktif Mobile Learning Pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 5(1), 127–136. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v5i1.821>
- Agustang, A. (2021). Makalah “Masalah Pendidikan Di Indonesia.” *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 0–19. <https://meilanikasim.wordpress.com/2009/03/08/makalah-masalah-pendidikan-di-indonesia/>
- Apriansyah, Muhammad Ridwan, Kusno Adi Sambowo, A. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 8–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>

- Arifin, P. P., Matondang, N. E. A. F. S. B., Pratiwi, D. D., & Reymundus, R. (2021). Inovasi Media Pendidikan di Indonesia. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(9), 1366–1373. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i9.225>
- Azizah, N., Delima, R., Karmelia, M., & Lubis, A. (2021). Penerapan Pembelajaran Tematik Berbasis TIK di Sekolah Dasar. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v4i2.6940>
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2685–2690. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3788>
- Fajar., Yulia., dan, Imran, F. (2021). Global Science Education Journal. *Global Science Education Journal*, 3(1), 15–21.
- Fatma, M., Piliati, I., Budiarti, B., Putra, I., Wahyuni, M., & Masrul, M. (2022). Pengaruh Media Game Edukasi sebagai Inovasi Pembelajaran Muatan PPKN terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(1), 68. <https://doi.org/10.17977/um009v31i12022p068>
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- Firdaus, M. F. (2023). PENGARUH BUDAYA KERJA, PENGALAMAN KERJA DAN BEBAN KERJA TERHADAP KINERJA DRIVER GOJEK DI KOTA BEKASI. *PENGARUH BUDAYA KERJA, PENGALAMAN KERJA DAN BEBAN KERJA TERHADAP KINERJA DRIVER GOJEK DI KOTA BEKASI*, 2(10), 1–8. <https://ejournal.warunayama.org/index.php/musytarineraca/article/view/1559%0Ahttps://ejournal.warunayama.org/index.php/musytarineraca/article/download/1559/1449>
- Firdha, N., & Zulyusri, Z. (2022). Penggunaan iSpring Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 6(1), 101–106. <https://doi.org/10.33369/diklabio.6.1.101-106>
- Istikholah, Aries Tika Damayani, Sukamto, & Siti Sumarmi. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Media Peta Konsep Di Sd. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 1552–1560. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1813>
- Khofifah Indra Sukma, & Trisni Handayani. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Kurniawati, F. N. A. (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dan Solusi. *Academy of Education Journal*, 13(1), 1–13. <https://doi.org/10.47200/aoej.v13i1.765>
- Maryam, S., Nuswantari, & Kokotiasa, W. (2022). Impelementasi nilai-nilai demokrasi pada mata pelajaran PKndalam pembentukan karakter demokratis siswa kelas 8 di SMPNegeri 11 Madiun. *Senassdra*, 1, 538–546.
- Mathematics, A. (2020). Improving Mathematics Learning Outcomes Using Learning Media with Concrete Objects. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 3(4), 1581.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Mulia, E., Zakir, S., Rinjani, C., & Annisa, S. (2021). Kajian Konseptual Hasil Belajar Siswa dalam Berbagai Aspek dan Faktor yang Mempengaruhinya. *Website: Journal*, 7(2), 2503–3506.
- Noordani, R. (2022). *Peran Guru Dan Teknologi Informasi Terhadap Inovasi Pendidikan Dalam Pembelajaran Di Abad 21*. 1–4. <https://osf.io/preprints/hjz8s/%0Ahttps://osf.io/hjz8s/download>
- Pranata, K., & Dewi, H. L. (2022). EFEKTIVITAS VIDEO ANIMASI BERBASIS ANIMAKER TERHADAP. *Journal Tunas Bangsa*, 9(1), 11–17.

- Rahmadhon, R., Mukminin, A., & Muazza, M. (2021). Kompetensi Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi, Informasi dan Komunikasi pada Masa Pandemi Covid-19 di MIS Darussalam Kec. Jelutung Kota Jambi. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 375–388.
- Rihani, A. L., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2022). Studi Literatur : Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 7(2), 123–131. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v7i2.7702>
- Ristiyana, K., & Mulyadi, D. (2023). Pengaruh Konsumen Dalam Keputusan Pembelian Produk Melalui Tiktokshop. *Nangroe: Jurnal ...*, 2(3), 282–289. <https://jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id/index.php/NJPC/article/view/313%0Ahttps://jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id/index.php/NJPC/article/download/313/340>
- Setiawan, D., Mandey, S. L., & Jorie, R. J. (2022). Strategi Pemasaran Pada Cafe Van Ommen Coffee Shop Manado: Analisis SWOT. *Jurnal EMBA*, 10(1), 1740–1748. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/emba/article/view/39613/36204>
- Siagian, G. I., & Tarigan, D. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas IV SDN 173633 Porsea. *Journal on Education*, 6(1), 886–893. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3007>
- Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 22(1), 95–100. <https://doi.org/10.31294/p.v22i1.7084>
- Yusuf, R., Hendawati, H., & Wibowo, L. A. (2020). Pengaruh Konten Pemasaran Shoppe Terhadap Pembelian Pelanggan. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 506–515. <https://doi.org/10.38035/JMPIS>