



**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN EDUCAPLAY
DALAM PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV SD
NEGERI BUNDER II**

Anan Nurir Ridho¹⁾ Tri Sukitman²⁾ Agus Wahdian³⁾

¹⁾ STKIP PGRI Sumenep

Email: 21862061a002252.student@stkipgrisumenep.ac.id
Tri.sukitman@stkipgrisumenep.ac.id
aguswahdian@stkipgrisumenep.ac.id

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media pembelajaran interaktif Educaplay dalam pembelajaran IPAS di kelas 4 SD Negeri Bunder 2. Metode yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Siswa lebih aktif dalam diskusi, antusias dalam menjawab pertanyaan, serta lebih mudah memahami konsep-konsep IPAS yang bersifat abstrak. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Namun, ditemukan beberapa kendala dalam implementasi, seperti keterbatasan perangkat serta kesiapan guru dalam mengelola teknologi digital. Oleh karena itu, optimalisasi penggunaan Educaplay memerlukan dukungan infrastruktur yang memadai serta pelatihan bagi guru. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa Educaplay dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, asalkan didukung dengan kesiapan teknologi dan kompetensi pendidik yang memadai.

Kata kunci : Educaplay, media pembelajaran interaktif, IPAS, sekolah dasar, keterlibatan siswa.

ABSTRACT: *This study aims to describe the implementation of the interactive learning media Educaplay in IPAS learning for fourth-grade students at SD Negeri Bunder 2. A descriptive qualitative research method was used, employing observation, interviews, and documentation for data collection. The findings indicate that using Educaplay significantly enhances student engagement and understanding. Students became more active in discussions, enthusiastic in answering questions, and found it easier to grasp abstract IPAS concepts. Additionally, the classroom environment became more interactive and enjoyable compared to conventional teaching methods. However, several challenges were identified, including limited access to devices and teachers' readiness to integrate digital technology. Therefore, optimizing Educaplay requires adequate infrastructure support and teacher training. Overall, this study demonstrates that Educaplay can be an innovative solution for improving the quality of elementary school education, provided it is supported by sufficient technological readiness and competent educators*

Keywords: *Educaplay, Interactive learning media, IPAS, Elementary school, Student engagement.*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat telah membawa transformasi signifikan terhadap segala aspek kehidupan terutama dalam dunia pendidikan, khususnya dalam hal metode dan media pembelajaran. Di era yang serba digital ini, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif menjadi kebutuhan yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta menarik minat siswa. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat atau sumber yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan membantu proses belajar mengajar. Media ini mencakup berbagai bentuk, mulai dari alat konvensional seperti buku dan papan tulis hingga alat digital seperti aplikasi dan platform interaktif.

Menurut (Ichsan et al., 2021) Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi serta rangsangan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga menyajikan informasi dengan menarik dan ringkas, memudahkan siswa dalam menyerap konsep yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Arsyad, 2020), yang menegaskan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.

Salah satu platform media pembelajaran digital yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah Educaplay. Platform ini menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, teka-teki silang, dan latihan interaktif lainnya yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Menurut (Rizkiani et al., 2025), fitur-fitur interaktif dalam Educaplay mampu meningkatkan keaktifan siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Selain itu, Educaplay memungkinkan guru untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan individu siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih personal dan efektif.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) diintegrasikan untuk membekali siswa dengan pemahaman holistik tentang lingkungan sekitar. IPAS merupakan gabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang fokus pada fenomena alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang mempelajari interaksi manusia dalam masyarakat. Pembelajaran IPAS bertujuan agar siswa dapat memahami permasalahan lingkungan alam dan sosial secara lebih komprehensif (Kemendikbudristek, 2022). Namun, implementasi pembelajaran IPAS sering menghadapi tantangan, terutama dalam penyampaian materi yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPAS yang bersifat abstrak, seperti proses fotosintesis atau interaksi sosial dalam masyarakat. Berdasarkan hasil observasi di SDN Bunder II, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak dalam materi IPAS, yang

ditunjukkan dari hasil diskusi kelas yang minim partisipasi. Hal ini berdampak pada pemahaman mereka terhadap materi IPAS secara keseluruhan. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran interaktif guna meningkatkan pemahaman peserta didik. Informasi yang disampaikan dengan cara visual yang menarik lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa (Kurniawan et al., 2024).

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas penerapan Educaplay dalam pembelajaran. Penelitian oleh (Rahayu et al., 2024) menemukan bahwa penerapan game-based learning melalui Educaplay dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Educaplay mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam kelas, tetapi fokusnya masih terbatas pada aspek keaktifan belajar, tanpa membahas secara mendalam pengalaman siswa dan guru dalam menggunakannya serta tantangan yang dihadapi dalam penerapannya. Selain itu, penelitian oleh (Selfiyanti et al., 2024) menunjukkan bahwa Educaplay dapat meningkatkan hasil dan minat belajar peserta didik dalam materi enam benua di kelas VI SD. Penelitian ini menyoroti efektivitas media digital dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep geografis, tetapi masih berfokus pada materi spesifik (enam benua) dan belum mengkaji implementasi Educaplay dalam konteks pembelajaran IPAS yang lebih luas serta interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran. Sementara itu, penelitian oleh (Tarigan et al., 2025) meneliti bagaimana Educaplay dapat meningkatkan hasil belajar matematika di kelas II SD. Studi ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif mampu meningkatkan capaian belajar siswa secara signifikan, namun penelitian ini hanya terbatas pada mata pelajaran matematika dan belum mengkaji bagaimana Educaplay diterapkan dalam mata pelajaran IPAS yang lebih kompleks dan multidisiplin.

Berdasarkan hasil observasi dan penelitian-penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa meskipun Educaplay telah terbukti meningkatkan keaktifan, minat, dan hasil belajar siswa, masih terdapat kekosongan penelitian terkait bagaimana pengalaman siswa dan guru dalam menggunakan Educaplay dalam pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar, serta tantangan yang dihadapi selama implementasinya. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya untuk mengisi celah tersebut dengan mengeksplorasi secara mendalam pengalaman guru dan siswa dalam menerapkan Educaplay dalam pembelajaran IPAS di kelas 4 SDN Bunder II, serta mengidentifikasi tantangan yang muncul selama proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti juga berperan sebagai pengajar yang secara langsung mengimplementasikan Educaplay dalam pembelajaran IPAS. Sehingga memungkinkan eksplorasi mendalam mengenai efektivitas media pembelajaran ini serta tantangan yang muncul dalam praktiknya.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengalaman siswa dan guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran Educaplay dalam pembelajaran IPAS di kelas 4 SD Negeri Bunder 2 serta menganalisis tantangan yang dihadapi selama

proses tersebut. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, penelitian ini berfokus pada pengalaman subjektif siswa dalam menggunakan Educaplay serta bagaimana platform ini mempengaruhi proses pembelajaran. Dengan memahami bagaimana Educaplay dapat di implementasikan secara efektif, diharapkan kualitas pembelajaran IPAS dapat meningkat, sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang lebih optimal. Selain itu, penelitian ini juga dapat mendorong penggunaan teknologi dalam pendidikan, yang sejalan dengan tuntutan era digital saat ini.

Secara teoretis, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi kajian tentang penggunaan media pembelajaran digital interaktif dalam pendidikan dasar, khususnya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak dalam IPAS. Secara praktis, penelitian ini memberikan wawasan bagi guru dalam mengintegrasikan Educaplay ke dalam pembelajaran agar lebih menarik dan interaktif, serta membantu sekolah dalam mengadopsi teknologi pembelajaran. Bagi siswa, penggunaan Educaplay diharapkan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman mereka terhadap materi, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, bermakna dan menyenangkan.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam implementasi media pembelajaran Educaplay dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas 4 SD Negeri Bunder 2. Menurut (Sugiyono, 2020), penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dengan peneliti sebagai instrumen kunci yang berperan dalam memahami makna di balik fenomena yang diamati. Dalam penelitian ini, peneliti tidak hanya melakukan observasi tetapi juga terlibat secara aktif sebagai fasilitator dalam penggunaan Educaplay. Hal ini memungkinkan eksplorasi yang lebih mendalam terhadap keterlibatan siswa dan efektivitas media pembelajaran dalam konteks kelas.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Bunder 2 dengan subjek penelitian terdiri dari 16 siswa kelas 4, yang dipilih karena mereka belum pernah menggunakan Educaplay dalam pembelajaran IPAS sebelumnya. Selain itu, penelitian ini melibatkan satu guru kelas 4 yang bertindak sebagai pengawas selama proses pembelajaran. Guru tidak berperan sebagai pengajar, tetapi hanya mengawasi jalannya pembelajaran serta memberikan wawasan melalui wawancara mengenai penggunaan media pembelajaran ini.

Proses penelitian meliputi beberapa tahapan utama: persiapan, pelaksanaan, wawancara, serta evaluasi dan analisis data. Pada tahap persiapan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran yang mencakup materi IPAS dan soal-soal yang akan digunakan dalam permainan "Froggy Jumps" di Educaplay. Selain itu, peneliti berkoordinasi dengan guru kelas 4 untuk memastikan kelancaran teknis pelaksanaan, termasuk penggunaan proyektor dan laptop, mengingat keterbatasan perangkat di sekolah.

Tahap pelaksanaan dilakukan dalam pertemuan pertama, dimulai dengan penyampaian materi IPAS menggunakan metode diskusi interaktif. Siswa kemudian dibagi menjadi enam kelompok untuk mendiskusikan jawaban dari soal yang ditampilkan melalui permainan Educaplay menggunakan proyektor. 4 siswa dipilih secara acak sebagai perwakilan untuk terlibat langsung dalam mengoperasikan Educaplay menggunakan laptop di bawah bimbingan peneliti. Selama proses ini, guru kelas 4 hanya mendampingi dan mengawasi jalannya pembelajaran untuk memastikan keterlibatan siswa secara aktif.

Pada pertemuan kedua, peneliti melakukan wawancara dengan guru untuk mendapat atkan refleksi dan perspektif mendalam mengenai efektivitas pembelajaran dengan menggunakan Educaplay. Wawancara dilakukan setelah guru mengamati pembelajaran pada pertemuan pertama, sehingga memungkinkan guru memberikan evaluasi lebih mendalam terkait keterlibatan siswa dan tantangan yang muncul. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur dengan panduan pertanyaan terbuka untuk mengeksplorasi pengalaman siswa dalam menggunakan Educaplay. Observasi dilakukan dengan mencatat keterlibatan siswa, keaktifan dalam diskusi kelompok, serta tantangan teknis yang muncul selama pembelajaran.

Dalam menganalisis data, penelitian ini menggunakan model interaktif yang diperkenalkan oleh Miles dan Huberman. Menurut (Miles et al., 2014), analisis data kualitatif melibatkan tiga tahap utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis dimulai dengan proses reduksi data, di mana informasi dari observasi, wawancara, dan dokumentasi disaring untuk mengidentifikasi temuan utama yang paling relevan. Setelah itu, data yang telah dipilih disajikan dalam bentuk narasi deskriptif yang memungkinkan pola dan hubungan antar temuan lebih mudah dipahami. Langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan yang didukung dengan verifikasi, di mana data dibandingkan dari berbagai sumber untuk memastikan validitasnya. Teknik triangulasi diterapkan dalam tahap ini dengan mencocokkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi guna memperoleh pemahaman yang lebih holistik dan terpercaya.

Dengan pendekatan ini, penelitian ini tidak hanya menggambarkan bagaimana Educaplay digunakan dalam pembelajaran IPAS, tetapi juga memberikan wawasan mengenai dinamika yang terjadi di kelas, tantangan yang dihadapi, serta bagaimana media ini dapat berkontribusi dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap konsep abstrak dalam IPAS.

Hasil Dan Pembahasan

Implementasi Educaplay dalam pembelajaran IPAS di kelas 4 SD Negeri Bunder 2 memberikan perubahan yang signifikan terhadap keterlibatan siswa. Dari hasil observasi, terlihat bahwa siswa menunjukkan respons yang jauh lebih antusias dibandingkan dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Permainan

interaktif seperti *Froggy Jumps* berhasil menarik perhatian mereka, sehingga fokus dan keterlibatan dalam diskusi meningkat secara signifikan. Bahkan, beberapa siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai berani mengajukan pertanyaan dan menanggapi pendapat dari teman-temannya.

Berdasarkan hasil observasi partisipatif, terlihat bahwa terdapat peningkatan partisipasi aktif siswa secara drastis. Sebelumnya, hanya beberapa siswa yang benar-benar terlibat dalam diskusi kelas, sementara sebagian besar lainnya lebih banyak diam dan pasif. Namun, setelah *Educaplay* diterapkan, suasana kelas berubah drastis. Hampir seluruh siswa mulai lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Perubahan ini tidak hanya terlihat dalam diskusi, tetapi juga dalam cara mereka merespons soal yang diberikan. Saat permainan berlangsung, mereka saling berebut kesempatan untuk menjawab pertanyaan. Antusiasme siswa terlihat dari partisipasi aktif mereka dalam menjawab pertanyaan dan keinginan untuk terlibat langsung dalam permainan, terutama ketika berhasil menjawab pertanyaan dengan benar.

Situasi ini memperlihatkan bahwa *Educaplay* mampu mengatasi hambatan partisipasi yang selama ini menjadi kendala dalam pembelajaran konvensional. Proses penyajian data menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa dalam setiap tahapan pembelajaran, yang menjadi indikator keberhasilan media dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif.

Guru kelas 4 yang bertindak sebagai pengawas juga mengakui perubahan positif ini. Dalam wawancara yang dilakukan setelah sesi pembelajaran, ia menyampaikan bahwa siswa yang sebelumnya kurang percaya diri kini mulai lebih aktif berpartisipasi. Salah satu contoh nyata adalah seorang siswa yang biasanya hanya diam saat diskusi, tetapi kali ini mulai terlihat antusias untuk menjawab pertanyaan yang terdapat pada permainan *Educaplay*. Hal ini sejalan dengan temuan (Saiful Anwar & Jasiah, 2024) yang menyatakan bahwa *Educaplay* mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif, serta mendorong siswa terlibat aktif dan berpikir kritis dalam proses pembelajaran.

Selain meningkatkan keterlibatan siswa, penggunaan *Educaplay* juga berdampak signifikan terhadap pemahaman konsep IPAS. Hasil observasi dan wawancara dengan guru menunjukkan bahwa mayoritas siswa lebih menangkap dan memahami materi setelah belajar melalui permainan dibandingkan dengan metode ceramah biasa. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Arsyad, 2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, serta membantu mereka memahami konsep abstrak melalui penyajian visual yang menarik dan mudah dipahami. Contohnya pada materi fotosintesis, siswa lebih mudah memahami bagaimana tumbuhan mengubah energi matahari menjadi makanan dan manfaat untuk makhluk hidup setelah mengerjakan soal berbasis permainan. Permainan interaktif ini seakan mengubah cara mereka belajar, bukan lagi sekadar mendengar penjelasan guru,

tetapi benar-benar mengalami dan memahaminya dengan cara yang lebih menyenangkan. Temuan ini diperkuat oleh penelitian (Selfiyanti et al., 2024) yang menemukan bahwa nilai rata-rata siswa meningkat dari 62 pada tahap pra-siklus menjadi 82 setelah penggunaan *Educaplay*, dengan tingkat ketuntasan klasikal mencapai 89%.

Akan tetapi, di balik manfaat yang diberikan, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan perangkat yang tersedia. Sehingga tidak semua siswa dapat merasakan pengalaman langsung dalam mengoperasikan media ini, Sebagian siswa hanya dapat mengamati melalui proyektor, yang membuat mereka kurang mendapatkan pengalaman interaktif secara penuh. Selain itu, ada beberapa kendala teknis, terutama bagi siswa yang belum terbiasa menggunakan perangkat digital dalam keseharian mereka sehingga membutuhkan waktu yang lebih lama untuk mereka beradaptasi. Guru juga mengungkapkan bahwa dibandingkan metode tradisional, penggunaan *Educaplay* memerlukan waktu persiapan yang lebih lama, terutama dalam mengatur perangkat dan memastikan seluruh siswa memahami cara kerja platform sebelum sesi dimulai. Namun, sejalan dengan pendapat (Saiful Anwar & Jasiah, 2024), tantangan tersebut sebanding dengan manfaat yang dihasilkan karena *Educaplay* terbukti mampu membangun pengalaman belajar yang efektif, interaktif, dan mendorong siswa berpikir kritis.

Hasil wawancara dengan guru juga mengungkapkan bahwa keberhasilan implementasi media pembelajaran *educaplay* sangat bergantung pada kemampuan dan keterampilan guru dalam mengelola teknologi digital. Mengingat tidak semua pendidik memiliki keterampilan yang cukup baik dalam mengoperasikan teknologi digital. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan tambahan agar guru dapat memanfaatkan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa *Educaplay* berpotensi besar dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPAS. Namun, tantangan seperti keterbatasan perangkat, kesiapan siswa dalam menggunakan teknologi, serta keterampilan guru dalam mengelola media digital masih menjadi faktor yang perlu diperhatikan. Oleh karena itu, langkah strategis seperti penyediaan lebih banyak perangkat serta pelatihan bagi guru sangat penting agar manfaat dari media pembelajaran interaktif ini dapat dirasakan secara lebih luas dan optimal oleh seluruh siswa. Dengan pendekatan yang tepat, penggunaan *Educaplay* dapat menjadi salah satu solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Kesimpulan

Kesimpulan Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Educaplay* dalam mata pelajaran IPAS di kelas 4 SD Negeri Bunder 2 mampu

mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Melalui media ini, siswa yang semula kurang percaya diri mulai berani berpendapat dan berpartisipasi dalam diskusi. Selain itu, Educaplay juga mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam IPAS karena materi disajikan secara visual dan interaktif. Kendati demikian, penerapan media ini juga menghadapi tantangan, terutama terkait dengan keterbatasan sarana prasarana dan kesiapan guru dalam mengelola media digital. Oleh sebab itu, ketersediaan perangkat yang memadai serta peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi menjadi faktor penting yang perlu diperhatikan agar proses pembelajaran dapat berjalan optimal.

Berdasarkan hasil penelitian ini, pihak sekolah disarankan untuk memberikan dukungan berupa penyediaan fasilitas yang memadai serta program pelatihan bagi guru guna memperlancar penggunaan media digital dalam pembelajaran. Educaplay dinilai mampu menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam membantu siswa memahami materi IPAS dengan lebih baik dan menyenangkan. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan Educaplay tidak hanya meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, tetapi juga sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran aktif, kreatif, dan bermakna. Oleh karena itu, media ini layak untuk direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Daftar Rujukan

- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Ichsan, R., Suraji, M. A. P., Muslim, F. A. R., Miftadiro, W. A., & Agustin, N. A. F. (2021). *Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian Ke-III (SNHRP-III 2021) Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian | 183 MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR*.
- Kemendikbudristek. (2022). *Buku Saku: Tanya Jawab Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <http://repositori.kemdikbud.go.id/id/eprint/25344>
- Kurniawan, A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar*. 4, 179–187.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed., Vol. 11, Issue 1). SAGE Publications, inc.
- Rahayu, S. D., Dayu, D. P. K., Rosniwati, Khoiroh, H., & Moeljaningsih, W. (2024). Penerapan Game Based Learning Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar pada Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD*

- Rizkiani, W., Nurhasanah, & Nuhasanah. (2025). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd)*, 6(2). <https://doi.org/10.29303/geoscienced.v6i2.690>
- Saiful Anwar, & Jasiah. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 355–373. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913>
- Selfiyanti, Yuliasuti, & Razak, N. K. (2024). CJPE : Cokroaminoto Journal of Primary Education Peningkatan Hasil dan Minat Belajar Peserta didik pada Materi Enam Benua di Kelas VI SD dengan Penerapan Platform Pembelajaran Interaktif Educaplay Pendahuluan. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 7. <https://doi.org/10.30605/cjpe.722024.4850>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tarigan, T. B., Arifin, M., & Matematika, H. B. (2025). MEDIA HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS II DI SD NEGERI 064974 MEDAN TEMBUNG TAHUN PEMBELAJARAN 2024 / 2025. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7, 15792–15801. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i4.36849>