

Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Website *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD

Sayyidah Devita Jamil Putri¹, Dya Ayu Agustina Putri², Nourma Oktavia Rini³

Universitas Bhinneka PGRI

sayyidahdevita14@gmail.com¹, dyaayu.10034@gmail.com², nourmaoktavia@gmail.com³

Article History:	Submitted	Received	Revised	Accepted
	12 Januari 2015		-	20 Juni 2025

Abstract:

The purpose of this study is to examine the effects of using interactive learning resources from the Educaplay website on the learning outcomes of fourth-grade SD Islam Sunan Giri students. The method used is quantitative experimentation with a quasi-experiment non-equivalent control group design. 52 students were divided into two groups by the researcher: the experimental group, which used interactive teaching materials, and the control group, which used traditional teaching methods. Data is collected through pretest and posttest, and then it is analyzed using uji T to test hypotheses. The study's findings show that the learning outcomes of the experimental and control groups varied significantly ($p\text{-value} < 0,001$), indicating that the use of interactive learning materials on the Educaplay website has a positive impact on students' learning outcomes.

Keywords: *Interactive Learning Media, Educaplay Website, Learning Outcomes, Quantitative Experimental, Sunan Giri Islamic Elementary School.*

Abstrak:

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh penggunaan sumber belajar interaktif dari website *Educaplay* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Islam Sunan Giri. Metode yang digunakan adalah eksperimen kuantitatif dengan desain quasi eksperimen non-equivalent control group design. 52 siswa dibagi menjadi dua kelompok oleh peneliti: kelompok eksperimen yang menggunakan bahan ajar interaktif, dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pengajaran tradisional. Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan uji T untuk menguji hipotesis. Temuan penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar kelompok eksperimen dan kontrol bervariasi secara signifikan ($p\text{-value} < 0,001$), hal ini menunjukkan bahwa penggunaan materi pembelajaran interaktif pada website *Educaplay* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Interaktif, Website Educaplay, Hasil Belajar, Kuantitatif Eksperimental, SD Islam Sunan Giri.*

A. Pendahuluan

Kemajuan suatu bangsa dipengaruhi oleh kualitas manusia dalam menilai ilmu pengetahuan dan teknologi dalam revolusi Industri 4.0. Kualitas pendidikan di Indonesia semakin banyak dinilai untuk memastikan siswa dapat berpartisipasi dalam proses ini dan menjadi lebih dewasa. Salah satu komponen pendidikan yang terpenting adalah media yang berfungsi sebagai materi pendidikan utama. Penggunaan media dalam pengajaran suatu mata pelajaran tertentu mempunyai kelebihan dan manfaat yang jauh melampaui kewajaran dalam hal meningkatkan proses belajar siswa.

Dengan kata lain, media pendidikan merupakan komponen penting yang sangat diperlukan bagi keberhasilan terselesainya proses pembelajaran. Salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan proses pendidikan di sekolah adalah kemampuan media dalam memfasilitasi proses guru dalam mengkomunikasikan informasi kepada siswa, atau mungkin sebaliknya. Salah satu aspek penting dari media pembelajaran interaktif adalah siswa tidak hanya mampu memahami materi atau tujuan, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Permatasari, 2024).

Salah satu elemen yang paling penting dalam proses pendidikan adalah hasil pembelajaran. Kurangnya kreativitas dalam memilih media pendidikan merupakan salah satu dari beberapa aspek yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Hasil belajar dapat menurun sebagai akibat dari masalah-masalah yang disebutkan di atas, yang dapat membuat pengalaman belajar menjadi kurang menarik dan menginspirasi. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, para peneliti menggunakan media interaktif berbasis *Educaplay* (Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani, 2022).

Diantara berbagai media pendidikan yang mungkin digunakan atau diterapkan oleh guru di dalam kelas, salah satu contohnya adalah penggunaan media digital seperti *Educaplay* untuk meningkatkan pemahaman siswa. Media pendidikan digital memiliki beberapa keunggulan antara lain menarik, interaktif, dan menjadi solusi untuk meningkatkan interaksi pembelajaran. Media ini dapat mempengaruhi sikap siswa terhadap materi yang diajarkan, serta keinginannya untuk mempelajari atau memahaminya. Selain itu, siswa dapat belajar lebih banyak tentang dunia dan materi pendidikan lebih autentik dan mudah dipahami. Banyak fungsinya yang dapat kita pahami dengan menggunakan alat pendidikan seperti artikulasi vertikal dan horizontal melalui platform *Educaplay*.

Educaplay menekankan pentingnya pengetahuan kurikulum, mengembangkan konsep dasar dari berbagai topik internasional, dan meningkatkan profil siswa melalui sikap, nilai, dan keterampilan. Tujuan utamanya adalah untuk memungkinkan pembelajaran yang menarik bagi siswa dan untuk mendukung guru dalam memiliki jumlah aplikasi yang memadai untuk berkolaborasi dalam berbagai tugas yang diberikan di kelas. Selain itu, alat pembelajaran kolaboratif meningkatkan aspek-aspek seperti pembelajaran mandiri, hukuman, dan yang terpenting, pembelajaran kolaboratif. Dengan demikian, pembelajaran siswa akan efektif dan mencapai tingkat yang memudahkan mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas, termasuk yang berkaitan dengan proses pendidikan (Kristina, 2022).

Metodologi pengajaran Sekolah Dasar Islam Sunan Giri Kecamatan Ngunut, Tulungagung sebagian besar didasarkan pada metode tradisional yang diajarkan kepada guru. Pendekatan ini, meskipun memiliki beberapa kelebihan, seringkali mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak buruk pada hasil belajar mereka. Penggunaan media interaktif seperti *Educaplay* dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, menghibur, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif. *Educaplay* adalah platform pembelajaran online yang menawarkan berbagai permainan dan aktivitas interaktif untuk membantu siswa belajar dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Platform ini menawarkan berbagai permainan dan aktivitas interaktif yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan pendidikan. Selain itu, *Educaplay* menyediakan alat untuk membuat permainan dan aktivitas interaktif sehingga guru dan siswa dapat membuat permainan yang sesuai dengan kebutuhannya (Gumilar et al., n.d.).

Dengan adanya permasalahan tersebut, maka penelitian ini perlu dilakukan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan situs *Educaplay* sebagai media pembelajaran di kelas. Siswa kelas IV di SDI Sunan Giri merupakan salah satu sekolah dasar yang disebutkan dalam laporan ini. Dengan adanya beberapa hal yang menjadi perhatian mendesak di atas, maka judul penelitian “*Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Website Educaplay terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Islam Sunan Giri*” diperlukan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimental kuantitatif. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuantitatif. Salah satu metode yang digunakan dalam analisis eksperimen adalah dengan menentukan bagaimana usaha yang dilakukan sekarang mempengaruhi usaha lain yang dilakukan pada kondisi berbeda. (Sugiyono, 2016 seperti yang dikutip dalam Alhayah & Nugraha, 2024). Desain penelitian ini adalah eksperimen semu dengan kelompok kontrol non-ekuivalen., dengan pretest-posttest dilakukan pada waktu kontrol dan eksperimen (pretest-posttes control group design). Penelitian ini menggunakan Independent Samples T-test (uji T) untuk mengetahui hubungan variabel (X) dan (Y) dengan menggunakan aplikasi Jamovi 2.3.28. Analisis data dengan tes di lakukan Sekolah Dasar Islam Sunan Giri Ngunut di Tulungagung yang merupakan tempat penelitian. Sebanyak 52 siswa kelas empat menjadi subjek penelitian, dan teknik sampling jenuh digunakan. Alat evaluasi hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes.

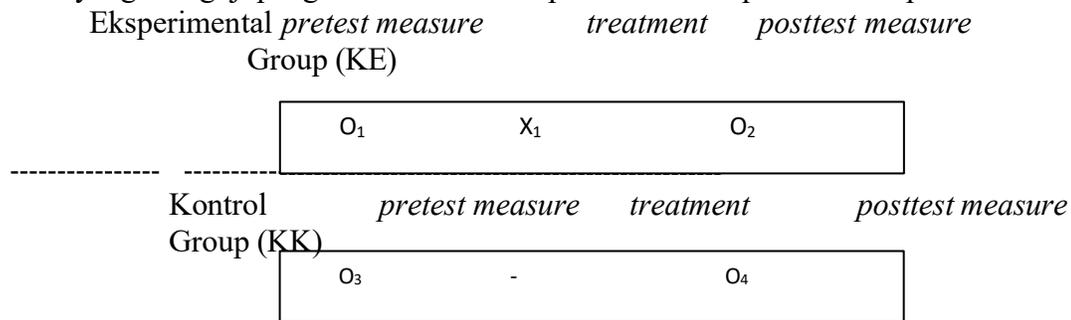
52 siswa diberikan instrumen yang berkaitan dengan variabel tersebut di atas. Memanfaatkan uji Factor: Analisis Reliabilitas dengan bantuan aplikasi Jamovi versi 2.3.28, keandalan investigasi dinilai. Analisis ambang klasifikasi *Cronbach's Alpha* yang ditentukan menggunakan tabel klasifikasi *Cronbach's Alpha*

Koefisien <i>Cronbach's Alpha</i>	Interpretasi Koefisien <i>Cronbach's Alpha</i>
0,40 – 0,69	reliabilitas sedang
0,70 – 0,89	reliabilitas tinggi
0,90 – 1,00	reliabilitas sangat tinggi

Sumber: Guilford (1956) seperti yang dikutip dalam Cajada et al. (2023)

Tabel 1. Klasifikasi Koefisien Cronbach's Alpha

Validitas ditentukan oleh variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini, yang menunjukkan bahwa beberapa kemampuan teoretis (atau kapabilitas) instrumen terbukti masuk akal. Apabila hasilnya konsisten maka variabel produk mempunyai validitas yang baik (Isneini, 2022). Validasi variabel menggunakan aplikasi Jamovi 2.3.28. Dua uji perenang pada penelitian ini adalah homogenitas dan normalitas. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan program data hasil belajar (pretest dan posttest) yang diberikan pada lima kelas yaitu kontrol (KK) dan eksperimen (KE), kemudian dianalisis secara statistik. Penelitian ini menggunakan homogenitas untuk mengetahui kesamaan sampel. Hipotesis yang diuji adalah hipotesis yang menguji pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.



Gambar 1. Quasi-Experimental Design dengan Nonequivalent Control Group Design (Sugiyono, 2010: 116)

Uji T digunakan untuk memahami perbedaan rata-rata antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengujian hipotesis selesai baru dimulai setelah pengujian yang memadai telah selesai. Tujuan dari Uji-T (*Independent Sample T-Test*) adalah untuk membandingkan kelas kontrol dan eksperimen. Uji-t (uji T untuk sampel independen). Kriteria menerima atau menolak H_0 (tidak ada penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan Website *Educaplay* pada siswa kelas IV SD Islam Sunan Giri) mempunyai tingkat signifikansi sebesar 0,05 berdasarkan penggunaan signifikansi. Dengan kata lain H_0

ditentukan jika tingkat signifikansi lebih besar dari 0,05 dan kurang dari 0,05. Jika 0,05 maka H0 dapat ditolak.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah alat pembelajaran matematika yang terdiri dari 15 butir materi ganda. Soal diuji cobakan kepada 52 siswa kelas 4 sekolah dasar untuk mengetahui reliabilitas dan validitas instrumen penelitian yang digunakan. Berdasarkan hasil data uji instrumen hasil belajar pada aplikasi JAMOVI didapatkan hasil seperti yang dijelaskan sebagai berikut:

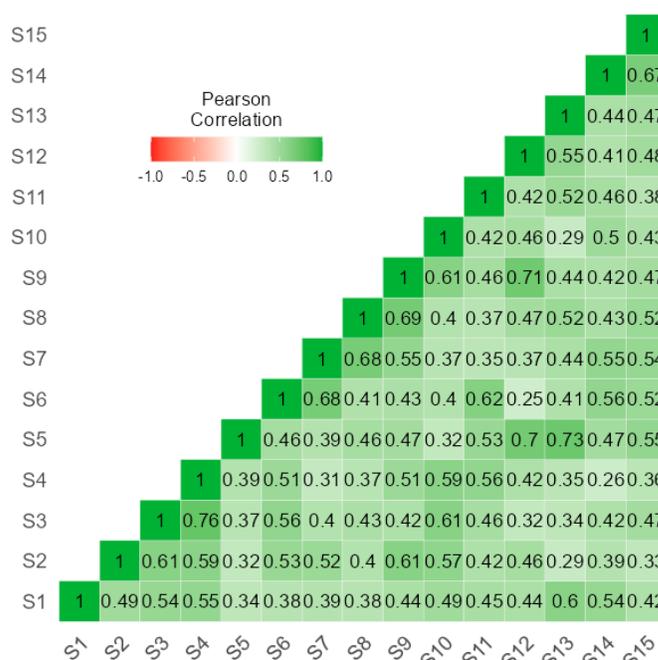
Scale Reliability Statistics		
	Mean	Cronbach's α
scale	0.747	0.928

Tabel 2. Scale Reliability Statistics Instrumen Hasil Belajar
Item Reliability Statistics

	Mean	Item-rest correlation
S1	0.673	0.650
S2	0.769	0.643
S3	0.788	0.668
S4	0.827	0.654
S5	0.538	0.662
S6	0.846	0.665
S7	0.885	0.647
S8	0.846	0.652
S9	0.788	0.727
S10	0.769	0.643
S11	0.750	0.645
S12	0.654	0.661

Tabel 3. Item Reliability Statistics Instrumen Hasil Belajar

	Mean	Item-rest correlation
S13	0.596	0.650
S14	0.788	0.656
S15	0.692	0.662



Gambar 2. Correlations Headmap Reliabilitas Instrumen Hasil Belajar

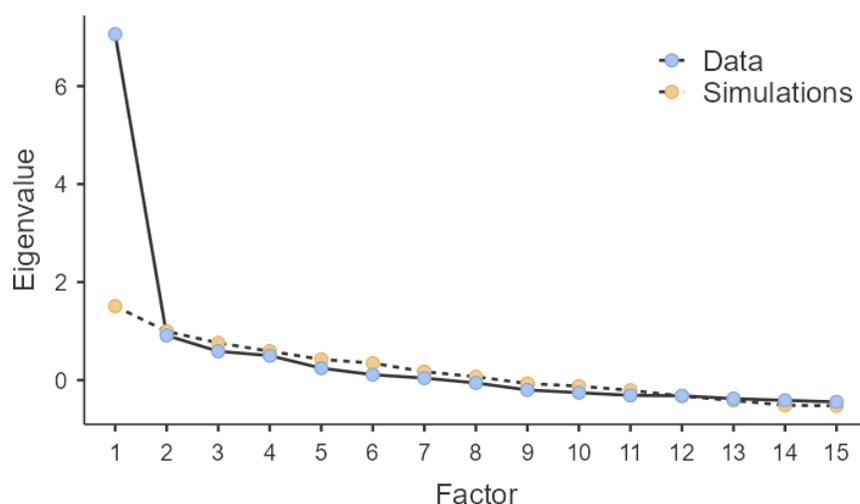
Berdasarkan Tabel 2, reliabilitas instrumen dengan nilai 0,928 mewakili rente reliabilitas yang sangat tinggi. Hasil korelasi positif pada Tabel 3 dan Tabel 2 menunjukkan bahwa item pertanyaan dapat digunakan untuk mengeksplorasi lebih jauh konsep yang digunakan instrumen. Konteks korelasi item-rest menunjukkan bagaimana setiap item dalam instrumen berkorelasi dengan skor keseluruhan instrumen. Korelasi sisa item untuk 15 pernyataan dapat diartikan sebagai tanda bahwa pengujian perangkat dirancang dengan baik dan dapat secara akurat mengubah struktur yang diinginkan. Ini memberi Anda keyakinan bahwa setiap butir soal efektif mencerminkan aspek yang diinginkan, dan skor keseluruhan menunjukkan hasil belajar terbaik yang dicapai.

Bartlett's Test of Sphericity

χ^2	df	p
522	105	< .001

Tabel 4. Bartlett's Test of Sphericity Instrumen Hasil Belajar

Analisis Faktor *Eksploratif* digunakan untuk menilai validitas hasil belajar. Hasil analisis pada Tabel 4 menunjukkan nilai *Bartlett's Test of Sphericity* kurang dari 0,001 menunjukkan bahwa instrumen pembelajaran tersebut asli.



Gambar 3. Scree Plot Hasil Analisis Faktor Eksploratori Instrumen Hasil Belajar

Hasil scree plot menunjukkan terdapat curaman, maka instrumen tes ini hanya berguna untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. Hal ini juga terkait dengan Nilai *Eigen* yang didefinisikan sebagai berikut: tabel 5 Nilai *Eigen* Awal Analisis Faktor *Eksploratori* Instrumen Hasil Belajar menunjukkan bahwa hanya ada satu faktor yang melebihi faktor lainnya.

Tabel 5. Initial Eigenvalues Analisis Faktor Eksploratori Instrumen Hasil Belajar

Initial Eigenvalues	
Factor	Eigenvalue
1	7.0605
2	0.9105
3	0.5871
4	0.4985
5	0.2428
6	0.1097
7	0.0400
8	-0.0588
9	-0.2015
10	-0.2574
11	-0.3126
12	-0.3203
13	-0.3784
14	-0.4147
15	-0.4448

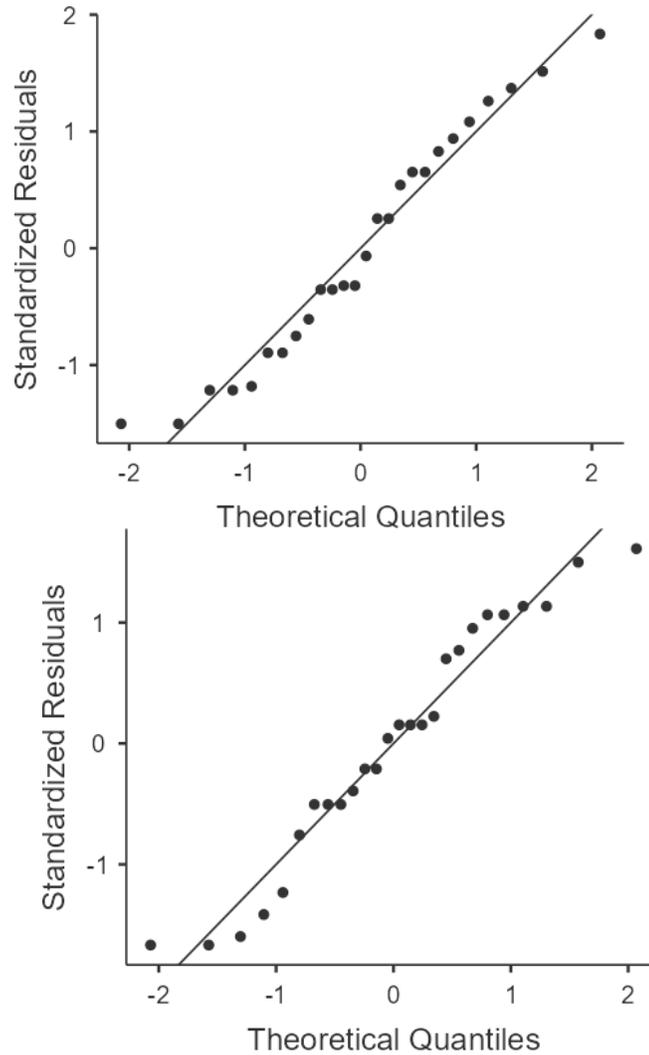
Berdasarkan analisis faktor eksploratif di atas, dapat disimpulkan bahwa instrumen yang berfungsi sebagai tes valid untuk menilai hasil belajar secara umum dan empiris. Rumusan masalah penelitian ini adalah mengkaji pengaruh media pembelajaran Interaktif berbantuan Website *Educaplay* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Islam Sunan Giri yang dijawab melalui pretest dan posttest. Pretest dan posttest dilakukan dengan pemberian angket terhadap 52 peserta didik kelas 4. Kelompok tersebut terdiri dari 26 peserta didik dari kelas kontrol (pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional) dan 26 peserta didik dari kelas eksperimen (belajar menggunakan media pembelajaran Interaktif berbantuan Website *Educaplay*). Data tentang hasil belajar (pretest dan posttest), diperlakukan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen (KE) kemudian diuji secara statistik untuk melihat prasyarat normalitas dan homogenitas.

Tabel 6. Normality Test (Shapiro-Wilk)
Normality Test (Shapiro-Wilk)

	W	p
Pre test	0.953	0.279
Post test	0.948	0.203

Tabel tersebut menunjukkan nilai p sebesar 0,203 untuk posttes dan 0,279 untuk pretes, yang lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data mempunyai distribusi normal dan dianalisis. Plot Q-Q Menilai Normalitas Multivariat digunakan pada Gambar untuk menggambarkan beberapa aspek normalitas yang berkaitan dengan data yang dianalisis, seperti terlihat pada Gambar di bawah.

Gambar 4. *Q-Q Plot Assessing Multivariate Normality Pre-Test*



Gambar 5. *Q-Q Plot Assessing Multivariate Normality Post-Test*

Dari gambar 4 dan 5, terlihat dari titik-titik tersebut mendekati garis sejajar sehingga dapat disimpulkan bahwa error berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas disajikan pada tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7 Homogeneity of Variances Test (Levene's)

Homogeneity of Variances Test (Levene's)

	F	df	df2	p
Pre test	1.023	1	24	0.322
Post test	0.364	1	24	0.552

Tabel tersebut menunjukkan nilai p sebesar 0,322 untuk *pretest* dan 0,522 untuk *posttest*, yang lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data homogen dan H_0 dianalisis. Uji perenang dapat digunakan untuk menguji sampel independen dengan menggunakan uji-t, yang paling baik untuk data yang berdistribusi normal dan homogen sehingga dapat digunakan untuk penelitian jangka panjang. Hasil uji t dibandingkan dengan *Independent Sample T-Test* ditunjukkan pada Tabel 8 sebagai berikut.

Tabel 8 Independent Samples T-Test

Independent Samples T-Test

		Statistic	df	p
Pre test	Student's t	0.800	24.0	0.431
Post test	Student's t	0.175	24.0	<.001

Note. $H_a \mu_1 \neq \mu_2$

Berdasarkan Tabel 8 terlihat bahwa *p-value pre-test* adalah 0.431, maka *p-value* > 0,05 dan H_0 diterima yang artinya pada *pre-test* bahwa media pembelajaran Interaktif berbantuan Website *Educaplay* tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil uji t *post-test* pada Tabel 8 menunjukkan bahwa dipoleh *p-value* <0.001, oleh karena nilai *p-value* kurang dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan materi pembelajaran interaktif berbantuan situs *Educaplay* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa kelas IV dipengaruhi oleh pemanfaatan sumber belajar interaktif di situs *Educaplay*. SD Islam Sunan Giri. Hasil analisis hipotesis menggunakan uji T menunjukkan *p-value* minimal 0,001. Berdasarkan penelitian, terdapat perbedaan mencolok antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada media pendidikan interaktif. Menurut penelitian, penggunaan sumber belajar interaktif pada website *Educaplay* dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas IV.

Model pembelajaran interaktif adalah salah satu taktik yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pada kenyataannya, strategi pengajaran dimodifikasi agar sesuai dengan preferensi belajar siswa untuk memfasilitasi pemahaman dan mengurangi konflik antara

siswa dan guru. Pendidikan Interaktivitas juga dapat digambarkan sebagai suatu metode atau teknik yang digunakan guru untuk mengorganisasikan materi belajar siswa. Peran utama seorang guru adalah menyediakan lingkungan belajar yang interaktif, seperti interaksi antara guru dan siswa, serta antara siswa dan guru, dan untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai. Salah satu metode atau teknik yang digunakan guru untuk menilai hasil belajar siswa dalam pembelajaran interaktif adalah dengan berperan sebagai guru utama dalam menciptakan lingkungan belajar interaktif yang bersifat instruktif dan membina komunikasi antara guru dan siswa. (Firdausia et al., 2023)

Menurut penelitian, sumber belajar interaktif dari website Educaplay meningkatkan hasil belajar siswa terkait gambar, teks, dan materi yang disajikan. Media pembelajaran yang sering disebut media interaktif adalah salah satu jenis media informasi atau narasi yang disajikan secara jenaka agar dapat diamati dan dipahami (Shintia et al., 2023). Menurut (Fadilah et al., 2023) Media Interaktif adalah kumpulan alat pendidikan yang digunakan sedemikian rupa sehingga tujuan tertentu dapat tercapai melalui proses pengembangan media, dengan bantuan sumber daya yang disediakan. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan keterlibatan sepanjang proses pembelajaran, seperti membantu siswa memahami rumah merokok dan meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Simpulan

Berdasarkan uji hipotesis diperoleh p-value pre-test sebesar 0,431 artinya jika p-value lebih dari 0,05 maka H_0 ditentukan. Hal ini menunjukkan bahwa sumber belajar interaktif yang ditawarkan pada website Educaplay tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Sebaliknya, hasil uji hipotesis dengan menggunakan Independent Samples T-Test menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan dan positif apabila p-value kurang dari 0,001. Hasil post-test t menunjukkan jika p-value 0,01 maka p-value 0,05 dan hasilnya H_0 yang menunjukkan bahwa materi pembelajaran berbasis video efektif digunakan di rumah. memberikan korelasi positif dengan hasil belajar siswa. Berdasarkan hipotesis yang diajukan, terdapat pengaruh yang signifikan seperti materi pembelajaran interaktif dan website Educaplay terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Islam Sunan Giri.

Daftar Pustaka

- Alhayah, A. H., & Nugraha, A. W. (2024). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBANTUAN POP-UPBOX PADA MATERI GAYA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DI SDN 1 MAJAN. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 1355–1363. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.17263>
- Cajada, L., Stephenson, Z., & Bishopp, D. (2023). Exploring the Psychometric Properties of the Resilience Scale. *Adversity and Resilience Science*, 4(3), 245–257. <https://doi.org/10.1007/s42844-023-00102-3>
- Eko Bayu Gumilar, & Kristina Gita Permatasari. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Game Edukasi IPA (GEMPA) dalam Pembelajaran IPA Pada Mahasiswa Prodi PGMI. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 177–184. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.570>

- Eko Bayu Gumilar, & Kristina Gita Permatasari. (2024). Application of Games-Based Mathematics Learning in the Preschool-Elementary Transition. *Journal of Insan Mulia Education*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.59923/joinme.v2i1.78>
- Gumilar, E. B., Mukhlisin, A., Permatasari, K. G., Utami, Y., Nahdlatul, U., & Cilacap, U. A. (n.d.). *REINFORCING THE TRANSITION FROM EARLY CHILDHOOD EDUCATION*. 126–138.
- Isneini, Ermawati ; Eko Bayu, G. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS HUMAN COMPUTER INTERACTION (HCI) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SD MUHAMMADIYAH. *Jurnal PERMAI*, 1(1). <http://www.jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/permai/article/view/129>
- 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>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Firdausia, S., Setiawan, I. P., & Maulidnawati, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif (Explicit Instruction) Terhadap Karakter Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Murid. *ALENA : Journal of Elementary Education*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/10.59638/jee.v1i1.8>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- 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>
- Pokhrel, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Educaplay Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MIM) Tanjung Inten Purbolinggo Lampung Timur. In *Ayan* (Vol. 15, Issue 1).
- Putri, P. A., Widyaningrum, H. K., & Pratiwi, C. P. (2024). Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Media Digital Educaplay Terhadap Hasil Belajar Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 3(3), 452–460.
- Retnawati, H. (2016). Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian (Panduan Peneliti, Mahasiswa, dan Psikometrian). In *Parama Publishing*. Parama Publishing.
- Shintia Putri Kristiaria, Fajar Cahyadia, S. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran IPAMateri Perubahan CuacaUntuk Meningkatkan Hasil BelajarSiswa Berbasis Canva Pendidikan. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1).
- Yulia, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 89–96. <https://doi.org/10.55719/jt.v7i2.435>.