

## The Effect of the Use of Educaplay Media on the Learning Outcomes of Students in Pancasila Education

Nor Rochmatul Wachidah<sup>1\*</sup>

<sup>1\*</sup> UIN Raden Intan Lampung, Lampung, Indonesia

correspondence e-mail: [zaqiyahd@gmail.com](mailto:zaqiyahd@gmail.com)

### Abstract

*This study aims to determine the influence of the use of Educaplay media on learning outcomes in Pancasila education lessons class V MIM Tanjung Inten Purbolinggo East Lampung. Based on the background of this study, there is still a low learning outcome of students in learning Pancasila education. Success in education can be seen from the increase in student learning outcomes, and one of the factors that affect the level, high and low learning outcomes is the use of media in learning. Media Educaplay is an online learning platform that provides various types of interactive games and activities to help students learn in a more fun and effective way. Students can improve learning comprehension, engagement, independent skills, collaborative skills, communication skills, reading skills, and critical thinking skills, using Educaplay also provides students to actively participate in the learning process. The interactive approach allows students to learn independently and develop critical thinking and the application of Pancasila values in daily life which can affect student learning outcomes. The type of research conducted is a type of quantitative research with Quasi Experimental Design with a design using two data, namely the control class and the experimental class. In carrying out this study, the researcher will provide different treatment in learning for two classes, namely in the experimental class the researcher uses Educaplay media and in the control class the researcher uses printed book media. The instrument used was to use a posttest in the form of 15 multiple-choice questions and 10 essay questions. After the research was carried out and data was collected, data analysis was carried out with the help of the IBM SPSS statistics v.25 program. The results of data analysis were obtained by hypothesis testing using a t-test with a significance level of  $< 0.05$ . And the results of the study showed  $0.000 < 0.05$ . Based on these results, it can be concluded that and accepted. Thus, from the results of the t-test, it is stated that there is an influence of using Educaplay learning media on learning outcomes in Pancasila education lessons class V MIM Tanjung Inten Purbolinggo, East Lampung.*

**Keywords:** Learning Media, Educaplay, Learning Outcomes, Pancasila Education

### Riwayat artikel:

Dikirim:

18 Maret 2025

Revisi

28 April 2025

Diterima

12 Mei 2025



© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution ShareAlike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan memegang peran penting dalam kehidupan manusia. Sesuai Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), pendidikan didefinisikan sebagai "usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, termasuk kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi diri, masyarakat, bangsa, dan negara." Pendidikan merupakan aspek fundamental yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Melalui pendidikan, individu berkembang menjadi pribadi yang utuh, mandiri, dan berakhlak mulia, sehingga mampu memberikan kontribusi positif bagi masyarakat. Lebih jauh, pendidikan menjadi faktor kunci dalam memajukan suatu bangsa karena melahirkan generasi yang mampu mendorong pembangunan nasional (Ujud et al., 2023).

Dalam dunia pendidikan, terdapat beberapa elemen penting seperti guru, sarana prasarana, kurikulum, metode pembelajaran, dan media pembelajaran. Proses pendidikan melibatkan penyampaian materi, yang memerlukan media pembelajaran sebagai alat pendukung. Secara umum, media dapat dipahami sebagai perantara informasi dari sumber kepada penerima. Bentuk informasi tersebut beragam, mencakup aspek edukasi, politik, teknologi, atau berita. Media berfungsi sebagai alat representasi dunia secara tidak langsung. Sementara itu, pembelajaran merupakan proses komunikasi dan interaksi dalam upaya pendidikan dengan menciptakan kondisi belajar pada peserta didik. Media pembelajaran didefinisikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan sekaligus merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa agar pembelajaran berlangsung secara terarah, terencana, dan terkendali (Subroto & Gumelar, 2024).

Guru dan calon guru perlu memahami hubungan antara media pembelajaran dan proses belajar. Dengan mengenali interaksi proses kognitif dengan media dalam konteks pembelajaran tertentu, pendidik dapat memilih atau merancang media yang sesuai berdasarkan teori perkembangan kognitif dan sosial. Hal ini memastikan pengetahuan diserap siswa secara efektif. Selain itu, media berperan penting dalam

---

menjaga keterlibatan siswa di kelas, mengubah kondisi belajar yang monoton menjadi dinamis dan menarik (Rachmadhani & Kamalia, 2023).

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan di MIM Tanjung Inten, Purbolinggo, Lampung Timur, melalui wawancara dengan guru kelas V, diperoleh informasi bahwa pembelajaran masih menggunakan media yang kurang variatif, yaitu hanya buku cetak dan papan tulis. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa guru belum pernah menggunakan media berbasis *Educaplay*, dan hasil belajar siswa cenderung rendah. Dari total 67 siswa kelas V, hanya 29 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, sedangkan 38 siswa lainnya belum mencapainya.

Keberhasilan proses pendidikan dapat diukur melalui peningkatan hasil belajar siswa. Salah satu faktor penentunya adalah penggunaan media pembelajaran yang efektif. Namun, banyak guru masih kesulitan memilih media yang tepat untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, dalam memilih media, pendidik perlu mempertimbangkan kesesuaian dengan materi, tujuan pembelajaran, kemampuan kognitif siswa, dan batasan waktu (Ubabuddin, 2019).

Media pembelajaran berperan sebagai jembatan untuk mengatasi perbedaan latar belakang pengetahuan dan pengalaman siswa. Karena siswa berasal dari lingkungan yang beragam, akses mereka terhadap sumber belajar—seperti buku, pengalaman langsung, atau kesempatan belajar di luar sekolah—bervariasi. Media pembelajaran membantu meminimalkan kesenjangan ini dengan menghadirkan konsep abstrak atau jauh ke dalam kelas. Ketika interaksi langsung dengan objek nyata tidak memungkinkan, guru dapat menggunakan alternatif seperti model, miniatur, gambar, atau audio-visual untuk meningkatkan pemahaman (Desi & Hani, 2020).

Perkembangan teknologi memberikan akses bagi pendidik untuk menggunakan media audio-visual inovatif yang menggabungkan unsur pendengaran dan penglihatan guna menciptakan pembelajaran yang imersif. Teknologi audio-visual memfasilitasi penyampaian materi secara elektronik, membuat pembelajaran lebih dinamis dan menarik. Salah satu contohnya adalah *Educaplay*, platform pembelajaran daring yang menyediakan permainan interaktif untuk membuat pembelajaran lebih

menyenangkan dan efektif. Dengan integrasi multimedia, *Educaplay* membantu memperkuat pemahaman konsep, meningkatkan partisipasi siswa, dan mendorong retensi pengetahuan (Wulandari et al., 2023).

Pendekatan audio-visual seperti *Educaplay* didasarkan pada teori dual-coding, yang menggabungkan stimulasi visual dan auditori untuk mengoptimalkan pemrosesan kognitif. Metode ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga mendorong pemahaman mendalam terhadap konsep-konsep kompleks, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar. Prinsip ini sejalan dengan konsep Gagné (dalam Sadiman et al.) yang memandang media pembelajaran sebagai komponen lingkungan yang merangsang proses belajar bermakna (Adam, 2023).

Pembelajaran merupakan proses sistematis dalam memperoleh pengetahuan dengan tujuan dan strategi yang terstruktur. Sebagai aktivitas kognitif fundamental, pembelajaran memungkinkan peserta didik mengembangkan kompetensi dan keterampilan esensial. Dalam konteks pendidikan Indonesia, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menjadi fondasi untuk membentuk warga negara yang memahami hak dan kewajiban konstitusional serta menginternalisasi nilai-nilai Pancasila—sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Dasar 1945.

Sebagai mata pelajaran wajib dari tingkat dasar hingga tinggi, PPKn menuntut komitmen ganda: siswa harus terlibat aktif, sementara guru perlu menguasai konten dan pedagogik. Metode pengajaran yang digunakan guru sangat menentukan hasil belajar, karena pemahaman siswa meningkat ketika pendekatan pembelajaran sesuai dengan karakteristik mereka. Pendidik profesional memanfaatkan media pembelajaran yang beragam, menarik, dan pedagogis untuk memaksimalkan transfer pengetahuan (Fridayanti et al., 2022).

Berdasarkan tinjauan literatur, penelitian terkait penggunaan media *Educaplay* telah dilakukan oleh Chintiya Oktaviayana dan Yolanda Amelia Septiana dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Permainan Educaplay dan Video Animasi Kinemaster serta Animaker pada Materi Anggota Tubuh dan Panca Indra*". Persamaan dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan

media *Educaplay*, sementara perbedaannya ada pada penggunaan video animasi dan objek penelitian (ilmu pengetahuan alam).

Penelitian lain oleh Ristina Dwi Utami dkk. berjudul "*Pemanfaatan Educaplay dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila tentang Peraturan di Rumah dan Sekolah*" juga menggunakan media serupa, tetapi dengan fokus materi yang berbeda. Melalui temuan ini, peneliti tertarik untuk mengeksplorasi lebih lanjut pengaruh *Educaplay* dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila di MIM Tanjung Inten, Lampung Timur.

## **B. Metode**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Quasi Experimental Design, melibatkan dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *Educaplay*, sementara kelas kontrol menggunakan media konvensional berupa buku cetak. Pemilihan sampel dilakukan secara purposif dengan melibatkan siswa kelas V MIM Tanjung Inten, Purbolinggo, Lampung Timur. Instrumen penelitian berupa posttest yang terdiri dari 15 soal pilihan ganda dan 10 soal esai untuk mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Validitas instrumen diuji menggunakan analisis butir soal, sementara reliabilitas diukur dengan koefisien *Alpha Cronbach*.

Data yang terkumpul dianalisis secara statistik menggunakan program IBM SPSS Statistics v.25. Uji hipotesis dilakukan dengan independent sample t-test pada taraf signifikansi  $\alpha < 0,05$  untuk membandingkan perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol. Hasil analisis menunjukkan nilai sig. (*2-tailed*) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Temuan ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *Educaplay* terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Selain itu, dilakukan pula uji effect size untuk mengukur besarnya pengaruh, serta uji prasyarat analisis seperti uji normalitas (*Kolmogorov-Smirnov*) dan homogenitas (*Levene's Test*) guna memastikan kelayakan data. Hasil penelitian ini konsisten dengan teori *dual-coding*

(Paivio, 1986) yang menyatakan bahwa integrasi unsur visual-auditori dalam media pembelajaran mampu meningkatkan retensi pengetahuan siswa.

### **C. Hasil dan Pembahasan**

#### **Hasil**

##### ***Temuan Pra-Penelitian***

Hasil wawancara dengan guru kelas VA dan VB di MIM Tanjung Inten mengungkapkan beberapa temuan kunci terkait praktik pembelajaran yang selama ini berlangsung. Kelas VA dengan 34 siswa dan kelas VB dengan 33 siswa menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih sangat bergantung pada media konvensional berupa buku cetak, tanpa pernah memanfaatkan platform digital seperti *Educaplay*. Guru mengakui bahwa hasil belajar siswa banyak yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan tantangan utama berupa rendahnya fokus dan minat belajar siswa di kelas. Meskipun guru telah berupaya meningkatkan motivasi belajar melalui penggunaan media yang lebih menarik, seperti gambar atau poster, dampaknya terhadap peningkatan hasil belajar masih terbatas. Temuan ini mengindikasikan adanya kebutuhan mendesak untuk mengintegrasikan media pembelajaran inovatif yang mampu menciptakan pengalaman belajar lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

##### ***Analisis Uji Prasyarat***

Sebelum melakukan pengujian hipotesis, penelitian ini terlebih dahulu melakukan uji prasyarat analisis untuk memastikan kelayakan data. Uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov pada kedua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,200 ( $p > 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa data hasil belajar siswa dari kedua kelas berdistribusi normal. Selanjutnya, uji homogenitas dengan Levene's Test menghasilkan nilai signifikansi 0,121 ( $p > 0,05$ ), yang mengindikasikan bahwa varians data antara kelas eksperimen dan kontrol adalah homogen. Hasil uji prasyarat ini membuktikan bahwa data memenuhi asumsi analisis parametrik, sehingga uji hipotesis dapat dilakukan dengan teknik statistik yang lebih akurat seperti independent sample t-test.

**Tabel 1.** Hasil penghitungan normalitas

|         |            | Tests of Normality              |    |                   |              |    |      |
|---------|------------|---------------------------------|----|-------------------|--------------|----|------|
|         |            | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |                   | Shapiro-Wilk |    |      |
|         | Kelas      | Statistic                       | Df | Sig.              | Statistic    | df | Sig. |
| hasil   | Eksperimen | .096                            | 34 | .200 <sup>*</sup> | .962         | 34 | .274 |
| belajar | Control    | .089                            | 33 | .200 <sup>*</sup> | .966         | 33 | .388 |

**Tabel 2.** Hasil penghitungan homogenitas

|               |                                      | Test of Homogeneity of Variance |     |        |      |
|---------------|--------------------------------------|---------------------------------|-----|--------|------|
|               |                                      | Levene Statistic                | df1 | df2    | Sig. |
| hasil belajar | Based on Mean                        | 2.473                           | 1   | 65     | .121 |
|               | Based on Median                      | 2.415                           | 1   | 65     | .125 |
|               | Based on Median and with adjusted df | 2.415                           | 1   | 63.529 | .125 |
|               | Based on trimmed mean                | 2.404                           | 1   | 65     | .126 |

### **Perbandingan Hasil Belajar antara Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Setelah memberikan perlakuan berupa penggunaan media *Educaplay* pada kelas eksperimen dan media buku cetak pada kelas kontrol, penelitian ini mengukur hasil belajar siswa melalui posttest. Analisis data menggunakan IBM SPSS v.25 menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen secara konsisten lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, dengan selisih yang cukup berarti. Lebih lanjut, uji independent sample t-test menghasilkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ), yang secara statistik membuktikan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media *Educaplay* dengan yang menggunakan media konvensional. Temuan ini memperkuat dugaan awal bahwa integrasi media digital interaktif dapat memberikan dampak positif terhadap capaian belajar siswa.

### **Uji Effect Size**

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media *Educaplay* terhadap hasil belajar siswa, penelitian ini juga melakukan uji *effect size* menggunakan *Cohen's d*. Hasil perhitungan menunjukkan nilai *effect size* sebesar 0,85, yang termasuk dalam kategori efek besar (*large effect*) menurut kriteria *Cohen*. Artinya, penggunaan media *Educaplay* memberikan kontribusi yang substansial terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Nilai *effect size* ini juga mengindikasikan bahwa sekitar 30% variasi hasil belajar siswa dapat dijelaskan oleh

penggunaan media *Educaplay*, sementara 70% lainnya mungkin dipengaruhi oleh faktor-faktor lain seperti motivasi belajar, latar belakang keluarga, atau gaya mengajar guru. Meskipun demikian, temuan ini tetap membuktikan bahwa *Educaplay* merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila.

## **Pembahasan**

### ***Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Interaktif***

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Educaplay* secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan media konvensional. Hal ini sejalan dengan teori multimedia learning (Mayer, 2009) yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika melibatkan kombinasi teks, gambar, dan audio secara interaktif. *Educaplay* sebagai platform berbasis game menyediakan berbagai fitur seperti kuis, puzzle, dan crossword yang tidak hanya menarik minat siswa tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Siswa yang belajar dengan media ini menunjukkan keterlibatan lebih tinggi dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan pemahaman konsep dan retensi memori jangka panjang. Dengan demikian, temuan ini memperkuat bukti empiris bahwa media pembelajaran digital interaktif dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar siswa.

### ***Dukungan Teori Kognitif dan Konstruktivisme***

Hasil penelitian ini juga didukung oleh teori kognitif Piaget dan pendekatan konstruktivisme Vygotsky. Piaget menekankan pentingnya pembelajaran aktif di mana siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungan. *Educaplay* menyediakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa mengeksplorasi materi secara mandiri melalui berbagai aktivitas interaktif. Sementara itu, Vygotsky menekankan peran interaksi sosial dalam pembelajaran, yang juga terfasilitasi melalui fitur kolaboratif dalam *Educaplay* seperti kompetisi antar tim atau diskusi kelompok. Kombinasi kedua teori ini menjelaskan mengapa siswa yang belajar dengan *Educaplay* menunjukkan hasil belajar lebih baik—karena mereka tidak hanya menerima informasi pasif tetapi aktif terlibat dalam membangun pemahaman melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial.



---

### ***Implikasi bagi Praktik Pembelajaran di Sekolah Dasar***

Temuan penelitian ini memiliki implikasi penting bagi praktik pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pertama, guru perlu didorong untuk mengadopsi media pembelajaran digital yang lebih variatif seperti *Educaplay* guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Kedua, sekolah perlu menyediakan infrastruktur pendukung seperti akses internet dan pelatihan bagi guru dalam mengoptimalkan pemanfaatan teknologi pendidikan. Ketiga, kebijakan kurikulum sebaiknya mulai mengintegrasikan penggunaan media digital interaktif sebagai bagian dari strategi pembelajaran, terutama untuk mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman konseptual seperti Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, temuan ini tidak hanya relevan secara akademis tetapi juga memberikan panduan praktis bagi peningkatan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

### ***Keterbatasan dan Saran untuk Penelitian Lanjutan***

Meskipun penelitian ini memberikan bukti empiris tentang efektivitas *Educaplay*, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diakui. Pertama, penelitian hanya dilakukan dalam lingkup satu sekolah dengan sampel terbatas, sehingga generalisasi temuan perlu hati-hati. Kedua, penelitian ini hanya mengukur hasil belajar kognitif melalui posttest, tanpa mengeksplorasi dampak *Educaplay* terhadap aspek afektif dan psikomotorik siswa. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk memperluas sampel ke berbagai sekolah dengan karakteristik berbeda, serta mengukur dampak jangka panjang penggunaan *Educaplay* terhadap motivasi belajar dan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penelitian eksperimen dengan desain lebih kompleks seperti mixed-methods dapat memberikan pemahaman lebih holistik tentang efektivitas media ini dalam konteks pembelajaran abad ke-21.

#### **D. Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan di MIM Tanjung Inten, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *Educaplay* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V. Hal ini dibuktikan melalui uji statistik independent sample t-test yang menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya, rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan media *Educaplay* secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan media konvensional (buku cetak). Temuan ini diperkuat oleh uji effect size (Cohen's  $d = 0,85$ ) yang termasuk dalam kategori efek besar, mengindikasikan bahwa *Educaplay* berkontribusi substansial dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa integrasi media pembelajaran interaktif berbasis digital seperti *Educaplay* dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi tantangan rendahnya hasil belajar sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna di tingkat sekolah dasar. Implikasi praktisnya, guru dan lembaga pendidikan disarankan untuk mengadopsi teknologi serupa dengan mempertimbangkan ketersediaan infrastruktur dan pelatihan pendukung.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan: (1) siswa lebih aktif memanfaatkan *Educaplay* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar; (2) guru mengadopsi *Educaplay* sebagai media pembelajaran alternatif yang interaktif, disertai pelatihan penggunaannya; (3) sekolah menyediakan infrastruktur pendukung dan kebijakan untuk integrasi teknologi edukatif; serta (4) peneliti berikutnya memperluas studi dengan sampel lebih besar dan pendekatan mixed-methods untuk eksplorasi dampak yang lebih komprehensif. Temuan ini menegaskan pentingnya inovasi media digital dalam menunjang pembelajaran abad 21.

---

## **E. Daftar Pustaka**

- Adam, A. (2023). The Influence of Audio Visual Learning Media on the Learning Interest of Elementary School Students. *Journal of Contemporary Issue in Elementary Education*, 1(1), 29–37. <https://doi.org/10.33830/jciee.v1i1.5027>
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). The Effect of the Implementation of Gadget-Based Educational Game Media *Educaplay* on Essay Writing Learning Outcomes. *JlIP - Scientific Journal of Educational Sciences*, 7(3), 2685–2690. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3788>
- Daracantika, A., Ainin, A., & Besral, B. (2021). The Negative Effect of Stunting on Children's Cognitive Development. *Journal of Biostatistics, Population, and Health Informatics*, 1(2), 113. <https://doi.org/10.51181/bikfokes.v1i2.4647>
- Desi, G. L., & Hani, I. (2020). Literature Review: Improving Cognitive Learning Outcomes and Student Motivation in Biology Materials through the Guided Inquiri Learning Model. *BIOMA: Journal of Biology and its Learning*, 2(2), 51–59. <https://ojs.unsulbar.ac.id/index.php/bioma/article/view/861>
- Fernanda, N., Roosyanti, A., & Susanti, R. (2024). Improving Learning Outcomes of Pancasila Education Through *Educaplay* Media in Class IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya. *Journal of Science and Education Research*, 3(2), 58–63. <https://doi.org/10.62759/jser.v3i2.131>
- Fridayanti, Y., Irhasyuarna, Y., & Putri, R. F. (2022). Development of Audio-Visual Learning Media on Hydrosphere Materials to Measure the Learning Outcomes of Junior High School/MTS Students. *JUPEIS : Journal of Education and Social Sciences*, 1(3), 49–63. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.75>
- Hervin, R. P., Naila, I., & Faradita, M. N. (2024). Analysis of Collaboration Skills of Elementary School Students Using Diorama Media in Learning Ecosystem Materials. *Pendas: Scientific Journal of Basic Education*, 9(1).
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). The Influence of Learning Style on Science Learning Outcomes. *Journal of Incandescent Radiation*, 16(1), 44–48. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>
- Magdalena, I., Hidayah, A., & Safitri, T. (2021). Analysis of Students' Abilities in the Cognitive, Affective, and Psychomotor Realms of Grade II B Students of Sdn Kunciran 5 Tangerang. *Journal of Education and Social Sciences*, 3(1), 48–62. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Putri, P. O., Febriana, R., & Malini, H. (2024). Implementation of the Contextual Teaching And Learning Learning Model Assisted by Mind Mapping Media to

- Improve Understanding of Mathematics Concepts. *Academic Discourse*, 8(2), 142–150.
- Rachmadhani, S. A. D., & Kamalia, P. U. (2023). Analysis of Differentiated Learning Strategies on Student Learning Outcomes: Systematic Literature Review. *Asatiza: Journal of Education*, 4(3), 178–192. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v4i3.1231>
- Razak, N. K. (2024). *CJPE: Cokroaminoto Jurnal of Primary Education Improving Students' Learning Outcomes and Interest in Six Continents in Grade VI Elementary School with the Implementation of the Educaplay Interactive Learning Platform Introduction*. 7.
- Sikabe, A. (2024). *Improving Learning Outcomes of Natural Knowledge through Practice Rehearsal Pairs Learning Strategies for Elementary School Students*. 14(2), 71–86.
- Subroto, T., & Gumelar, A. (2024). 17.+Toto+Subroto. 9(1), 175–183. <https://doi.org/10.21067/jmk.v9i1.10267>
- Tarigan, T. B., Arifin, M., & Mathematics, H. B. (2025). *MEDIA OF LEARNING OUTCOMES OF GRADE II STUDENTS AT SD NEGERI 064974 MEDAN TEMBUNG FOR THE 2024/2025 ACADEMIC YEAR*. 7, 15792–15801.
- ubabuddin. (2019). The Essence of Learning and Learning in Elementary Schools. *Educative*, 1(1), 18–27.
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Application of the Discovery Learning Learning Model to Improve the Learning Outcomes of State High School Students 10 Ternate City Class X on Environmental Pollution Material. *Journal of Bioeducation*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). The Importance of Learning Media in the Teaching and Learning Process. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>