

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS
EDUCAPLAY BERBANTUAN RIDDLE GAME PADA PELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA TERHADAP HASIL BELAJAR
KOGNITIF SISWA KELAS II DI SDN KADEMANGAN 2
KOTA PROBOLINGGO**

Adella Pramesti Ekaditya Rohman¹, Didit Yulian Kasdriyanto², Ryzca Siti
Qomariyah³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Panca Marga Probolinggo

¹adeellapramesti@gmail.com, ²didityulian@upm.ac.id, ³ryzca.upm@gmail.com

ABSTRACT

This research was conducted due to the lack of use of digital learning media so that students' understanding of the Pancasila Education subject matter is still low, causing students' cognitive learning outcomes to be low. The aim of this research is to improve students' cognitive learning outcomes through the use of educaplay-based digital learning media assisted by riddle games in class II Pancasila Education subjects at SDN Kademangan 2, Probolinggo City. The method used in this research is a quantitative method with a one group pretest-posttest design. In this research, two measurements were carried out, namely giving a pretest before treatment and a posttest after treatment. Before giving the pretest and posttest, a test instrument test is carried out first which includes a validity test, reliability test, question discrimination test, and question difficulty level test. Based on the research results, the results obtained were that there was a significant increase in students' cognitive learning outcomes which can be seen from the average difference between the pretest and posttest of 19.22. The paired sample t-test produces a sig value. (2-tailed) is 0.000 where the value is smaller than 0.05 ($0.000 < 0.05$) which can be said that H_0 is rejected and H_1 is accepted. The results of the research show that Educaplay-based digital learning media assisted by Riddle Game in Pancasila Education lessons, the material on recognizing Pancasila symbols, has a significant effect on the cognitive learning outcomes of class II students at SDN Kademangan 2, Probolinggo City.

Keywords: *educaplay, cognitive learning outcomes, digital learning media*

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran digital sehingga pemahaman siswa terhadap materi pelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah sehingga menyebabkan hasil belajar kognitif siswa pun menjadi rendah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa melalui penggunaan media pembelajaran digital berbasis *educaplay*

berbantuan *riddle game* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II di SDN Kademangan 2 Kota Probolinggo. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan *one group pretest-posttest design*. Dalam penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali pengukuran yaitu memberikan *pretest* sebelum dilakukan *treatment* dan *posttest* setelah dilakukan *treatment*. Sebelum memberikan *pretest* dan *posttest*, dilakukan suatu uji instrumen tes terlebih dahulu yang meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji daya pembeda soal, dan uji tingkat kesukaran soal. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh hasil yaitu adanya peningkatan hasil belajar kognitif siswa yang signifikan yang dapat dilihat dari selisih rata-rata *pretest* dan *posttest* sebesar 19,22. Uji-T berpasangan (*paired sample t-test*) menghasilkan nilai *sig. (2-tailed)* adalah 0,000 dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) yang dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis *Educaplay* berbantuan *Riddle Game* pada pelajaran Pendidikan Pancasila materi mengenal lambang pancasila berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas II di SDN Kademangan 2 Kota Probolinggo.

Kata Kunci: *educaplay*, hasil belajar kognitif, media pembelajaran digital

A. Pendahuluan

Di era digital ini, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi terus mengalami percepatan yang luar biasa. Jangkauan teknologi ini kini menyentuh berbagai aspek kehidupan, mulai dari dunia pendidikan, layanan kesehatan, ranah politik, sektor ekonomi, hingga tatanan sosial budaya. Dalam konteks pendidikan, salah satu kontribusi signifikan dari teknologi informasi adalah kemampuannya dalam memantau dan mengevaluasi proses pembelajaran secara lebih efektif (Fernanda et al., 2024). Kemajuan teknologi yang semakin pesat

mendorong pendidik memaksimalkan keterampilan dan kompetensi diri untuk menggunakannya. Jadi seorang pendidik yang berada di era digital saat ini, akan ketinggalan jika tidak bisa beradaptasi dengan kemajuan zaman saat ini. Semakin pesatnya perkembangan IPTEK, diharapkan akan memberi transformasi dan pengaruh positif di berbagai aspek kehidupan, khususnya untuk memajukan dunia pendidikan. Setiap elemen kehidupan sangat dipengaruhi oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi termasuk pendidikan sehingga meningkatkan taraf pendidikan (Rosmana et al., 2023).

Hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang dipilih guru. Pendidik yang bisa membantu siswa dan secara tidak langsung menciptakan lingkungan belajar yang menarik akan memberikan stimulus atau dorongan kepada siswa untuk lebih aktif memperhatikan pembelajaran (Fernanda et al., 2024). Siswa dapat menjadi subjek belajar yang melakukan kegiatan belajar sebagai hasil dari proses pembelajaran. Siswa aktif menciptakan pengetahuannya sendiri melalui proses kegiatan pembelajaran yang bersangkutan. Paradigma pembelajaran konstruktivisme sejalan dengan proses pengkonstruksian pengetahuan ini.

Penggunaan strategi atau model pembelajaran yang tidak tepat serta rendahnya pemahaman konseptual dan kemampuan berpikir peserta didik merupakan faktor yang turut menyebabkan rendahnya hasil belajar kognitif siswa (Desi, 2020). Pendekatan proses pembelajaran yang masih *teacher centered* memberikan kontrol lebih besar terhadap kegiatan pembelajaran juga dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar kognitif siswa. Disisi lain,

proses pembelajaran lebih sering menggunakan media konvensional bahkan tidak menggunakan media sama sekali. Media pembelajaran konvensional dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar kognitif siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif/konvensional dapat berdampak pada hasil belajar kognitif peserta didik (Fernanda et al., 2024). Maka dari itu, penting bagi pendidik untuk menciptakan pembelajaran menyenangkan yang menjadikan peserta didik tertarik, seperti adanya inovasi pembelajaran. Salah satu caranya dengan memperkenalkan media pembelajaran inovatif yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa (Nurmasita et al., 2022) sehingga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar kognitif siswa (Ayu et al., 2023).

Observasi awal dilaksanakan pada tanggal 21 Oktober 2024 di kelas II SDN Kademangan 2 diperoleh hasil bahwa kemampuan siswa untuk memahami materi pelajaran Pendidikan Pancasila tergolong rendah. Salah satu penyebab rendahnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah masih jaranganya

pemanfaatan sumber belajar digital. Selain itu, beberapa siswa masih terlihat kurang termotivasi dalam pembelajaran, sibuk berbicara, bermain dan bercanda dengan temannya. Siswa tersebut tidak menyimak pada saat guru memaparkan materi pelajaran melainkan sibuk dengan aktivitasnya masing-masing. Hal tersebut menjadi penyebab rendahnya kemampuan siswa dalam memahami materi yang berkaitan dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Permasalahan selanjutnya di kelas yaitu kurangnya pemahaman siswa terhadap materi mengenal lambang Pancasila. Sebagian siswa masih sering terbalik dalam menentukan lambang setiap sila dari Pancasila. Selain itu, siswa juga masih bingung dalam memberikan contoh penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Kurangnya pemahaman siswa disebabkan karena siswa terlalu asyik bermain sendiri, mengobrol dengan temannya, dan tidak memperhatikan penjelasan dari guru.

Dewasa ini, pilihan media pembelajaran sangat beragam, mulai dari presentasi *powerpoint*, materi visual berupa gambar, konten audio-

visual seperti video, hingga situs web pembelajaran interaktif yang mengandung unsur permainan, salah satunya *educaplay*. *Educaplay* menyediakan beragam aktivitas interaktif, termasuk kuis, teka-teki silang, dan permainan memori, yang bisa disesuaikan dengan materi Pendidikan Pancasila untuk siswa, tidak hanya menarik perhatian peserta didik melainkan juga membantu siswa memahami konsep-konsep penting dalam mata pelajaran tersebut secara lebih mendalam. Maka dari itu, penggunaan platform digital *educaplay* bisa menjadi solusi yang tepat supaya pembelajaran Pendidikan Pancasila lebih menarik dan optimal untuk peserta didik.

Penelitian yang telah dilaksanakan (Fernanda et al., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif peserta didik. Penelitian lain oleh (Sari et al., 2020) menemukan bahwa pemanfaatan *educaplay* pada pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis nilai-nilai Pancasila. Aktivitas interaktif dan

menyenangkan di platform ini memotivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pendidikan, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Penggunaan media pembelajaran digital *Educaplay* dalam pembelajaran dapat mendukung pengembangan keterampilan abad-21, karena platform ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif, berkolaborasi, dan memecahkan masalah bersama (Utami et al., 2023).

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis metode penelitian eksperimen dengan menggunakan rancangan *one group pretest-posttest design* untuk mengetahui pengaruh variabel independent/variabel X (*treatment/perlakuan*) *educaplay* berbantuan *riddle game* terhadap variabel dependen/variabel Y (hasil belajar kognitif) dalam kondisi yang terkendalikan.

One group pretest-posttest design merupakan kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (*pretest*) sebelum diberikan *treatment*. Setelah diberikan *treatment*, selanjutnya

diberikan tes akhir (*posttest*). Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SDN Kademangan 2 Kota Probolinggo dengan jumlah 27 siswa.

Peneliti melaksanakan penelitian sebanyak dua kali pengukuran dalam mengenal lambang Pancasila berbantuan *riddle game* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas II SDN Kademangan 2. Pengukuran pertama (*pretest*) dilakukan dengan melihat kondisi sebelum memulai *treatment/perlakuan*, yaitu hasil belajar Pendidikan Pancasila materi mengenal lambang Pancasila kelas II sebelum diimplementasikan media *educaplay* berbantuan *riddle game*. Sedangkan pengukuran kedua (*posttest*) dilakukan untuk mengetahui hasil belajar Pendidikan Pancasila materi mengenal lambang Pancasila kelas II setelah diimplementasikan media *educaplay* berbantuan *riddle game*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian diawali dengan observasi terhadap lingkungan sekolah. Kemudian mengamati keadaan siswa di kelas yang menjadi sampel. Ruang kelas sampel

menunjukkan suasana yang kondusif dan didukung oleh fasilitas kelas yang memadai untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Siswa sangat antusias terhadap pembelajaran yang dilaksanakan terutama penerapan *educaplay* pada pembelajaran khususnya mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Penerapan *educaplay* pada pembelajaran membantu siswa menjadi lebih aktif dan responsif. Siswa diperkenalkan dengan pembelajaran yang menarik yaitu dengan berbasis *educaplay* berbantuan *riddle game* dimana siswa dapat lebih mudah memahami lambang setiap sila Pancasila dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pada awal dan akhir pembelajaran siswa akan mengerjakan *pretest* dan *posttest* untuk mengevaluasi kemampuan siswa sebelum dan setelah pembelajaran. Tujuan dari *pretest* dan *posttest* yaitu untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang diajarkan tanpa/dengan menggunakan media pembelajaran digital *educaplay*.

Sebelum dilaksanakan *pretest* dan *posttest*, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba instrumen tes

yang terdiri dari uji validitas, uji reliabilitas, uji daya pembeda soal, dan uji tingkat kesukaran soal yang dilakukan di kelas III. Uji coba instrumen dilakukan untuk mengetahui soal tes yang akan diberikan kepada kelas II efektif atau tidak.

1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu instrumen tes.

Kriteria keputusan uji validitas:

- apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka item butir soal dianggap valid.
- apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka item butir soal dianggap tidak valid.

Hasil perhitungan menggunakan SPSS *Statistic* 24 menunjukkan korelasi *product moment pearson* dari data uji coba instrumen, sebagaimana disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1 Hasil Uji Validitas

No	R-Hitung	R-Tabel (n=23)	Ket
1.	0,422	0,413	Valid
2.	0,464		Valid
3.	0,480		Valid
4.	0,564		Valid
5.	0,427		Valid
6.	0,517		Valid
7.	0,464		Valid
8.	0,464		Valid
9.	0,464		Valid
10.	0,424		Valid
11.	0,563		Valid
12.	0,500		Valid
13.	0,430		Valid
14.	0,449		Valid
15.	0,537		Valid

Berdasarkan tabel menggunakan pengujian korelasi *product moment pearson* di SPSS *Statistic 24*, dapat disimpulkan bahwa butir soal pada uji coba *pretest* dan *posttest* dikatakan valid dan memberikan hasil yang memadai untuk keperluan penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur konsisten atau tidaknya suatu instrumen tes. Sebelum pengujian reliabilitas harus ada dasar pengambilan keputusan yaitu *alpha* sebesar 0,60. Jika variabel > 0,60 artinya variabel reliabel. Jika variabel < 0,60 artinya variabel tidak reliabel.

Tabel 2 Hasil Uji Validitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.757	15

Hasil reliabilitas uji coba soal *pretest* dan *posttest* pada tabel menunjukkan koefisien reliabilitas tes sebesar 0,757 yang berarti bahwa data tersebut bersifat reliabel.

3. Uji Daya Pembeda Soal

Uji daya pembeda soal merupakan kemampuan soal untuk membedakan kelompok tes berkemampuan tinggi dan kelompok tes yang berkemampuan rendah.

Tabel 3 Uji Daya Pembeda Soal

No. Soal	Daya Pembeda	Kriteria
X1	.322	Kuat
X2	.335	Kuat
X3	.358	Kuat
X4	.470	Sangat kuat
X5	.311	Kuat
X6	.410	Sangat kuat
X7	.336	Kuat
X8	.336	Kuat
X9	.336	Kuat
X10	.301	Kuat
X11	.451	Sangat kuat
X12	.399	Kuat
X13	.298	Sedang
X14	.318	Kuat
X15	.420	Sangat kuat

Soal	Daya Pembeda	Kriteria
X1	.322	Kuat
X2	.335	Kuat
X3	.358	Kuat
X4	.470	Sangat kuat
X5	.311	Kuat
X6	.410	Sangat kuat
X7	.336	Kuat
X8	.336	Kuat
X9	.336	Kuat
X10	.301	Kuat
X11	.451	Sangat kuat
X12	.399	Kuat
X13	.298	Sedang
X14	.318	Kuat
X15	.420	Sangat kuat

Berdasarkan tabel dapat disimpulkan bahwa dari 15 butir soal terdapat 4 butir soal memiliki daya beda sangat kuat, 10 butir soal memiliki daya beda kuat, dan 1 butir soal memiliki daya beda sedang. Oleh

karena itu, soal *pretest* dan *posttest* dapat digunakan sebagai instrumen dalam penelitian.

4. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Uji tingkat kesukaran soal merupakan uji yang dilakukan guna mengetahui seberapa mudah dan seberapa sulitnya suatu soal. Semakin banyak siswa yang menjawab soal dengan benar, semakin mudah soal itu. Sebaliknya semakin sedikit siswa yang menjawab soal dengan benar, maka semakin sukar soal tersebut.

Tabel 4 Tingkat Kesukaran Soal

No. Soal	Frequency (menjawab benar)	Mean	Kriteria Soal
X1	19 siswa	.8261	Mudah
X2	11 siswa	.4783	Sedang
X3	15 siswa	.6522	Sedang
X4	18 siswa	.7826	Mudah
X5	17 siswa	.7391	Sedang
X6	17 siswa	.7391	Sedang
X7	13 siswa	.5652	Sedang
X8	13 siswa	.5652	Sedang
X9	13 siswa	.5652	Sedang
X10	16 siswa	.6957	Sedang
X11	14 siswa	.6087	Sedang
X12	18 siswa	.7826	Mudah
X13	10 siswa	.4348	Sedang
X14	12 siswa	.5217	Sedang
X15	15 siswa	.6087	Sedang

Berdasarkan tabel dapat disimpulkan bahwa dari 15 butir soal terdapat 3 butir soal dengan kriteria

soal mudah dan 12 butir soal dengan kriteria soal sedang. Oleh karena itu, soal *pretest* dan *posttest* memenuhi syarat untuk dijadikan sebagai instrumen dalam penelitian.

Setelah uji coba instrumen penelitian dilakukan, peneliti melakukan teknik analisis data dengan memberikan soal *pretest* dan *posttest* kepada kelas 2 dan diperoleh hasil sebagai berikut.

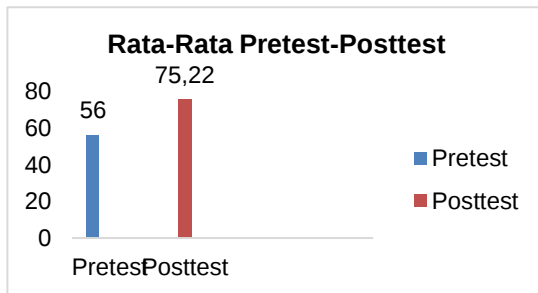
Tabel 5 Data Hasil Pretest dan Posttest Penggunaan Educaplay Kelas 2

	N	Min	Max	Mean	Std. Dev
Pretest	27	33	86	56.00	15.601
Posttest	27	60	100	75.22	9.970

Deskripsi data hasil *pretest* mengacu pada data yang diperoleh sebelum dimulainya proses pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran. Nilai *pretest* didapatkan dari pemberian soal pilihan ganda berjumlah 15 butir soal kepada 27 siswa kelas II di SDN Kademangan 2. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa nilai maksimum *pretest* yaitu 86 dan nilai minimumnya adalah 33 dengan rata-rata (*mean*) adalah 56,00 dengan standar deviasi sebesar 15,601.

Deskripsi data hasil *posttest* merujuk pada data yang diperoleh setelah dimulainya proses

pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Nilai *posttest* didapatkan dari pemberian soal pilihan ganda berjumlah 15 butir soal kepada 27 siswa kelas II di SDN Kademangan 2. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa nilai maksimum *posttest* yaitu 100 dan nilai minimumnya adalah 60 dengan rata-rata (*mean*) adalah 75,22 dengan standar deviasi sebesar 9,970.



Gambar 1 Diagram Rata-Rata Pretest-Posttest Penggunaan Educaplay Kelas 2

Berdasarkan diagram di atas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata (*mean*) yang signifikan dari kedua tes yaitu *pretest* sebesar 56,00 dan *posttest* sebesar 75,22. Nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi daripada *pretest*. Hal ini membuktikan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar kognitif siswa sebesar 19,22 setelah diberi *treatment* berupa media digital *educaplay* berbantuan *riddle game*.

Tabel 6 Hasil Uji Normalitas Data Pretest-Posttest Penggunaan Educaplay Kelas 2

	Statistic		Sig.
Pretest	.921	7	.322
Posttest	.934	7	.450

Uji normalitas data dengan data hasil *pretest* dan *posttest* dengan nilai $\text{sig} > 0,05$ dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas penelitian ini yaitu nilai statistik *pretest* yaitu 0,921 dengan nilai signifikansi 0,322. Sedangkan nilai statistik *posttest* yaitu 0,934 dengan nilai signifikansi 0,450. Karena nilai signifikan $> 0,05$ maka data dikatakan berdistribusi normal.

Tabel 7 Output Uji-T Berpasangan (Paired Samples T-Test) Penggunaan Educaplay Kelas 2

	Mean	t	df	Sig. (2-Tailed)
Pretest Posttest	19.222	8.002	26	.000

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara *pretest* dan *posttest* sebesar 19.222. Nilai *sig. (2-tailed)* adalah 0,000 dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara data *pretest* dan *posttest*.

Dalam penerimaan atau penolakan hipotesis, berlaku beberapa kriteria berikut:

1. Jika nilai signifikansi (α) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.
2. Jika nilai signifikansi (α) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Adapun hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. H_0 : Penggunaan media pembelajaran digital berbasis *Educaplay* berbantuan *Riddle Game* pada pelajaran Pendidikan Pancasila materi mengenal lambang pancasila tidak berpengaruh secara signifikan terhadap terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas II di SDN Kademangan 2 Kota Probolinggo.
2. H_1 : Penggunaan media pembelajaran digital berbasis *Educaplay* berbantuan *Riddle Game* pada pelajaran Pendidikan Pancasila materi mengenal lambang pancasila berpengaruh secara signifikan terhadap terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas II di SDN Kademangan 2 Kota Probolinggo.

Berdasarkan hasil *paired sample t-test* menunjukkan taraf signifikansi sebesar 0,000. Oleh karena itu,

signifikansi $0.000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis *Educaplay* berbantuan *Riddle Game* pada pelajaran Pendidikan Pancasila materi mengenal lambang pancasila berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas II di SDN Kademangan 2 Kota Probolinggo.

D. Kesimpulan

Berdasarkan analisa data dari hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran digital berbasis *educaplay* berbantuan *riddle game* pada pelajaran Pendidikan Pancasila terhadap hasil belajar kognitif siswa yang dilaksanakan di SDN Kademangan 2 Kota Probolinggo dengan sampel kelas II sebanyak 27 siswa dapat peneliti simpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat peningkatan hasil belajar kognitif siswa yang signifikan sebesar 19,22 setelah diberi *treatment* berupa media digital *educaplay* berbantuan *riddle game*. Pada saat *pretest*, nilai maksimum yaitu 86 dan nilai minimumnya adalah 33. Sedangkan pada saat

posttest, nilai maksimum yaitu 100 dan nilai minimumnya adalah 60.

2. Uji-T berpasangan (*paired sample t-test*) menghasilkan nilai *sig.* (*2-tailed*) adalah 0,000 dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 (0,000 < 0,05) yang dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Dengan demikian, media pembelajaran digital berbasis *Educaplay* berbantuan *Riddle Game* pada pelajaran Pendidikan Pancasila materi mengenal lambang pancasila berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas II di SDN Kademangan 2 Kota Probolinggo.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, G., Mia, M., Wibawa, I. M. C., & Yudiana, K. (2023). *Flipbook : Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif IPA Siswa Sekolah Dasar*. 11(1), 165–174.
- Desi, G. L. (2020). Literature Review: Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Dan Motivasi Siswa Pada Materi Biologi Melalui Model Pembelajaran Guided Inquiri. *BIOMA: Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 2(2), 51–59. <https://ojs.unsulbar.ac.id/index.php/bioma/article/view/861>
- Fernanda, N., Roosyanti, A., & Susanti, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Educaplay di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya. *Journal of Science and Education Research*, 3(2), 58–63. <https://doi.org/10.62759/jser.v3i2.131>
- Nurmasita, N., Ismail, M., Fauzan, A., & Herianto, E. (2022). Penerapan Pembelajaran Nearpod pada Mata Pelajaran PPKn di MTsN 2 Mataram. *Manazhim*, 4(2), 308–318. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1805>
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Rosafina, M., Ningrum, N. C., Prabowo, S. A., & Robin, S. J. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Liveworksheets dan Wordwall terhadap Peningkatan Pembelajaran IPS pada Siswa SD Kelas VI UPTD SDN 02 Ciseureuh. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 2731–2732.
- Utami, R. D., Wibawa, S., & Marzuki. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Educaplay pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan di Rumah dan Sekolah Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950 Volume 08 Nomor 03, Desember 2023. 08.*