

PENGARUH MEDIA *EDUCAPLAY* TERHADAP MINAT BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SDN 1 DUKUH

Firda Amaliah¹, Abdul Karim², Nur Asyiah³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Cirebon

[1firdamlh@gmail.com](mailto:firdamlh@gmail.com), [2abdul.karim@umc.ac.id](mailto:abdul.karim@umc.ac.id), [3nur.asyiah@umc.ac.id](mailto:nur.asyiah@umc.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to determine how students' learning interest develops after using the interactive learning media educaplay, as well as to assess the extent of its influence on improving learning interest in Pancasila Education. The research employed a quantitative approach with a Posttest Only Control Group Design. The sample consisted of 59 fifth-grade students at SDN 1 Dukuh, divided into an experimental class (30 students) and a control class (29 students). The instruments used were a questionnaire and an observation sheet based on four indicators of learning interest: enjoyment, attention, curiosity, and engagement. Data were analyzed using SPSS version 26 through tests of normality, homogeneity, and an independent sample t-test. The observation results indicated that students' learning interest after using educaplay fell into the "good" category. In addition, there was a significant difference between the experimental and control classes, with a significance value of $0.000 < 0.05$. The average posttest score of the experimental class was 64.10, which was higher than the control class at 55.28, showing a difference of 8.82 points or a 15.96% increase. These findings indicate that the use of educaplay has a positive and significant effect on enhancing students' learning interest in the Pancasila Education subject.

Keywords: *educaplay, learning media, learning interest, Pancasila education, elementary school*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana minat belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif educaplay serta seberapa besar pengaruhnya terhadap peningkatan minat belajar Pendidikan Pancasila. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Posttest Only Control Group Design. Sampel terdiri dari 59 siswa kelas V SDN 1 Dukuh yang terbagi menjadi kelas eksperimen (30 siswa) dan kelas kontrol (29 siswa). Instrumen yang digunakan berupa angket dan lembar observasi, berdasarkan empat indikator minat belajar, yaitu perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan. Data dianalisis menggunakan SPSS versi 26 dengan uji normalitas, homogenitas, dan independent sample t-test. Hasil observasi menunjukkan bahwa minat belajar siswa

setelah menggunakan educaplay berada dalam kategori baik. Selain itu, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Rata-rata skor posttest kelas eksperimen sebesar 64,10 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 55,28, dengan selisih 8,82 poin atau peningkatan sebesar 15,96%. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media educaplay berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: educaplay, media pembelajaran, minat belajar, pendidikan pancasila, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan memainkan peran penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Hal ini sejalan dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menegaskan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik secara menyeluruh—baik spiritual, sosial, akademik, maupun keterampilan hidup (Sujana, 2019). Dengan pendidikan, potensi seseorang dapat diarahkan secara optimal sehingga mendukung kemajuan bangsa Shafira & Asyiah, 2021).

Pendidikan tidak hanya dimaknai sebagai aktivitas formal, tetapi juga sebagai sarana sadar untuk meningkatkan kualitas manusia melalui proses belajar yang terstruktur (Mansir & Karim, 2020). Perubahan dalam sistem pendidikan juga

bertujuan mengejar ketertinggalan bangsa di bidang pendidikan dan pengajaran (Karim, 2016). Seiring kemajuan teknologi, digitalisasi pendidikan menjadi kebutuhan yang tak terhindarkan. Pendidikan kini memanfaatkan sistem digital untuk mendukung kurikulum, metode, media, dan administrasi (Dewi et al., 2024).

Dalam mencapai tujuan tersebut, berbagai faktor turut menentukan efektivitas pembelajaran, salah satunya adalah minat belajar. Minat belajar berperan sebagai pendorong internal yang membuat siswa antusias, fokus, dan aktif dalam memahami materi pembelajaran (Setiawan & Oktavianti, 2022). Dalam konteks sekolah dasar, penting untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat siswa, khususnya dalam mata pelajaran

yang cenderung dianggap membosankan. Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, minat belajar dibutuhkan karena berperan dalam membentuk karakter dan rasa cinta tanah air. Namun, banyak siswa kurang tertarik karena penyampaian materi yang monoton dan tidak menarik (Simanjuntak, 2022).

Untuk mengatasi hal tersebut, media pembelajaran berfungsi memperjelas materi, meningkatkan perhatian siswa, sekaligus menghadirkan aktivitas pembelajaran yang memotivasi dan memberikan kesan bermakna dalam proses belajar (Prahesti & Fauziah, 2021). Media juga mendorong keterlibatan siswa dan mengembangkan imajinasi mereka (Zahwa & Syafi'i, 2022). Upaya untuk mendorong minat belajar siswa dapat dilakukan melalui desain pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa dan pemanfaatan media yang mampu menarik perhatian (Afendi et al., 2022).

Hasil *preliminary* di kelas V SDN 1 Dukuh menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih rendah. Beberapa indikator yang tampak antara lain kurangnya semangat saat pembelajaran, perhatian siswa sering teralihkan, ketertarikan terhadap

materi rendah, serta keterlibatan yang minim. Mereka cenderung pasif dan enggan berpartisipasi aktif. Minat belajar siswa, menurut Slameto sebagaimana dikutip (Mahdalena, 2022), ditunjukkan melalui berbagai sikap positif saat mengikuti pembelajaran. Indikatornya meliputi rasa senang, perhatian, ketertarikan, serta keterlibatan dalam proses belajar. Rendahnya minat belajar tersebut menuntut adanya pendekatan yang lebih inovatif, salah satunya melalui media digital interaktif yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk digitalisasi dalam proses pembelajaran. Guru kini didorong untuk memanfaatkan media digital yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Salah satu media yang cukup dikenal adalah *Educaplay*, merupakan platform berbasis *web* yang menyediakan berbagai format kuis interaktif seperti teka-teki silang, pencocokan, dan permainan audio visual (Batitusta & Hardinata, 2024). Media ini dapat mendorong pembelajaran aktif, baik secara

individu maupun kelompok, serta dapat digunakan pada berbagai mata pelajaran termasuk Pendidikan Pancasila (Utami et al., 2023; Fernanda et al., 2024). Dengan tampilan visual yang menarik, *educaplay* mendorong keterlibatan aktif siswa (Razak, 2024).

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang memuat nilai-nilai dasar kehidupan berbangsa. Sayangnya, mata pelajaran ini sering kali dianggap membosankan karena penyampaiannya masih bersifat konvensional. Oleh karena itu, penggunaan media interaktif seperti *Educaplay* menjadi alternatif untuk meningkatkan minat siswa terhadap materi ini. Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa *educaplay* efektif meningkatkan minat belajar di berbagai jenjang dan mata pelajaran. Lestari *et al.* (2024) membuktikan efektivitasnya pada pelajaran Bahasa Indonesia tingkat SMA. Sementara itu, Aisyah & Rahmawati (2024) bahwa penggunaan *educaplay* juga memberikan hasil yang positif pada pembelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa *educaplay* memiliki potensi sebagai sarana

pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa, membangun ketertarikan terhadap materi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

Penelitian ini dilakukan untuk mengisi kekosongan tersebut, dengan tujuan mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Educaplay* terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian difokuskan pada siswa kelas V SDN 1 Dukuh agar diperoleh gambaran empiris mengenai efektivitas media tersebut dalam konteks pembelajaran tematik di tingkat Sekolah Dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen sejati (*true experimental design*), menggunakan bentuk *posttest only control group design* sebagaimana dijelaskan oleh (Sugiyono, 2019). Desain ini digunakan untuk menguji pengaruh penggunaan media *Educaplay* terhadap minat belajar siswa. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas V SDN 1 Dukuh yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas VA sebagai kelompok eksperimen dan kelas VB

sebagai kelompok kontrol. Pemilihan sampel dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan pertimbangan bahwa kedua kelas memiliki karakteristik awal yang relatif setara. Kelompok eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan media *Educaplay*, sedangkan kelompok kontrol menerima pembelajaran konvensional tanpa media digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan. Berikut adalah desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 1

Kelas	Perlakuan	Akhir
R ₁	X	O ₁
R ₂	Y	O ₂

Sumber: (Sugiyono, 2019)

Keterangan:

R₁ = Kelas eksperimen

R₂ = Kelas kontrol

O₁ = *Posttest* kelas eksperimen

O₂ = *Posttest* kelas kontrol

X = Perlakuan Pembelajaran dengan menggunakan media *educaplay*

Y = Perlakuan Pembelajaran tanpa menggunakan media *educaplay* (konvensional).

Instrumen utama yang digunakan adalah angket untuk mengukur minat belajar siswa. Angket ini disusun berdasarkan empat indikator minat belajar menurut Slameto dalam (Mahdalena, 2022) yaitu: perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Sebelum digunakan, angket diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan kelayakan sebagai alat ukur. Instrumen ini terdiri dari 20 pernyataan dengan skala Likert.

Pengumpulan data dilakukan setelah perlakuan diberikan. Data kemudian dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS versi 26. Analisis diawali dengan uji prasyarat, yaitu uji normalitas (Shapiro-Wilk) dan homogenitas (Levene's Test). Selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan independent sample t-test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol dalam hal minat belajar.

Dengan metode ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran objektif mengenai peran *educaplay* dalam menumbuhkan minat belajar siswa pada pelajaran Pendidikan. Pendekatan kuantitatif

memungkinkan peneliti untuk menyajikan data dengan dukungan data numerik dan uji statistik (Sugiyono, 2019).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dua puluh item angket tervalidasi digunakan untuk mengukur minat belajar siswa, dan dianalisis dengan SPSS 26 melalui uji normalitas dan homogenitas sebagai syarat awal.

Tabel 2 Uji Normalitas

Tests of Normality				
Dependent Variables	Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk	
	Statistic	df	Sig.	Statistic c
Minat_Belajar_Eksperimen	.147	29.113	.943	29 .121
Minat_Belajar_Kontrol	.136	29.183	.950	29 .188

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel hasil, uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,121 (eksperimen) dan 0,188 (kontrol), yang keduanya > 0,05. Artinya, data berdistribusi normal, sehingga dapat digunakan untuk uji parametrik.

Tabel 3
Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
XY			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.763	1	57	.102

Uji homogenitas menggunakan Levene's Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,102. Karena nilai ini melebihi ambang 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok adalah homogen.

Tabel 4 Uji independent sampel t-test

<i>independent sample t-test</i>					
Levene's Test for Equality of Variances	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Equal variances not assumed			8.681	52.305	.000

Hasil analisis independent sample t-test pada tabel 4 memperlihatkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam minat belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Tabel 5 Statistik Deskriptif Minat Belajar Siswa

Group Statistics					
	Group	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error
Minat_Belajar	1	30	64.10	3.336	.609
	2	29	55.28	4.383	.814

Tabel 5 memperlihatkan bahwa siswa pada kelompok eksperimen memperoleh rata-rata skor posttest sebesar 64,10, lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang memperoleh skor 55,28. Dengan demikian, media interaktif seperti *educaplay* berkontribusi secara signifikan dalam mendorong peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

2. Pembahasan

Analisis data menunjukkan bahwa *educaplay* memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan minat belajar Pendidikan Pancasila, sebagaimana tercermin dalam perbedaan rata-rata hasil

posttest antar kelompok. yang masing-masing memperoleh skor sebesar 64,10 dan 55,28. Selisih sebesar 8,82 poin ini setara dengan peningkatan 15,96%, yang menunjukkan adanya peningkatan minat belajar yang signifikan pada siswa yang dibelajarkan menggunakan media *educaplay* dibandingkan dengan metode konvensional.

Uji prasyarat analisis menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas. Berdasarkan Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi 0,121 pada kelompok eksperimen dan 0,188 pada kelompok kontrol. Karena keduanya melebihi nilai kritis 0,05, maka data dianggap terdistribusi normal. Selain itu, hasil uji Levene menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,102, yang berarti tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan antara kedua kelompok. Berdasarkan uji t, ditemukan perbedaan signifikan antara hasil kelompok eksperimen dan kontrol (Sig. 0,000 $< 0,05$). Hal ini membuktikan bahwa media interaktif *educaplay* berkontribusi nyata dalam meningkatkan minat belajar siswa. Untuk memperdalam analisis, peneliti melakukan deskripsi data

berdasarkan empat indikator minat belajar, yakni perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan. Nilai persentase untuk masing-masing indikator diperoleh dari hasil angket posttest yang diberikan kepada siswa pada kedua kelompok.

- a. Hasil angket pada indikator perasaan senang menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh skor 78,83%, sedangkan kelas kontrol berada di angka 67,41%. Selisih 11,42% ini mengindikasikan bahwa penggunaan *educaplay* menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Hal ini didukung oleh desain interaktif media yang mampu menumbuhkan antusiasme siswa melalui elemen visual dan permainan.
- b. Pada indikator perhatian, siswa di kelompok eksperimen mencatatkan persentase sebesar 79,50%, sedangkan kelompok kontrol memperoleh 70,34%. Selisih sebesar 9,16% ini menunjukkan bahwa fitur interaktif seperti kuis dan puzzle pada *educaplay* mampu mempertahankan perhatian siswa

terhadap materi selama proses pembelajaran berlangsung.

- c. Pada indikator ketertarikan, kelas eksperimen menunjukkan persentase 78,50%, sedangkan kelas kontrol hanya 69,14%, dengan selisih 9,36%. Ini menandakan bahwa *educaplay* berhasil membangkitkan rasa ingin tahu siswa melalui tampilan dan konten yang variatif.
- d. Pada indikator keterlibatan memiliki selisih terbesar, yakni 73,83% di kelas eksperimen dibanding 68,45% di kelas kontrol, selisih 5,38%. Ini membuktikan bahwa siswa lebih aktif merespons, menjawab pertanyaan, dan berinteraksi selama pembelajaran berlangsung dengan media interaktif ini.

Educaplay dengan fitur-fiturnya yang interaktif, terbukti selaras dengan tujuan penelitian dalam meningkatkan minat belajar siswa. Media ini mengaktifkan aspek-aspek afektif siswa, termasuk rasa senang dan keterlibatan, yang berkontribusi pada terciptanya pembelajaran yang lebih dinamis dan responsif. Hasil penelitian ini konsisten dengan sejumlah studi sebelumnya. Rahmayanti et al (2024) menemukan

bahwa kuis interaktif berbasis *Educaplay* mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan, dari 60,24 menjadi 82,41 (Sig. 0,001), dengan peningkatan keterlibatan dan fokus selama proses pembelajaran. Hal serupa ditemukan oleh Nadhrah (2024) dalam penelitian di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah, di mana terjadi lonjakan minat belajar dari 50% menjadi 90,1%, disertai N-Gain sebesar 80,2% (Sig. 0,000), yang mencerminkan antusiasme dan perhatian anak meningkat tajam. Penelitian lain yang mendukung temuan ini dilakukan oleh Agdiyah & Mustopa (2024), yang meneliti efektivitas *Educaplay* dalam pembelajaran Matematika di kelas III SD. Mereka melaporkan peningkatan ketuntasan belajar dari 60% menjadi 86,67%, serta meningkatnya partisipasi aktif siswa di kelas.

Berdasarkan kesesuaian temuan antara beberapa penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa media interaktif semacam *educaplay* secara umum berkontribusi positif terhadap peningkatan minat belajar di kalangan siswa. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, media ini mampu mengubah pembelajaran yang cenderung monoton menjadi

lebih menarik dan menyenangkan. Pendekatan pembelajaran yang efektif melibatkan siswa secara kognitif dan afektif, bukan hanya terbatas pada penguasaan materi pelajaran. *Educaplay*, dengan pendekatan digital yang interaktif, mendorong keterlibatan aktif siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih hidup.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif seperti *educaplay* mampu meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam pelajaran normatif seperti Pendidikan Pancasila. Selain itu, media ini mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan menjadi pendekatan alternatif untuk mengatasi rendahnya minat belajar dalam pembelajaran tematik di SD.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, disimpulkan bahwa pemanfaatan media interaktif *educaplay* berdampak nyata terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas V SDN 1 Dukuh dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini tercermin dari selisih rata-rata hasil posttest antara kelompok eksperimen (64,10) dan kelompok kontrol (55,28), dengan

peningkatan sekitar 15,96%. Perbedaan yang signifikan ini diperkuat melalui hasil uji *t-test*. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan media digital berbasis interaksi seperti *educaplay* tidak hanya mendorong keterlibatan siswa, tetapi juga dapat menjadi solusi inovatif dalam menghadapi tantangan minat belajar pada mata pelajaran normatif. Dengan demikian, *Educaplay* layak dipertimbangkan sebagai strategi pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afendi, A. H., Darmini, M., Sutisno, A. N., & Aziz, N. A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Dalam Meningkatkan Nilai Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 8(1), 47–52.
- Agdiyah, A. F., & Mustopa, S. (2024). Pengaruh Media Interaktif *Educaplay* pada Pembelajaran Matematika di Kelas III SD. 2(6).
- Aisyah, N., & Rahmwati, A. (2024). Penerapan Media *Educaplay* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 9(02), 51–56.
- Athiyatun Nadhrah. (2024). Pengaruh Penggunaan Platform *Educaplay* Terhadap Pengaruh Penggunaan Platform *Educaplay* Terhadap Minat Belajar Anak Di Ra Tahfidz Al- Qur ' an Al-Khairiah Kecamatan Tambang.
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi *Educaplay* Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2685–2690.
- Dewi, N. K., Asyiah, N., & Nurhabibah, P. (2024). Analisis Penggunaan Absensi Digital Berbasis QR Code dalam Meningkatkan Kedisiplinan Siswa di SDN Taman Kalijaga Permai. 3(5), 3340–3346.
- 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>
- Karim, A. (2016). Pembaharuan pendidikan Islam multikulturalis. *Taklim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 14(1), 19–36.
- Lestari, H., Fitriani, Y., & Fuji Lestari, R. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Berbasis Teknologi *Educaplay* Pada Siswa Kelas XI IPS SMA IT Izzuddin Palembang. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 22–31. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10935866>
- Mahdalena, M. (2022). Pengaruh Minat Belajar, Dukungan Orang

- Tua Dan Lingkungan Belajar Terhadap Perilaku Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa (Studi Faktor Yang Mempengaruhi Prilaku Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4,5 dan 6 Pada SDN Binuang 4 da. *Kindai*, 18(2), 332–351.
<https://doi.org/10.35972/kindai.v18i2.803>
- Prahesti, S. I., & Fauziah, S. (2021). Penerapan media pembelajaran interaktif kearifan lokal kabupaten semarang. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 505–512.
- Rahmayanti, J. D., Lailiyah, S., Setiaputri, A. N., Islam, U., Sunan, N., Surabaya, A., & Wonosari, J. (2024). *SISWA DI sekolah dasar the effect of educaplay-based interactive quiz on students ' learning interest and learning*. 11(2), 175–189.
- Razak, N. K. (2024). *CJPE : Cokroaminoto Juornal of Primary Education Peningkatan Hasil dan Minat Belajar Peserta didik pada Materi Enam Benua di Kelas VI SD dengan Penerapan Platform Pembelajaran Interaktif Educaplay Pendahuluan*. 7.
- Setiawan, D., & Oktavianti, I. (2022). ANALISIS MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN KELAS IV SDN JLEPER 01. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 2(3), 121–126.
- Simanjuntak, Y. L. (2022). Peningkatan Minat Belajar dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas XI di SMAN 1 Lintongnihuta. *Pelita: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 2(2), 58–62.
- Sugiyono, P. D. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (M. Dr. Ir. Sutopo. S. Pd. ALFABETA, Cv.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan tujuan pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29–39.
- 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*, 8(3), 5808–5818.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/11810>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.