

**PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN
EDUCAPLAY TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPS SISWA
SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Quasi Eksperiment* pada Siswa Kelas IV di SDN 1 Citeko
Kabupaten Purwakarta Materi Kebutuhan Manusia)



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:

Dona Reza Sudirja

2100243

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS UPI DI PURWAKARTA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

LEMBAR HAK CIPTA

Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan *Educaplay* Terhadap Pemahaman Konsep IPS Siswa Sekolah Dasar

Oleh

Dona Reza Sudirja

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan S1 pada Program Studi Guru Sekolah Dasar

© **Dona Reza Sudirja**

Universitas Pendidikan Indonesia

2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

DONA REZA SUDIRJA

PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN *EDUCAPLAY*

TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPS SISWA SEKOLAH DASAR

(Penelitian Quasi Eksperiment pada Kelas IV di SDN 1 Citeko Kabupaten Purwakarta Materi
Kebutuhan Manusia)

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I.



Dr. Nurdiansyah, M.Pd.

NIP. 197101232000031002

Pembimbing II.



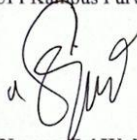
Tiara Yogiarni, M.Pd.

NIP. 920230219930131201

Mengetahui,

Ketua Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar

UPI Kampus Purwakarta



Dr. Neneng Sri Wulan, M.Pd.

NIP. 198404132010122003

Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan *Educaplay* Terhadap Pemahaman Konsep IPS Siswa Sekolah Dasar

Dona Reza Sudirja (2100243)

ABSTRAK

Pemahaman konsep dalam mata pelajaran IPS mencakup kemampuan siswa dalam mengaitkan informasi yang diperoleh dengan kehidupan nyata, serta mampu menjelaskan hubungan antar konsep sosial yang dipelajari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan platform *Educaplay* terhadap pemahaman konsep IPS siswa sekolah dasar. Metode quasi eksperimen dan desain *non-equivalent control group design*. Sampel penelitian adalah siswa kelas IV A sebagai kelas control dan IV B sebagai kelas eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Game Based Learning* berbantuan *Educaplay* berpengaruh secara positif terhadap pemahaman konsep IPS siswa. Nilai koefisien determinasi 0,580 menunjukkan bahwa model pembelajaran ini memberikan kontribusi sebesar 58,0%. Model *Game Based Learning* juga memberikan peningkatan terbukti dari nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen 0,67 dan kelas kontrol 0,38. Berdasarkan hasil tersebut nilai kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan *Game Based Learning* dengan berbantuan *Educaplay* berpengaruh terhadap pemahaman konsep IPS siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Game Based Learning*, *Educaplay*, Pemahaman Konsep IPS

The Influence of the Educaplay-Assisted Game Based Learning Model on the Understanding of Social Studies Concepts of Elementary School Students

Dona Reza Sudirja (2100243)

ABSTRACT

Understanding concepts in social studies subjects includes students' ability to relate the information obtained to real life, as well as being able to explain the relationships between social concepts studied. This study aims to determine the influence of the Game Based Learning model assisted by the Educaplay platform on the understanding of social studies concepts of elementary school students. Quasi-experimental method and non-equivalent control group design. The research sample was students of class IV A as the control class and IV B as the experimental class. The results of the study showed that the Game Based Learning model assisted by Educaplay had a positive effect on students' understanding of social studies concepts. The value of the determination coefficient of 0.580 shows that this learning model contributes 58.0%. The Game Based Learning model also provides a proven improvement from the average N-Gain value of the experimental class of 0.67 and the control class of 0.38. Based on these results, the value of the experimental class is higher than that of the control class. This proves that the use of Game Based Learning with the help of Educaplay has an effect on the understanding of social studies concepts of elementary school students.

Keywords: *Game Based Learning, Educaplay, Understanding Social Studies Concepts*

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA.....	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR.....	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Pemahaman Konsep IPS.....	6
2.1.1 Pengertian Pemahaman Konsep IPS.....	6
2.1.2 Manfaat Pemahaman Konsep	7
2.1.3 Indikator Pemahaman Konsep.....	7
2.2 Model <i>Game Based Learning</i>	9
2.2.1 Pengertian Model <i>Game Based Learning</i>	9
2.2.2 Karakteristik Model <i>Game Based Learning</i>	10
2.2.3 Kelebihan Model <i>Game Based Learning</i>	11
2.2.4 Kekurangan Model <i>Game Based Learning</i>	12
2.2.5 Langkah-langkah Model <i>Game Based Learning</i>	13
2.3 <i>Educaplay</i>	15
2.3.1 Pengertian <i>Educaplay</i>	15
2.3.2 Kelebihan <i>Educaplay</i>	15
2.3.3 Kekurangan <i>Educaplay</i>	17
2.3.4 Langkah-Langkah Penggunaan <i>Educaplay</i>	17
2.4 Teori Belajar	19

2.4.1 Teori Belajar Konstruktivisme	20
2.5 Penelitian Yang Relevan.....	20
2.6 Hipotesis Penelitian.....	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	24
3.1 Jenis dan Desain Penelitian	24
3.2 Populasi dan Sampel	24
3.3 Definisi Operasional.....	25
3.3.1 Pemahaman Konsep IPS	25
3.3.2 Model <i>Game Based Learning</i>	25
3.3.3 <i>Educaplay</i>	25
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.4.1 Tes	26
3.4.2 Dokumentasi	26
3.5 Instrument Penelitian.....	26
3.5.1 Tes	26
3.5.2 Dokumentasi	31
3.6 Pengembangan Instrument	31
3.6.1 Uji Validitas.....	31
3.6.2 Uji Rehabilitas.....	32
3.6.3 Uji Kesukaran.....	33
3.6.4 Uji Daya Pembeda.....	34
3.7 Prosedur Penelitian.....	36
3.8 Teknik Analisis Data.....	37
3.8.1 Analisis Data Deskriptif.....	37
3.8.2 Analisis Data Inferensial	37
3.8.3 Uji Regresi	39
3.8.4 Uji N-Gain.....	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	41
4.1 Hasil Penelitian.....	41
4.1.1 Pelaksanaan <i>Pre-test</i>	41
4.1.2 Pelaksanaan Pembelajaran Eksperimen.....	41
4.1.3 Pelaksanaan Pembelajaran Kontrol	42
4.1.4 Pelaksanaan <i>Post-test</i>	44
4.1.5 Analisis Data	44

4.1.6 Analisis Pengaruh Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan <i>Educaplay</i> Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep IPS Siswa	48
4.1.7 Analisis Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa.....	51
4.2 Pembahasan	54
4.2.1 Pengaruh Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan <i>Educaplay</i> Terhadap Pemahaman Konsep IPS Siswa Sekolah Dasar	54
4.2.2 Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa dengan Menggunakan Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan <i>Educaplay</i>	56
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	59
5.1 Simpulan.....	59
5.2 Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN	64

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Non-Equivalen Control Group Design	24
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Pedoman Instrumen Tes Pemahaman Konsep IPS	27
Tabel 3. 3 Interpretasi Validitas	31
Tabel 3. 4 Hasil Uji Validitas Tes	31
Tabel 3. 5 Interpretasi Uji Reabilitas	32
Tabel 3. 6 Tabel Hasil Uji Reabilitas	33
Tabel 3. 7 Kriteria Indeks Kesukaran	33
Tabel 3. 8 Hasil Uji Tingkat Kesukaran	34
Tabel 3. 9 Kriteria Daya Pembeda.....	35
Tabel 3. 10 Hasil Uji Daya Pembeda.....	35
Tabel 3. 11 Kriteria N-Gain.....	40
Tabel 4. 1 Hasil Analisis Deskriptif Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Pemahaman Konsep Siswa	44
Tabel 4. 2 Hasil Uji Normalitas <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	45
Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas <i>Post-test</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	46
Tabel 4. 4 Hasil Uji Homogenitas <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	46
Tabel 4. 5 Hasil Uji Homogenitas <i>Post-test</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	47
Tabel 4. 6 Hasil Uji <i>Independent Sample T-test Pre-test</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	47
Tabel 4. 7 Hasil Uji <i>Independent Sample T-test Post-test</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	48
Tabel 4. 8 Hasil Uji Linearitas.....	49
Tabel 4. 9 Hasil Uji Persamaan Regresi Linear Sederhana.....	49
Tabel 4. 10 Hasil Uji Signifikan Regresi	50
Tabel 4. 11 Hasil Uji Koefisien Determinasi	50
Tabel 4. 12 Hasil Perhitungan Analisis Deskriptif N-Gain	51
Tabel 4. 13 Uji Normalitas Data N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	52
Tabel 4. 14 Uji Homogenitas Data N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	53
Tabel 4. 15 Uji <i>Independent Sample T-Test</i> Data N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Kegiatan <i>Pre-test</i> Eksperimen	42
Gambar 4. 2 Kegiatan <i>Treatment</i> Eksperimen.....	42
Gambar 4. 3 Kegiatan <i>Pre-test</i> Kontrol.....	43
Gambar 4. 4 Kegiatan <i>Treatment</i> Kontrol	43
Gambar 4. 5 Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman Konsep	55
Gambar 4. 6 Rata-Rata N-Gain	56
Gambar 4. 7 Rata-Rata Indikator Pemahaman Konsep	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A.1 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi	64
Lampiran A.2 Kartu Bimbingan.....	66
Lampiran A.3 Judgment Expert	68
Lampiran A.4 Surat Izin Penelitian	70
Lampiran B.1 Modul Ajar Eksperimen.....	71
Lampiran B.2 Modul Ajar Kontrol.....	82
Lampiran B.3 Kisi-Kisi Instrumen.....	93
Lampiran B.4 LKPD Eksperimen	98
Lampiran B.5 LKPD Kontrol.....	102
Lampiran B.6 Media <i>Educaplay</i>	106
Lampiran C.1 Sampel <i>Pre-Test</i> Eksperimen Kategori Nilai Rendah	107
Lampiran C.2 Sampel <i>Pre-Test</i> Eksperimen Kategori Nilai Tinggi.....	111
Lampiran C.3 Sampel <i>Post Test</i> Eksperimen Kategori Rendah.....	115
Lampiran C.4 Sampel <i>Post-Test</i> Eksperimen Kategori Nilai Tinggi	119
Lampiran C.5 Sampel <i>Pre-Test</i> Kontrol Kategori Nilai Rendah.....	123
Lampiran C.6 Sampel <i>Pre-Test</i> Kontrol Kategori Nilai Tinggi	127
Lampiran C. 7 Sampel <i>Post-Test</i> Kontrol Kategori Nilai Rendah	131
Lampiran C.8 Sampel <i>Post-Test</i> Kontrol Kategori Nilai Tinggi.....	135
Lampiran C.9 Data Nilai <i>Pre-Test Post Test</i> Eksperimen	139
Lampiran C.10 Data Nilai <i>Pre-Test Post-Test</i> Kontrol.....	140
Lampiran D.1 Hasil Uji Validitas	141
Lampiran D.2 Hasil Uji Reabilitas	141
Lampiran D.3 Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	141
Lampiran D.4 Hasil Uji Daya Pembeda	142
Lampiran E.1 Hasil Analisis Deskriptif <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i>	142
Lampiran E.2 Hasil Uji Normalitas <i>Pre-Test</i>	142
Lampiran E.3 Hasil Uji Normalitas <i>Post-Test</i>	143
Lampiran E.4 Hasil Homogenitas <i>Pre-Test</i>	143
Lampiran E.5 Hasil Homogenitas <i>Post-Test</i>	143
Lampiran E.6 Hasil <i>Uji Independent Sample T-Test Pre-Test</i>	143
Lampiran E.7 Hasil <i>Uji Independent Sample T-Test Post-Test</i>	143
Lampiran F.2 Uji Regresi Linear Sederhana.....	144
Lampiran F.3 Uji Signifikan Regresi.....	144
Lampiran F.4 Uji Koefisien Determinasi.....	144

Lampiran F. 5 Uji N-Gain	145
Lampiran F.6 Dokumentasi <i>Treatment</i> Pertemuan 1 Eksperimen.....	146
Lampiran F.7 Dokumentasi <i>Treatment</i> Pertemuan 2 Eksperimen.....	146
Lampiran F.8 Dokumentasi <i>Treatment</i> Pertemuan 3 Eksperimen.....	147
Lampiran F.9 Dokumentasi <i>Treatment</i> Pertemuan 1 Kontrol	147
Lampiran F.10 Dokumentasi <i>Treatment</i> Pertemuan 2 Kontrol	148
Lampiran F.11 Dokumentasi <i>Treatment</i> Pertemuan 3 Kontrol	148
Lampiran F.12 Riwayat Hidup	149

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen dalam Pendidikan: Literatur review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3).
- Alifah, S. N., & Sugilar, H. (2024, May). Analisis Tingkat Kesukaran Soal Matematika Pada Kemampuan Penyelesaian Masalah Matematis Siswa Kelas VII. *In Gunung Djati Conference Series* (Vol. 41, pp. 96-106).
- Andikasari, L. M., Tanzimah, T., & Suryani, I. (2022). Analisis Pemahaman Konsep IPS Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 01 Tanjung Tebat. *JS (Jurnal Sekolah)*, 6(2), 111-121.
- Anwar, S., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game Educaplay* untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 355-373.
- Asrulla, R., Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi Dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320-26332.
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi *Educaplay* Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2685-2690.
- Damayanti, E. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar. *In Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 4, No. 6, pp. 1386-1392).
- Dewi, S. Z., & Ibrahim, T. (2019). Pentingnya Pemahaman Konsep untuk Mengatasi Miskonsepsi Dalam Materi Belajar IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 13(1), 130-136.
- Dianita, E., Bilkis, A. N., Berliansyah, D., Hidayah, E., & Nikmatuzzakiyah, A. (2024). Pengembangan *Game Educaplay* Sebagai Media Pembelajaran PKn Siswa Kelas V SD Negeri 1 Talang Padang. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(7), 275-282.
- Erfan, M., Maulyda, M. A., Hidayati, V. R., Astria, F. P., & Ratu, T. (2020). Analisis Kualitas Soal Kemampuan Membedakan Rangkaian Seri dan Paralel Melalui Teori Tes Klasik dan Model Rasch. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 3(1), 11-19.
- Farika, A., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Identifikasi Pemahaman Konsep Siswa dalam Muatan IPS Kelas V SDN Mlajah 1 Bangkalan. *Jurnal Pendidikan IPS*, 10(1), 16-19.
- Fonseca, I., Caviedes, M., Chantré, J., & Bernate, J. (2023). *Gamification And Game-Based Learning As Cooperative Learning Tools: A Systematic Review. International Journal of Emerging Technologies in Learning (Ijet)*, 18(21), 35–50. <https://doi.org/10.3991/ijet.v18i21.40035>
- Fithriyah, D. N. (2024). Teori-Teori Belajar dan Aplikasinya dalam Pembelajaran. *JEMI*, 2(1), 12-21.
- Greipl, S., Moeller, K., & Ninaus, M. (2020). *Potential And Limits Of Game-Based Learning. International Journal Of Technology Enhanced Learning*, 12(4), 363-389.

- Hanifah, N. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Media *Educaplay* pada Mata Pelajaran IPS. *Indonesian Journal of Teaching and Learning (INTEL)*, 3(2), 100-107.
- Hayati, S., Marites, M. D. P. A., Sofwan, M. S., Desy, D. R., Risdalina, R., & Violita, V. Z. (2025). Pengabdian Kepada Masyarakat: Pendampingan Guru Sekolah Dasar dalam Penerapan Platform *Educaplay* pada Pembelajaran Matematika untuk Melatih Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa di SD. Dedikasi: *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(1), 135-146.
- Herlina, P., Sukmawati, V. A., Supriatna, S., & Nurdiansyah, N. (2024). Pemahaman Konsep IPS Siswa SD melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 20146-20154.
- Idris, M., & Irawan, D. B. (2023). Pemahaman Konsep Siswa pada Pembelajaran Ips. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 7(1), 1-12.
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. Ideas: *Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 10(3), 619-628.
- Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2021). Efektivitas Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains*, 5(2), 92-97.
- Latifah, L. (2019). Peningkatan Pemahaman Konsep IPS Melalui Metode *Role Playing* di Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Ummi*, 13(3), 163-172.
- Mahlina, M., Fajriah, N., & Sari, A. (2025). Kemampuan Siswa Kelas VII dalam Memecahkan Masalah Berbasis Etnomatematika Rumah Bulat Marabahan. *JURMADIKTA*, 5(1), 55-65.
- Medila, S., Suryani, M., & Hamdunah, H. (2023). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 29458–29466
- Mirlanda, E. P., Nindiasari, H., & Syamsuri, S. (2020). Pengaruh Pembelajaran Flipped Classroom Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Ditinjau dari Gaya Kognitif Siswa. Prima: *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 11-21.
- Murtiyasa, B., & Sari, N. K. P. M. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep pada Materi Bilangan Berdasarkan Taksonomi Bloom. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(3), 2059-2070.
- Oktavia, R. (2022). *Game based learning* Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa.
- Permana, N. S. (2022). *Game Based Learning* Sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. *Jpak: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 22(2), 313-321.
- Prayoga, A. P. (2021). Amplifikasi Kahoot sebagai Kuis Tanya-Jawab Online Pilihan Pendidik dalam Model Pembelajaran *Game-Based Learning*. *Ars: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 24(2), 109-122.
- Purba, Y. O., Fadhilaturrahmi, F., Purba, J. T., & Siahaan, K. W. A. (2021). Teknik Uji Instrumen Penelitian Pendidikan.
- Putri, P. A., Widyaningrum, H. K., & Pratiwi, C. P. (2024, July). Pengaruh. Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Digital *Educaplay* terhadap Hasil Belajar Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV. In Seminar Nasional

- Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (Senassdra) (Vol. 3, No. 3, pp. 452-460).
- Rahmawati, V., & Perdana, P. I. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif *Game Educaplay* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Polagan 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 21907-21914.
- Rahmayanti, J. D., Lailiyah, S., & Setiaputri, A. N. (2024). *The Effect Of Educaplay-Based Interactive Quiz On Students'learning Interest And Learning Outcomes In Elementary Schools*. *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 11(2), 175-189.
- Santoso, G., Rahmawati, P., Setiyaningsih, D., & Asbari, M. (2023). Hubungan Lingkungan Sekolah dengan Karakter Sopan Santun Siswa. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 2(1), 91-99.
- Sari, C. K. (2024). Urgensi Pemahaman Konsep Dasar IPS Bagi Mahasiswa Pgsd. Pendas: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2743-2748.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721-2731.
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070-2080.
- Tsabit, D., Amalia, A. R., & Maula, L. H. (2020). Analisis Pemahaman Konsep IPS Materi Kegiatan Ekonomi Menggunakan Video Pembelajaran IPS Sistem Daring di Kelas IV. 3 SDN Pakujajar CBM. Pendas: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 76-89.
- Utomo, S., Ismaya, E. A., & Su'ad, S. A. (2024). Pendampingan Program Belajar Bahasa Inggris SMAJEDUCAP: Smart-Joyful Educaplay Platform Berbasis Lesson Study Di Kecamatan Trangkil Kabupaten Pati. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(6), 441-449.
- Wardani, S., Permana, E., & Anam, M. (2025). Penggunaan *Game Educaplay* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Tradisi Masyarakat Indonesia. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 6-6.
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA Interaktif dengan *Game Based Learning*. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2).
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). *Game-based learning (Gbl)* Sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal. *Jurnal: Integrated (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17-22.
- Wiseza, F. C., & Andin i, N. F. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPS. Nur El-Islam: *Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan*, 10(1), 124-138.
- Yustina, A. F., & Yahfizham, Y. (2023). *Game Based Learning* Matematika dengan Metode *Squid game* dan *Among us*. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 615-630.
- Zatrahadi, M. F., Daharnis, D., & Yusuf, A. M. (2022). Pemanfaatan Instrumen Tes dan Nontes Pada Layanan Konseling. Al-Ittizaan: *Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 5(1), 45-51.

Zibrullah, M., Jayanti, J., & Firdaus, M. (2023). Analisis Pemahaman Konsep pada Mata Pelajaran IPS Materi Keragaman Suku Bangsa. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 9(1), 153-161.