

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *EDUCAPLAY* PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI MAKNA SILA
PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA**

(Penelitian Kuasi Eksperimen Kelas III pada Salah Satu Sekolah Dasar di
Kabupaten Bandung)



SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

oleh

Irawati Nuraeni

2102258

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

KAMPUS UPI DI CIBIRU

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2025

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *EDUCAPLAY* PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI MAKNA SILA
PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA**

(Penelitian Kuasi Eksperimen Kelas III pada Salah Satu Sekolah Dasar di
Kabupaten Bandung)

oleh

Irawati Nuraeni

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Irawati Nuraeni

Universitas Pendidikan Indonesia

2025

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang.

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

LEMBAR PENGESAHAN
SKRIPSI
IRAWATI NURAENI
2102258
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *EDUCAPLAY* PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI MAKNA SILA
PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

disetujui,

Pembimbing I



Winti Ananthia, M.Ed.
NIP 197906062005022015

Pembimbing II



Yayang Furi Furnamasari, M.Pd.
NIPT 920200119861028201

diketahui,

Ketua Program Studi PGSD



Dr. Tita Mulyati, M.Pd.
NIP 198111082008012015

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Irawati Nuraeni

NIM : 2102258

Jenjang : S1

Program Studi : PGSD

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Educaplay* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Makna Sila Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko atau sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya.

Bandung, Agustus 2025

Yang membuat pernyataan

Irawati Nuraeni

NIM 2102258

MOTTO HIDUP

“We lived well today, so let's live well tomorrow too.”

Hari ini, kita telah berusaha sebaik mungkin melewati segala lelah serta rintangan yang datang dalam hidup. Besok, mari kita melangkah lagi dengan tekad dan semangat yang sama, karena hadirnya hari baru adalah kesempatan yang baru juga untuk kita menjadi versi yang lebih baik dari hari kemarin.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah Swt karena atas segala rahmat serta karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Educaplay* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Makna Sila Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. Tidak lupa, shalawat serta salam semoga selalu tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad saw. kepada keluarganya, kepada para sahabatnya, serta kepada seluruh umatnya.

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan program Strata 1 (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru. Semoga penyusunan skripsi ini dapat memberikan manfaat baik bagi peneliti ataupun pembaca.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, masih terdapat kesalahan baik dalam segi isi ataupun penulisan. Maka, peneliti sangat terbuka terhadap kritik serta masukan yang membangun untuk perbaikan skripsi ini menjadi lebih baik. Peneliti ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan penelitian ini hingga selesai.

Bandung, Agustus 2025

Peneliti

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur tak henti penulis ucapkan atas kehadiran Allah Swt yang telah memberikan segala rahmat serta karunia-Nya dan berkat atas izin-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Selesaiannya penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, serta kontribusi berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Winti Ananthia, M.Ed. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan segala waktu, dukungan, arahan, serta bimbingan selama ini dalam membantu penulis menyelesaikan skripsi ini. Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan serta masukan dari Ibu yang memotivasi penulis untuk selalu berkembang.
2. Yayang Furi Furnamasari, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan segala waktu, dukungan, arahan, serta bimbingan selama ini dalam membantu penulis menyelesaikan skripsi ini. Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan serta masukan dari Ibu yang memotivasi penulis untuk selalu berkembang.
3. Dr. Tita Mulyati, M.Pd. selaku ketua Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Dr. Dinie Anggraeni Dewi, M.Pd., M.H. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus Cibiru yang telah memberikan dukungan serta memfasilitasi segala kebutuhan penulis dalam menyusun skripsi ini.
4. Prof. Dr. Deni Darmawan, S.Pd., M.Si., M.Kom., MCE. selaku Direktur dan Dr. Jenuri, M.Ag. selaku Wakil Direktur Bidang Sumber Daya serta Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd. selaku Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahapeserta didikan UPI Kampus Cibiru yang telah mendukung dan memfasilitasi kebutuhan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dra. Hj. R. Deti Rostika, M.Pd. selaku dosen wali yang telah memberikan arahan, dukungan, serta motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan studi ini.
6. Dr. Dinie Anggraeni Dewi, M.Pd., M.H. selaku validator ahli materi, Dr. Kurniawati, M.Pd. selaku validator ahli bahasa, Nurul Hidayah, M.Pd. selaku

validator ahli media, serta Intan Permata Sari S.St., M.Ds. selaku validator ahli media yang telah berkenan memberikan validasi serta masukan pada instrumen penelitian dan media yang digunakan dalam penelitian ini.

7. Seluruh dosen dan staff Program Studi PGSD yang telah memberikan bantuan, dukungan, serta ilmu pengetahuan selama penulis menempuh studi.
8. Kepala sekolah, guru, staff, serta peserta didik di SDN Korpri 01 Kabupaten Bandung yang telah berkenan menjadi bagian dalam penelitian ini.
9. Orang tua tersayang, ibu Eti Imawati dan bapak Asep Idris Sardi yang telah memberikan seluruh hidupnya untuk penulis, kasih sayang, kebaikan, serta perjuangannya yang tidak cukup jika penulis uraikan dalam kalimat saja. Ibu dan bapak, penulis ucapkan terima kasih atas segala hal yang telah diberikan hingga selesainya skripsi ini.
10. Kakak tersayang, Irwan Nur Alim yang telah memberikan segala arahan, masukan, serta dukungan selama ini kepada penulis.
11. Sahabat yang menemani penulis dari kecil hingga sekarang Silvia Gita Soraya, Lisda Damayanti, Santy Rismayanti, Putri Delani, Sесilia Talisa Indraswara, dan Moch Rizky Ramadhan yang telah menemani serta memberikan dukungan pada penulis.
12. Sahabat seperjuangan yang menemani awal perkuliahan hingga akhir perkuliahan Ai Lisnawati, Arfi Purnama Nur Indah, Nur Laeli Asyahidah, Ridha Haifarashin, Selvi Novitasari, Yeyen Sormin, dan Muhammad Luthfi Setyawan Anshory yang selalu menemani, memberikan doa, bantuan, serta motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Kepada rekan mahasiswa kelas C PGSD UPI Kampus Cibiru angkatan 2021 yang telah kebersamai penulis selama perkuliahan.
14. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis cantumkan satu per satu yang selalu memberikan dukungan serta membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah Swt memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semua yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini. Semoga tercatat menjadi amal baik baginya dan mendapat ridho Allah Swt.

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *EDUCAPLAY* PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI MAKNA SILA PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

(Penelitian Kuasi Eksperimen di Salah Satu Sekolah Dasar Negeri di Kabupaten
Bandung Kelas III)

IRAWATI NURAENI

2102258

Latar belakang dari penelitian adalah kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran pendidikan Pancasila. Hal ini akhirnya berpengaruh pada pemahaman atau hasil belajar yang diperoleh, khususnya hasil belajar ranah kognitif peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Educaplay* pada pembelajaran pendidikan Pancasila materi makna sila Pancasila di kelas III. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif peserta didik antara yang menggunakan *Educaplay* dengan *PowerPoint*. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuasi-eksperimen dengan desain *non-equivalent control group design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media *Educaplay* dalam meningkatkan hasil belajar ranah kognitif peserta didik yang dibuktikan pada hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) berada pada 0,000 yang menunjukkan bahwa nilai tersebut $< 0,05$ sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak. Selanjutnya, penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kedua kelas. Dengan rata-rata *post-test* kelas eksperimen 89,63 sedangkan *post-test* kelas kontrol 84,91. Pada uji *independent sample t-test* nilai sig. (2-tailed) menunjukkan pada angka 0,023 yang berarti nilai tersebut $< 0,05$ sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak. Maka dengan demikian hal ini menunjukkan bahwa media *Educaplay* dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif peserta didik dibandingkan dengan media *PowerPoint*.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Educaplay*, Hasil Belajar Ranah Kognitif

ABSTRACT
THE EFFECT OF USING EDUCAPLAY MEDIA IN PANCASILA
EDUCATION LEARNING MATERIALS ON THE MEANING OF
PANCASILA PRINCIPLES TO IMPROVE STUDENT LEARNING
OUTCOMES

(Quasi-Experimental Research in a Public Elementary School in Bandung
Regency, Grade III)

IRAWATI NURAENI

2102258

The background of this study is the lack of media use in Pancasila education. This ultimately affects students' understanding or learning outcomes, particularly their cognitive learning outcomes. This study aims to determine whether there is an effect of using Educaplay media on Pancasila education learning of the meaning of Pancasila principles in third grade. Additionally, this study also aims to determine whether there is a difference in students' cognitive learning outcomes between those who use Educaplay and PowerPoint. The method used in this study is a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The results of the study indicate that there is an effect of using Educaplay media in improving students' cognitive learning outcomes, as evidenced by the results of the paired sample t-test, which show that the sig. (2-tailed) value is 0.000, indicating that the value is < 0.05 , thus accepting H_1 and rejecting H_0 . Furthermore, the study shows that there is a difference in learning outcomes between the two classes. The average post-test score for the experimental class is 89.63, while the post-test score for the control class is 84.91. In the independent sample t-test, the sig. (2-tailed) value was 0.023, which is less than 0.05, so H_1 is accepted and H_0 is rejected. Thus, this indicates that the Educaplay medium can improve students' cognitive learning outcomes compared to the PowerPoint medium.

Keywords: Learning Media, Educaplay, Cognitive Learning Outcomes

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	i
MOTTO HIDUP	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1 Teoritis	6
1.4.2 Praktis.....	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Media Pembelajaran	9
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2.1.2 Tujuan Media Pembelajaran	10
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	11
2.1.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	13
2.2 Media Pembelajaran <i>Educaplay</i>	15
2.3 Media Pembelajaran <i>PowerPoint</i>	19
2.4 Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar	20
2.5 Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar	22
2.6 Materi Makna Sila Pancasila	27
2.7 Teori Belajar	28

2.7.1	Pengertian Teori Belajar	28
2.7.2	Jenis-Jenis Teori Belajar	29
2.7.3	Teori Belajar Konstruktivisme	34
2.8	Hasil Belajar	37
2.8.1	Pengertian Hasil Belajar	37
2.8.2	Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	37
2.8.3	Klasifikasi Hasil Belajar	39
2.8.4	Indikator Hasil Belajar Ranah Kognitif	40
2.9	Penelitian yang Relevan	43
2.10	Kerangka Berpikir	45
2.11	Hipotesis Penelitian	46
BAB III METODE PENELITIAN		47
3.1	Metode dan Desain Penelitian	47
3.2	Populasi	49
3.3	Sampel	50
3.4	Teknik Pengumpulan Data	50
3.5	Instrumen Penelitian	52
3.6	Prosedur Penelitian	54
3.7	Definisi Operasional	55
3.8	Teknik Analisis Data	56
3.8.1	Uji Validitas	56
3.8.2	Uji Reliabilitas	59
3.8.3	Uji Tingkat Kesukaran	61
3.8.4	Uji Daya Pembeda	63
3.8.5	Uji Nilai N Gain	65
3.8.6	Uji Normalitas	66
3.8.7	Uji Homogenitas	67
3.8.8	Uji Perbedaan Rerata	67
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		69
4.1	Temuan Penelitian	69
4.2	Pembahasan	89
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI		101

5.1	Kesimpulan.....	101
5.2	Implikasi.....	101
5.3	Rekomendasi	102
DAFTAR PUSTAKA		103
LAMPIRAN.....		112
RIWAYAT PENULIS.....		289

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	45
Gambar 3. 1 Non-Equivalent Control Group Design.....	48
Gambar 4. 1 Diagram Batang Perbedaan Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	88
Gambar 4. 2 Tampilan Media Educaplay	90
Gambar 4. 3 Tampilan Yes or No pada Educaplay.....	91
Gambar 4. 4 Tampilan Matching Game pada Educaplay	92
Gambar 4. 5 Tampilan Froggy Jumps pada Educaplay	93

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Jenis-Jenis Aktivitas pada Educaplay	17
Tabel 2. 2 Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase B.....	26
Tabel 2. 3 Capaian Pembelajaran Elemen Pancasila Fase B	27
Tabel 2. 4 Indikator Hasil Belajar Ranah Kognitif (Revisi Anderson dan Krathwohl, 2001) (Nafiati, 2021, hlm. 164)	41
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Soal Pretest dan Posttest.....	53
Tabel 3. 2 Uji Validitas Soal Pilihan Ganda	57
Tabel 3. 3 Uji Validitas Soal Essay.....	58
Tabel 3. 4 Kriteria Reliabilitas Soal.....	60
Tabel 3. 5 Uji Reliabilitas Soal Pilihan Ganda	60
Tabel 3. 6 Uji Reliabilitas Soal Essay	61
Tabel 3. 7 Kriteria Perhitungan Indeks Kesukaran Soal	62
Tabel 3. 8 Uji Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda	62
Tabel 3. 9 Uji Tingkat Kesukaran Soal Essay	63
Tabel 3. 10 Kriteria Daya Beda Soal	64
Tabel 3. 11 Uji Daya Beda Soal Pilihan Ganda	64
Tabel 3. 12 Uji Daya Beda Soal Essay	65
Tabel 3. 13 Kriteria N-Gain Ternormalisasi	66
Tabel 3. 14 Kriteria N-Gain Penentuan Tingkat Keefektifan	66
Tabel 4. 1 Data Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	73
Tabel 4. 2 Hasil Analisis Deskriptif.....	75
Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas	77
Tabel 4. 4 Hasil Uji Homogenitas Pre-Test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	78
Tabel 4. 5 Hasil Uji Homogenitas Post-Test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	79
Tabel 4. 6 Hasil Uji Paired Sample T-Test Kelas Eksperimen.....	81
Tabel 4. 7 Hasil Uji Paired Sample T-Test Kelas Kontrol.....	82

Tabel 4. 8 Hasil Uji Independent Sample T-Test Post-Test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	84
Tabel 4. 9 Hasil N-Gain Kelas Eksperimen	85
Tabel 4. 10 Hasil Nilai N-Gain Kelas Eksperimen Berdasarkan Descriptive Statistic.....	86
Tabel 4. 11 Hasil N-Gain Kelas Kontrol.....	87
Tabel 4. 12 Hasil Nilai N-Gain Kelas Kontrol Berdasarkan Descriptive Statistic	88

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain kuasi eksperimen dalam pendidikan: literatur review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Agdiyah, A. F., Mustopa, S., & Kowiyah, K. (2024). Pengaruh media interaktif Educaplay pada pembelajaran matematika di kelas III SD. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*, 2(6), 385–390. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i6.1367>
- Andiansah, R. Y., & Amalia, N. (2024). Analisis faktor penyebab kurang optimalnya hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar Negeri 1 Sobokerto Kabupaten Boyolali Jawa Tengah. *Jurnal Inovasi Pendidikan aan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(1), 135–145. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v8i1.126062>
- Aprilia, N., Lathifah, L. A., Wulandari, D., Lubis, P. R., & Febriani, A. D. (2024). Analisis proses kegiatan belajar mengajar mata pelajaran pendidikan Pancasila di kelas III UPT SD Negeri 060866 Medan Timur tahun pelajaran 2024/2025. *Jurnal Kajian Ilmiah Multidisiplinier*, 8(6), 291–293. <https://sejurnal.com/pub/index.php/jkii/article/view/2229>
- Ariani, V., & Sesmiwati. (2019). Studi tentang faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah estimasi 1 program studi teknik ekonomi konstruksi (studi kasus: angkatan 2016). *Educational Building: Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan dan Sipil*, 5(2), 73–81. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/ebjptbs.v5i2%20DES.16145>
- Asyari, D. (2024). *Penerapan media interaktif game Educaplay dalam pembelajaran kalimat saran Bahasa Indonesia kelas III SD*. [Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia].
- Budiman, Meylani, A., Zahara, L., Serungke, M., & Hasibuan, N. H. (2023). Pengaplikasian teori belajar serta peran dan keefektifannya dalam pembelajaran. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(2), 1126–1137. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/657>
- Budiyanti, K., Zaim, M., & Thahar, H. E. (2023). Teori-teori pendidikan dan pengaruhnya terhadap pembelajaran bahasa abad ke-21. *Journal of Education Research*, 4(4), 2471–2479. <https://doi.org/https://doi.org/10.37985/jer.v4i4.761>
- Burke, J. R., & Christensen, L. (2014). *Educational research: quantitative, qualitative, and mixed approaches* (5th ed.). SAGE Publications, Inc.
- Cahyaningtiyas, N., Ananthia, W., & Furnamasari, Y. F. (2023). Pengaruh model pembelajaran Value Clarification Technique (VCT) terhadap sikap nasionalisme peserta didik dalam pembelajaran PKN. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(4), 59–73. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i4.1983>

- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications, Inc.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- 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. <https://doi.org/https://doi.org/10.572349/cendekia.v2i7.2094>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Fernanda, N., Roosyanti, A., & Susanti, R. (2024). Peningkatan hasil belajar pendidikan Pancasila melalui media educaplay di kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya. *JSER: Journal of Science and Education Research*, 3(2), 58–63. <https://doi.org/https://doi.org/10.62759/jsr.v3i2.131>
- Fitria, A. (2014). Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran anak usia dini. *Cakrawala Dini*, 5(2), 57–62. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>
- Gunanto, S. G. (2021). Game-based learning: media konstruktif pembelajaran mandiri bagi siswa. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 17(1), 71–76. <https://doi.org/https://doi.org/10.24821/rekam.v17i1.4951>
- Hapudin, M. S. (2021). *Teori belajar dan pembelajaran: menciptakan pembelajaran yang kreatif dan efektif* (1st ed.). Kencana.
- Iba, Z., & Wardhana, A. (2023). *Metode penelitian* (M. Pradana (ed.); 1st ed.). Eureka Media Aksara.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Farhatunnisa, G., & Mayanti, I. (2023). Implementasi kurikulum merdeka di sekolah dasar. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(2), 2322–2336. <https://j-innovative.org/index.php/innovative/article/view/572>
- Istiqomah, Y. Y. (2024). *Pengaruh media edpuzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi jenis norma*. [Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia].
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi (2024). <http://bskap.kemdikbud.go.id>
- Khairunnisa, K., & Jiwandono, I. S. (2020). Analisis metode pembelajaran

- komunikatif untuk PPKn jenjang sekolah dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.30651/else.v4i1.3970>
- Khoirunnisa, R. N., Sari, J. S. A., Aeni, K., Hidayah, E. N., & Vassya, F. N. (2024). Penerapan modul ajar inovatif berbasis model problem based learning dalam upaya mengatasi kesulitan belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan Pancasila kelas 3 SDN Ngadirgo 01. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 48670–48676. <http://jptam.org/index.php/jptam/article/view/23412>
- Khotimah, K. (2019). Pemanfaatan powerpoint terintegrasi dengan I-Spring Presenter sebagai media pembelajaran ICT. *Jurnal Eksponen*, 9(1), 79–85. <https://doi.org/10.47637/eksponen.v9i1.251>
- Krisnayanti, I. G. A. A. H., & Wijaya, S. (2022). Pengaruh kinerja guru terhadap hasil belajar siswa kelas 5 SD mata pelajaran science sekolah XYZ. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(2), 1776–1785. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.58258/jime.v8i2.3313>
- Lathifah, A. S. (2024). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran konstruktivisme: meningkatkan kualitas pendidikan di era digital. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 4(1), 69–76. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v4i1.2838>
- Latifah, S. N., Mahbubi, A., & Bakar, M. Y. A. (2023). Analisis cara belajar menurut madzhab teori belajar modern. *Hudan Lin-Naas: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 2775–2755. <http://ejournal.idia.ac.id/index.php/hudanlinnaas/index>
- Leavy, P. (2023). *Research design: quantitative, qualitative, mixed methods, arts-based, and community-based participatory research approaches* (2nd ed.). The Guilford Press.
- Lisnawati, A., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2022). Penerapan pembelajaran PKn untuk meningkatkan minat belajar pada siswa SD. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 652–656. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3206>
- Lubis, P., Hasibuan, M. B., & Gusmaneli. (2024). Teori-teori belajar dalam pembelajaran. *Intelletika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(3), 1–18. <https://doi.org/https://doi.org/10.59841/intellektika.v2i3.1114>
- Machali, I. (2021). *Metode penelitian kuantitatif* (A. Q. Habib (ed.)). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Magdalena, I. (2023). *Media pembelajaran sekolah dasar*. CV Jejak.
- Magdalena, I., Annisa, M. N., Ragin, G., & Ishaq, A. R. (2021). Analisis penggunaan teknik pre-test dan post-test pada mata pelajaran matematika dalam keberhasilan evaluasi pembelajaran di SDN Bojong 04. *Nusantara:*

- Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 150–165.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36088/nusantara.v3i2.1250>
- Maigina, A., Zakariyah, Y. A., & Wati, U. A. (2024). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar* (1st ed.). PT Penerbit Penamuda Media.
- Maiyarni, W., & Walidi, A. (2024). Peningkatan hasil belajar pendidikan Pancasila menggunakan model kooperatif tipe scramble di kelas IV sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 3152–3161.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13773>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
<https://doi.org/https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Muhtar, N. A., Nugraha, A., & Giyartini, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis Information Communication and Technology (ICT). *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 20–31. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.26455>
- Nadhrhah, A. (2024). *Pengaruh penggunaan platform Educaplay terhadap minat belajar anak di RA Tahfidz Al-Quran Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar*. [Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau].
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi bloom: kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(2), 151–172.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Nashrullah, M., Maharani, O., Rohman, A., Fahyuni, E. F., Nurdyansyah, & Untari, R. S. (2023). *Metodologi penelitian pendidikan (prosedur penelitian, subyek penelitian, dan pengembangan teknik pengumpulan data)* (T. Multazam (ed.); 1st ed.). UMSIDA Press.
- Nasution, H. F. (2016). Instrumen penelitian dan urgensinya dalam penelitian kuantitatif. *Al-Masharif: Jurnal Ekonomi dan Keislaman*, 4(1), 59–75.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24952/masharif.v4i1.721>
- Nurhasana, I. (2021). Penggunaan media audio-visual pada mata pelajaran bahasa arab. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan dan Sains*, 2(2), 217–229.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55210/al-fikru.v2i2.573>
- Nurhaswinda, Zulkifli, A., Gusniati, J., Zulefni, M. S., Afendi, R. A., Asni, W., & Fitriani, Y. (2025). Tutorial uji normalitas dan uji homogenitas dengan menggunakan aplikasi SPSS. *Jurnal Cahaya Nusantara*, 1(2), 3093–8113.
<https://jurnal.cahayapublikasi.com/index.php/jcn/article/view/25>
- Nurhidayati, H., Riyadi, Prasetya, S. P., & Nasution. (2022). Pengaruh media quizlet terhadap pemahaman kognitif siswa pada mata pelajaran IPS materi praaksara. *Dialektika Pendidikan IPS*, 2(2), 144–155.

<https://doi.org/https://doi.org/10.26740/penips.v2i2.48364>

- Nurwahidin, M., Izzatika, A., Perdana, D. R., Haya, A. F., & Meilandari, A. (2024). Pengaruh media powerpoint terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas IV sekolah dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 17–23. <https://doi.org/10.37478/jpm.v5i1.3211>
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Standar Nasional Pendidikan (2013).
- Prastawati, T. T., & Mulyono, R. (2023). Peran manajemen pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa melalui penggunaan alat peraga sederhana. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(1), 378–392. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.709>
- Prastiwi, S. D., Khosiyono, B. H. C., Cahyani, B. H., & Nisa, A. F. (2023). Analisis pembelajaran pendidikan pancasila menggunakan LKPD berbasis proyek pada peserta didik SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 1812–1819. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.10993>
- Priadana, S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode penelitian kuantitatif* (1st ed.). Pascal Books.
- Putri, F. A., Akmal, J., & Gusmaneli. (2024). Prinsip-prinsip dan teori-teori belajar dalam Pembelajaran. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(2), 332–349. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i2.279>
- Putri, P. A., Widyaningrum, H. K., & Pratiwi, C. P. (2024). Pengaruh model project based learning berbantuan media digital educaplay terhadap hasil belajar menulis teks narasi siswa kelas IV. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 3(3), 452–460. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret kurikulum merdeka, wujud merdeka belajar di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- 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. <http://jptam.org/index.php/jptam/article/view/17493>
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap dunia pendidikan (studi literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 749–756. <https://doi.org/https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i6.5432>
- Ramdhani, N. H., Balqis, A., Arisqa, W. P., Ridwan, F. S., Puspita, A. Dela, & Lubis, R. (2024). Perkembangan karakteristik anak kelas 3 sekolah dasar (usia 9 tahun). *JIIIC: Jurnal Intelek Insan Cendekia*, 1(10), 7892–7903.

<https://jicnusanantara.com/index.php/jiic/article/view/2070>

- Rangkoly, S. A. (2024). Tingkat pemahaman siswa SD terhadap nilai-nilai Pancasila di dalam kehidupan sehari-hari. *Cakrawala Ilmu: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 33–40. <https://doi.org/https://uswim.e-journal.id/CakrawalaIlmu/article/view/598?>
- Ridho, A. N., Sukitman, T., & Wahdian, A. (2025). Implementasi media pembelajaran educaplay dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri Bunder II. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 5(1), 722–730. <https://doi.org/10.36841/consilium.v5i1.6248>
- Rini, D. S. (2024). *Pengaruh penggunaan media Educaplay terhadap hasil belajar peserta didik pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) Tanjung Inten Purbolinggo Lampung Timur*. [Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung].
- Rivani, Y., Halidjah, S., & Pranata, R. (2024). Pengaruh media pembelajaran puzzle terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas IV di SDN 30 Pontianak Utara. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(1), 1650–1656. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
- Rizkiyah, M., & Fatonah, S. (2024). Peran pembelajaran pendidikan Pancasila dalam menanamkan karakter religius siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 377–393. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i4>
- Rohmah, N. (2021). Media pembelajaran masa kini: aplikasi pembuatan dan kegunaannya. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 4(2), 176–181. <https://doi.org/https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v4i2.771>
- Rosada, B. (2022). *Media pembelajaran bahasa* (Marlina (ed.); 1st ed.). Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Rukmana, R. D., & Fitrihidajati, H. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi komponen ekosistem kelas X. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 11(3), 621–633. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/bioedu.v11n3.p621-633>
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi penelitian*. Penerbit KBM Indonesia.
- Salsabilla, D., Azizah, N., & Gusmaneli. (2024). Penggunaan media dan penerapan teori pembelajaran dalam pendidikan agama Islam. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*, 2(6), 293–307. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i6.1347>
- Saputri, H. A., Zulhijrah, Larasati, N. J., & Shaleh. (2023). Analisis instrumen asesmen: validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda butir soal. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 2986–2995.

<https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2268>

- Sari, S. P., Aprilia, S., & Khalifatussadiyah. (2020). Penggunaan metode make a match untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. *EJoEs: Educational Journal of Elementary School*, 1(1), 19–24. <https://doi.org/10.30596/ejoes.v1i1.4554>
- Siregar, H. T. (2024). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dalam pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 2(2), 215–226. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk/article/view/791>
- Siregar, N. A., Harahap, N. R., & Harahap, H. S. (2023). Hubungan antara pretest dan posttest dengan hasil belajar siswa kelas VII B di MTS Alwashliyah Pantai Cermin. *Edunomika*, 7(1), 1–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.29040/jie.v7i1.8307>
- Sisdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Soesana, A., Subakti, H., Karwanto, Fitri, A., Kuswandi, S., Sastri, L., Falani, I., Aswan, N., Hasibuan, F. A., & Lestari, H. (2023). *Metodologi penelitian kuantitatif* (A. Karim (ed.); 1st ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Son, A. L. (2019). Instrumentasi kemampuan pemecahan masalah matematis: analisis reliabilitas, validitas, tingkat kesukaran dan daya beda butir soal. *Gema Wiralodra*, 10(1), 41–52. <https://doi.org/https://doi.org/10.31943/gemawiralodra.v10i1.8>
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan populasi dan sampel: pendekatan metodologi penelitian kuantitatif dan kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721–2731. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2657>
- Sukarelawan, I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-gain vs stacking: analisis perubahan abilitas peserta didik dalam desain one group pretest-posttest* (1st ed.). Suryacahya.
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep populasi dan sampling serta pemilihan partisipan ditinjau dari penelitian ilmiah pendidikan. *Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Susanto, P. C., Arini, D. U., Yuntina, L., Soehaditama, J. P., & Nuraeni. (2024). Konsep penelitian kuantitatif: populasi, sampel, dan analisis data (sebuah tinjauan pustaka). *JIM: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.38035/jim.v3i1>
- Syamsiani. (2022). Transformasi media pembelajaran sebagai penyalur pesan. *Cendekia: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, 2(3), 35–44. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/cendekia.v2i3.274>

- Titin, & Kurnia, I. (2022). Studi literatur: pemanfaatan powerpoint interaktif sebagai media pembelajaran biologi di SMA. *EduBiologia: Biological and Educational Journal*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/https://doi.org/10.30998/edubiologia.v2i1.10451>
- Tunas, K. O., & Pangkey, R. D. H. (2024). Kurikulum merdeka: meningkatkan kualitas pembelajaran dengan kebebasan dan fleksibilitas. *Journal on Education*, 6(4), 22031–22040. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.6324>
- Ubabuddin. (2019). Hakikat belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Edukatif*, 5(1), 18–27. <https://doi.org/https://doi.org/10.37567/jie.v5i1.53>
- Usmadi, U. (2020). Pengujian persyaratan analisis (uji homogenitas dan uji normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- 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://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.11810>
- Vidayanti, W. N., & Susanti. (2014). Analisis perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran yang menggunakan media animasi interaktif dan power point. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 2(2), 1–6. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/9062>
- Walliman, N. (2011). *Research methods: the basics* (1st ed.). Routledge.
- Waruwu, M., Pu`at, S. N., Utami, P. R., Yanti, E., & Rusydiana, M. (2025). Metode penelitian kuantitatif: konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 917–932. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3057>
- Wicaksono, D., & Iswan. (2019). Upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran berbasis masalah di kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 3(2), 111–126. <https://doi.org/https://doi.org/10.24853/holistika.3.2.111-126>
- Yuliana, A. P., Chairiyah, C., Nadziroh, N., & Pratomo, W. (2024). Implementasi pembelajaran pendidikan Pancasila dalam menumbuhkan sikap toleransi di kelas IV siswa SD N Keputran 1 Yogyakarta. *JURNAL PEKAN: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 77–87. <https://doi.org/10.31932/jpk.v9i1.3471>
- Yusup, F. (2018). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2100>
- Zaki, A., & Yusri, D. (2020). Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada pelajaran PKN di SMA Swasta Darussa'adah Kec.

Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820.
<https://doi.org/https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>

Zamri, R. N., Walidi, A., Zainil, M., & Anita, Y. (2025). Efektivitas media digital interaktif berbasis genially terhadap pembelajaran pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar. *EDU RESEARCH*, 6(1), 835–846.
<https://doi.org/10.47827/jer.v6i1.598>