



PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA INTERAKTIF *EDUCAPLAY* TERHADAP PARTISIPASI AKTIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN IPS

Salsabila Fatikhah Rahma Andisti Putri¹, Silvi Nur Afifah², Dian Ayu Larasati³, Dhimas Bagus Virgiawan⁴

Program Studi Pendidikan IPS, Universitas Negeri Surabaya ^{1,2,3,4}

e-mail: salsabila.22051@mhs.unesa.ac.id¹, silviafifah@unesa.ac.id²,
dianlarasati@unesa.ac.id³, dhimasvirgiawan@unesa.ac.id⁴

Diterima: 25/6/2026; Direvisi: 10/8/2026; Diterbitkan: 16/8/2026

ABSTRAK

Partisipasi aktif peserta didik merupakan indikator utama keberhasilan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Observasi awal di SMP Negeri 1 Gedangan Sidoarjo menunjukkan rendahnya partisipasi peserta didik, di mana hanya 38% yang terlibat aktif dalam diskusi kelas. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh pemanfaatan media interaktif *Educaplay* terhadap partisipasi aktif peserta didik pada pembelajaran IPS. Melalui pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu dan desain *nonequivalent control group design*, penelitian ini melibatkan 72 peserta didik yang terbagi rata ke dalam kelas eksperimen dan kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan angket partisipasi aktif. Data dianalisis menggunakan *paired sample t-test* dan *independent sample t-test*. Hasil *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikan ($p = 0,000 < 0,05$) dengan $t(70) = -6,795$, serta peningkatan rata-rata partisipasi aktif kelas eksperimen dari 70,06 menjadi 82,81. Hasil ini membuktikan bahwa pemanfaatan media interaktif *Educaplay* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan partisipasi aktif peserta didik. Platform ini terbukti menciptakan suasana belajar yang interaktif, menarik, serta berpusat pada peserta didik, sehingga sangat layak diaplikasikan dalam pembelajaran IPS.

Kata Kunci: *Educaplay, Partisipasi Aktif, Pembelajaran IPS*

ABSTRACT

Active student participation serves as a key indicator of successful Social Studies learning. Preliminary observations at SMP Negeri 1 Gedangan Sidoarjo revealed low participation, with only 38% of students actively involved in discussions. This study aims to analyze the effect of interactive media *Educaplay* on students' active participation in Social Studies. Employing a quantitative approach with a quasi-experimental method and a non-equivalent control group design, this research involved 72 students split equally into experimental and control classes. Data were gathered through observation and active participation questionnaires, then analyzed using paired sample t-tests and independent sample t-tests. The independent sample t-test revealed a significant value ($p = 0.000 < 0.05$) with $t(70) = -6.795$, along with an increase in the experimental group's average participation score from 70.06 to 82.81. These results demonstrate that *Educaplay* significantly enhances students' active participation. The platform fosters an interactive, engaging, and student-centered environment, making it a viable media option for Social Studies instruction.

Keywords: *Active Participation, Educaplay, Social Studies Learning*



PENDAHULUAN

Partisipasi aktif peserta didik merupakan salah satu indikator terpenting dalam menciptakan proses pembelajaran yang bermakna dan berkualitas. Keterlibatan peserta didik secara langsung di dalam kelas memiliki kedudukan yang setara dengan peran guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pembelajar aktif cenderung memiliki motivasi belajar tinggi, berpikiran kritis, serta mampu memahami konsep materi dengan lebih mendalam dibandingkan pembelajar pasif (Kholila & Yuspitarini, 2025). Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menuntut peserta didik untuk menganalisis fenomena sosial, berdiskusi, dan memecahkan masalah secara bersama. Oleh karena itu, pembelajaran IPS memerlukan strategi pembelajaran yang tepat agar mampu mengoptimalkan keterlibatan intelektual maupun emosional peserta didik (Afifah et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal di SMP Negeri 1 Gedangan Sidoarjo, tingkat partisipasi aktif peserta didik tergolong masih sangat rendah. Data lapangan mencatat bahwa hanya 38% peserta didik yang berani mengajukan pertanyaan, menjawab, atau terlibat dalam diskusi kelompok. Kondisi pasif ini mengindikasikan perlunya inovasi media pembelajaran yang dapat membangkitkan keaktifan peserta didik secara menyeluruh. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital kini menjadi salah satu solusi efektif dalam mengatasi permasalahan keterlibatan siswa di kelas. Integrasi audio, visual, dan elemen interaktif dalam media digital dapat menciptakan suasana belajar yang jauh lebih dinamis (Syah & Hidayatullah, 2024).

Salah satu platform digital yang menawarkan berbagai fitur pembelajaran interaktif dan menarik adalah *Educaplay*. Platform ini menyediakan beragam permainan edukatif seperti *video quiz*, *froggy jump*, *matching game*, dan *crossword* yang dapat disesuaikan dengan tujuan materi. Pemanfaatan *Educaplay* berlandaskan pada teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui eksplorasi dan interaksi sosial. Selain itu, Roblyer (2006) menyatakan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi serta merangsang pola pikir kritis peserta didik. Dengan variasi aktivitas visual dan audio yang interaktif, *Educaplay* mampu mengubah suasana kelas yang kaku menjadi lebih menyenangkan.

Teori partisipasi aktif menurut Sardiman (2007) menegaskan bahwa pembelajaran yang efektif membutuhkan keterlibatan fisik dan mental peserta didik secara optimal. Karakteristik permainan interaktif pada *Educaplay* sangat sejalan dengan konsep Sardiman karena mendorong siswa untuk terus merespons stimulus instruksional. Sejumlah penelitian terdahulu membuktikan bahwa penggunaan platform interaktif seperti *Educaplay* dapat meningkatkan keterlibatan, keaktifan, serta motivasi belajar siswa (Nurhaswinda et al., 2025; Pratiwi et al., 2023; Syafaatussalamah & Salsabilla, 2025). Media ini tidak hanya menarik perhatian secara visual, tetapi juga melatih keberanian peserta didik untuk berinteraksi dengan guru dan sesama teman secara aktif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Meskipun efektivitas *Educaplay* telah banyak diteliti pada konteks hasil belajar dan motivasi umum, masih terdapat *research gap* yang nyata. Penelitian terdahulu sebagian besar berfokus pada variabel hasil belajar kognitif dan motivasi, serta jarang meneliti partisipasi aktif sebagai variabel dependen utama dalam pembelajaran IPS di tingkat SMP. Sebagian besar studi juga belum mengukur aspek keaktifan intelektual dan diskusi secara spesifik dalam ruang lingkup pendidikan IPS. Oleh sebab itu, kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada pengujian pengaruh *Educaplay* terhadap partisipasi aktif siswa SMP dalam pembelajaran IPS



secara komprehensif. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis secara mendalam pengaruh pemanfaatan media *Educaplay* terhadap partisipasi aktif siswa di SMP Negeri 1 Gedangan.

METODE PENELITIAN

Penelitian kuantitatif eksperimen semu ini menggunakan desain *nonequivalent control group design* yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Gedangan Sidoarjo pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas VIII, sedangkan penentuan sampel dilakukan melalui teknik *purposive sampling* berdasarkan pertimbangan kesetaraan kemampuan akademik rata-rata nilai pretest IPS yang setara serta atas rekomendasi guru pamong. Berdasarkan kriteria tersebut, ditetapkan kelas VIII B berjumlah 36 peserta didik sebagai kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan media *Educaplay*, dan kelas VIII F berjumlah 36 peserta didik sebagai kelompok kontrol yang menerapkan pembelajaran konvensional menggunakan buku teks dan papan tulis. Pelaksanaan eksperimen diawali dengan pengisian angket *pretest* partisipasi aktif pada kedua kelompok, dilanjutkan dengan pemberian perlakuan pembelajaran sebanyak tiga kali pertemuan, dan diakhiri dengan pengisian angket *posttest* untuk mengukur perubahan partisipasi aktif peserta didik secara akurat pasca-intervensi.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi dan angket partisipasi aktif yang disusun berdasarkan indikator keaktifan diskusi, kemampuan bertanya-jawab, serta kontribusi intelektual. Angket terdiri atas 20 butir pernyataan yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya pada 30 peserta didik di luar sampel penelitian. Hasil uji validitas menunjukkan seluruh butir soal valid dengan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}(0,361)$, sedangkan uji reliabilitas menghasilkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar $0,884 > 0,60$ yang tergolong sangat handal. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif dan inferensial menggunakan perangkat lunak IBM SPSS Statistics. Analisis inferensial diawali dengan uji prasyarat normalitas *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas *Levene's Test*. Setelah prasyarat terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *paired sample t-test* dan *independent sample t-test* pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan temuan penelitian mengenai pengaruh penggunaan media interaktif *Educaplay* terhadap partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran IPS. Hasil penelitian diperoleh melalui analisis data partisipasi aktif peserta berdasarkan lembar observasi dan angket pada kelompok eksperimen dan kontrol. Selanjutnya, disajikan hasil analisis prasyarat yang mencakup uji normalitas dan uji homogenitas. Kemudian, hasil uji hipotesis dipaparkan menggunakan *paired sample t-test* dan *independent sample t-test* untuk mengetahui dampak penggunaan media interaktif *Educaplay* terhadap partisipasi aktif peserta didik. Hasil analisis tersebut kemudian diinterpretasikan dan dibahas dengan mengacu pada teori serta hasil penelitian terdahulu yang relevan.

Hasil

Upaya untuk mengetahui tingkat partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran, maka peneliti melakukan observasi pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) pelaksanaan penelitian. Observasi dilakukan berdasarkan indikator partisipasi aktif yang mendukung keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran IPS. Hasil observasi pada kedua kelas disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi Peserta Didik

Kelompok	Pretest	Posttest	Kenaikan
Eksperimen	63%	90%	27%
Kontrol	60%	83%	23%

Tabel 1 menunjukkan peningkatan skor partisipasi aktif peserta didik di kedua kelas. Namun, peningkatan kelas eksperimen (27%) relatif lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (23%), yang secara praktis mencerminkan keunggulan interaksi berbasis platform digital. Sebagian besar indikator observasi menunjukkan peningkatan tersebut, meskipun besaran perubahannya relatif lebih kecil dibandingkan dengan kelas eksperimen, kelas kontrol juga menunjukkan peningkatan pada sejumlah indikator. Hasil ini menunjukkan bahwa partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran IPS meningkat secara positif berkat penggunaan media interaktif *Educaplay*.

Partisipasi aktif peserta didik juga diukur menggunakan angket yang diberikan kepada peserta didik di kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) pembelajaran. Penyajian data deskriptif ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai perubahan tingkat partisipasi aktif peserta didik saat media interaktif *Educaplay* diperkenalkan. Hasil angket pada kedua kelas disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Angket Partisipasi Aktif Peserta Didik

Kelompok	N	Minimum	Maximum	Mean
Pretest Eksperimen	36	55	85	70,06
Posttest Eksperimen	36	72	90	82,81
Pretest Kontrol	36	52	79	65,19
Posttest Kontrol	36	65	85	76,08

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata (*mean*) partisipasi aktif peserta didik pada kelas eksperimen mengalami peningkatan dari 70,06 pada saat *pretest* menjadi 82,81 pada saat *posttest*. Selain itu, skor minimum meningkat dari 55 menjadi 72, sedangkan skor maksimum meningkat dari 85 menjadi 90. Pada kelas kontrol juga terjadi peningkatan rata-rata, yaitu dari 65,19 menjadi 76,08. Peningkatan rata-rata pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif *Educaplay* memberikan peningkatan yang lebih baik terhadap partisipasi aktif peserta didik pada pembelajaran IPS.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, dilakukan analisis prasyarat yang mencakup uji normalitas dan uji homogenitas. Tujuan uji normalitas adalah untuk menentukan apakah data partisipasi aktif pada kelompok eksperimen dan kontrol berdistribusi normal. Pengujian dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan tingkat signifikansi 0,05. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Uji Normalitas

Kelompok	Nilai Signifikansi (Sig.)	
Eksperimen	0,585	0,190
Kontrol	0,200	0,089

Berdasarkan Tabel 3, nilai signifikansi Shapiro–Wilk pada pretest eksperimen sebesar 0,585, dan posttest eksperimen sebesar 0,190 dan pretest kontrol sebesar 0,200, posttest kontrol sebesar 0,089. Seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data partisipasi aktif peserta didik pada kedua kelompok berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Hasil	Nilai Signifikansi
Pre-Test	0,411
Post-Test	0,375

Pengujian menggunakan *Levene's Test* dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil uji *Levene's Test* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,411 ($>0,05$). Dengan demikian, varians data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen sehingga memenuhi salah satu syarat untuk dilakukan uji hipotesis menggunakan uji parametrik.

Lebih lanjut, Uji *paired sample t-test* dilakukan untuk mengetahui perbedaan partisipasi aktif peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas eksperimen. Hasil tersebut disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample T-Test

Variabel	Mean Difference	t	Nilai Sig.
Pretest -Posttest Kelas Eksperimen	-13,028	-14,184	0,000

Berdasarkan tabel 5 hasil uji *paired sample t-test* diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 ($<0,05$). Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara skor partisipasi aktif peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media interaktif *Educaplay*.

Terakhir, dilakukan uji *independent sample t-test* untuk mengetahui perbedaan partisipasi aktif peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan.

Tabel 6. Uji Independent Sample T-Test

Variabel	Mean Difference	t	Nilai Sig.
Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	-6,724	-6,795	0,000

Berdasarkan tabel 6 hasil uji *independent sample t-test* diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 ($<0,05$). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari pemanfaatan media interaktif *Educaplay* terhadap partisipasi aktif peserta didik pada pembelajaran IPS.

Pembahasan

Hasil penelitian membuktikan secara signifikan bahwa pemanfaatan media interaktif *Educaplay* meningkatkan partisipasi aktif peserta didik pada pembelajaran IPS. Peningkatan partisipasi ini secara empiris ditunjukkan oleh nilai rata-rata angket kelas eksperimen yang melonjak dari 70,06 menjadi 82,81, serta diperkuat oleh hasil *independent sample t-test* yang



menghasilkan . Secara analisis kritis, keunggulan *Educaplay* dibanding media konvensional terletak pada pemberian umpan balik (*feedback*) seketika (*real-time*) dan mekanisme *gamification*. Sistem ini mengubah keterlibatan siswa dari yang semula bersifat pasif-reseptif pada kelas konvensional menjadi keterlibatan aktif-kognitif, di mana kecemasan akan kesalahan berkurang akibat atmosfer permainan yang menyenangkan (Benitez-Correa et al., 2025; Pratama et al., 2026; Λαμπρόπουλος & Kinshuk, 2024).

Secara teoritis, temuan ini sangat konsisten dengan konsep konstruktivisme yang dipelopori oleh Piaget dan Vygotsky. Dalam konteks pembelajaran IPS, *Educaplay* memfasilitasi pembentukan pengetahuan secara mandiri melalui penyelesaian tantangan kuis interaktif yang merangsang keaktifan kognitif peserta didik. Pembelajaran tidak lagi didominasi oleh penjelasan searah dari guru, melainkan digantikan oleh proses eksplorasi langsung oleh peserta didik. Keberadaan elemen multimedia juga menciptakan pengalaman belajar konkret yang memperjelas materi IPS yang abstrak. Kondisi ini membuktikan bahwa keaktifan belajar akan tumbuh optimal apabila lingkungan kelas memberikan ruang eksplorasi yang kaya akan rangsangan interaktif (Nugroho et al., 2020; Putri & Nurafni, 2021; Safitri et al., 2025).

Penggunaan *Educaplay* dalam penelitian ini turut mengonfirmasi teori integrasi TIK dalam pembelajaran yang dikemukakan oleh Roblyer (2006). Fitur interaktif seperti *froggy jump* dan *video quiz* terbukti mampu mengalihkan perhatian pasif peserta didik menjadi keterlibatan yang dinamis selama kegiatan pembelajaran. TIK dalam konteks ini berfungsi sebagai katalisator yang memicu respons motorik dan emosional peserta didik saat menyelesaikan tugas IPS. Interaktivitas platform digital ini terbukti melatih siswa untuk mengambil keputusan secara cepat dan tepat, sebuah keterampilan kognitif yang jarang terstimulasi dalam penggunaan buku teks biasa. Oleh karena itu, penggunaan media TIK yang tepat sasaran terbukti secara empiris mampu mendongkrak keaktifan siswa (Haqq et al., 2022; Kurniasari et al., 2025; Maharani et al., 2023).

Ditinjau dari konsep partisipasi aktif menurut Sardiman (2007), keaktifan belajar mencakup dimensi keterlibatan fisik, emosional, dan mental secara terpadu. Implementasi *Educaplay* berhasil menggerakkan ketiga dimensi tersebut secara simultan di dalam kelas IPS. Secara fisik dan emosional, peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi saat berkompetisi menyelesaikan kuis digital, sementara secara mental mereka terdorong untuk berpikir kritis dalam merumuskan jawaban. Aktivitas permainan ini secara tidak langsung membangun keberanian peserta didik untuk menyampaikan gagasan dan berdiskusi dengan sesama rekan. Hasil penelitian ini memperjelas bahwa keberhasilan partisipasi aktif sangat bergantung pada variasi stimulus pembelajaran yang disajikan oleh guru (Hidayat et al., 2024; Tarigan & Manullang, 2025).

Temuan penelitian ini selaras dan memperkuat temuan terdahulu yang dilakukan oleh Printahayu et al. (2024), yang melaporkan bahwa *Educaplay* efektif dalam menumbuhkan karakter komunikatif peserta didik. Hasil senada juga dikemukakan oleh Buena dan Safitri (2025) serta Pohan et al. (2023), yang menyimpulkan bahwa media interaktif berbasis aktivitas digital mampu mendongkrak keterlibatan serta partisipasi belajar siswa secara signifikan. Konsistensi temuan ini menegaskan bahwa keberhasilan *Educaplay* tidak bersifat kebetulan, melainkan merupakan dampak sistematis dari desain media yang interaktif. Secara keseluruhan, integrasi *Educaplay* terbukti secara ilmiah menjadi strategi instruksional yang sangat efektif dalam mewujudkan pembelajaran IPS yang interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.



KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pemanfaatan media interaktif *Educaplay* memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap partisipasi aktif peserta didik pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Gedangan. Bukti kuantitatif ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata partisipasi aktif kelas eksperimen dari 70,06 menjadi 82,81, serta hasil *independent sample t-test* yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar $p = 0,000 < 0,05$. Implementasi *Educaplay* terbukti secara nyata mampu menggeser dinamika kelas konvensional menjadi lingkungan belajar yang berpusat pada siswa, di mana indikator bertanya, menjawab, dan berdiskusi mengalami peningkatan yang signifikan secara statistik maupun praktis.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, guru IPS disarankan untuk mengintegrasikan media interaktif berbasis gim seperti *Educaplay* ke dalam rancangan pembelajaran guna mengoptimalkan keaktifan belajar peserta didik. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan penelitian dengan menguji efektivitas media ini pada jenjang pendidikan yang berbeda, materi yang lebih kompleks, atau dengan mengukur variabel terikat lainnya seperti keterampilan berpikir kritis dan *problem solving*. Pengembangan penelitian lanjutan diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan terkait efektivitas teknologi pendidikan dalam pembelajaran IPS secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, S. N., Segara, N. B., & Imron, A. (2025). Strategi pembelajaran berbasis konflik sosial dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran IPS di SMP 1 Bandung. *SEUNEUBOK LADA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya dan Pendidikan*, 12(2), 387–402. <https://doi.org/10.33059/jsnbl.v12i2.12538>
- Benitez-Correa, C., Quiñonez-Beltran, A., & Morochoc-Cuenca, E. (2025). Implementation of gamification as an active methodology to enhance motivation and academic performance in EFL learners. *World Journal of English Language*, 16(2), 203–203. <https://doi.org/10.5430/wjel.v16n2p203>
- Buena, A. C., & Safitri, D. (2025). Efektivitas penggunaan media pembelajaran Educaplay untuk meningkatkan hasil belajar IPS. *Cendekia Pendidikan*, 14(4), 81–90. <https://doi.org/10.31949/educatio.v12i2.18408>
- Haqq, A. A., Krisnanto, A., & Darwan, D. (2022). Media digital Padlet dan Socrative sebagai alternatif pengembangan pembelajaran geometri. *ITEJ (Information Technology Engineering Journals)*, 6(2), 76–92. <https://doi.org/10.24235/itej.v6i2.101>
- Hidayat, A. N., Febriana, A. P. A., Nurcahyani, A. A., & Rawanoko, E. S. (2024). Peran guru dalam upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam kelas. *Garuda: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Filsafat*, 2(4), 114–129. <https://doi.org/10.59581/garuda.v2i4.4375>
- Kholila, Z., & Yuspitarini, A. S. (2025). Melalui metode problem solving dan penerapan gaya belajar secara visual pada siswa kelas 11 pekerjaan sosial. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 3(3), 526–532. <https://doi.org/10.17977/um084v3i32025p526-532>
- Kurniasari, D., Puspitasari, S. O., Ramadhan, R., Ayu, S. S., Sihombing, Y. J., & Susilowati, N. (2025). The influence of Gimkit game implementation on students' analytical skills, engagement, and satisfaction levels. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan*



- PKM Bidang Ilmu Pendidikan*), 6(3), 393–403.
<https://doi.org/10.54371/ainj.v6i3.981>
- Lampropoulos, G., & Kinshuk, K. (2024). Virtual reality and gamification in education: A systematic review. *Educational Technology Research and Development*, 72(3), 1691–1785. <https://doi.org/10.1007/s11423-024-10351-3>
- Maharani, L., Khunafah, K., Faruq, U., & El-Yunusi, M. Y. M. (2023). Transformasi pengembangan bahan ajar PAI berbasis digital dan VAK method dalam meningkatkan kognitif siswa. *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(1), 82–90. <https://doi.org/10.30659/jpai.6.1.82-90>
- Nugroho, A. Y., Hartono, H., & Sudiyanto, S. (2020). Analisis kebutuhan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 15–25. <https://doi.org/10.21831/jk.v4i1.19736>
- Nurhaswinda, Wardana, N. Y., Ramadhani, N., Pradela, D., & Jesyka. (2025). Penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keaktifan siswa pada materi peluang di sekolah dasar. *Cahaya Pelita: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 1(2), 2998–0726. <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>
- Pohan, A. R., Siregar, A. P., & Proyono, C. D. (2023). Efektivitas metode pembelajaran berbasis aktivitas dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS terpadu. *MIN D: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Budaya*, 3(1), 48–56. <https://doi.org/10.55266/jurnalmind.v3i1.498>
- Pratama, A., Hadiyanto, H., Haryanto, E., Wulandari, B. A., Sulman, F., Anggraini, D., & Wulan, R. (2026). Gamifying English language learning in non-language majors: A case study of Kahoot! in higher education. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 17(4). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i4.9026>
- Pratiwi, A. D., Amini, A., Nasution, E. M., Handayani, F., & Mawarny, N. P. (2023). Identifikasi permasalahan pembelajaran IPS di semua tingkat pendidikan formal (SD, SMP dan SMA). *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 606–617. <https://doi.org/10.47467/elmutjama.v3i3.2818>
- Printahayu, C. A., Uzziah, B., Rachmawati, F. I., Miftah, D. M. N., & Kudus, I. (2024). Implementasi media Educaplay untuk menanamkan karakter komunikatif siswa kelas VIII-E SMPN 2 Bae 2024/2025. *Jurnal Sosial dan Humaniora*, 2(2), 157–161. <https://doi.org/10.62017/arima>
- Putri, H. P., & Nurafni, N. (2021). Pengaruh media pembelajaran PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6), 3538–3543. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.986>
- Roblyer, M. D. (2006). *Integrating educational technology into teaching*. Allyn & Bacon.
- Safitri, K. N., Rohmah, N. M., & Wahyuningsih, Y. (2025). Penerapan media pembelajaran interaktif Smart City Board dalam pembelajaran IPS untuk memahami kehidupan sosial ekonomi di kota. *MUDABBIR: Journal Research and Education Studies*, 5(2), 3401–3406. <https://doi.org/10.56832/mudabbir.v5i2.1955>
- Sardiman, A. M. (2007). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. PT RajaGrafindo Persada.
- Syafaatussalamah, A., & Salsabilla, D. E. (2025). Efektivitas penggunaan media digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 3(3), 11–24. <https://journal.staiypiqbaubau.ac.id/index.php/Al-Tarbiyah/article/view/2479>



- Syah, Y. A., & Hidayatullah, R. S. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif Google Sites untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK. *Journal of Vocational and Technical Education (JVTE)*, 6(1), 56–65. <https://doi.org/10.26740/jvte.v6n1.p56-65>
- Tarigan, S. B. B., & Manullang, R. (2025). Pengaruh pendekatan saintifik dan partisipasi siswa terhadap keaktifan belajar siswa kelas X bisnis daring dan pemasaran pada mata pelajaran dasar-dasar pemasaran di SMK Negeri 13 Medan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 240–248. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.34127>