TSAQOFAH
Jurnal Penelitian Guru Indonesia

p-ISSN: 2810-0395
e-ISSN: 2810-0042

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v5i5.6770

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI *EDUCAPLAY* PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS V SEKOLAH DASAR

## Development of Educaplay Application-Based Learning Media for Pancasila Education in Fifth Grade of Elementary School

**Nurul Fitri & Rahmatina**
Universitas Negeri Padang
nurulfitri140219@gmail.com

**Article Info:**

| Submitted: | Revised: | Accepted: | Published: |
|---|---|---|---|
| Jun 8, 2025 | Jul 3, 2025 | Jul 15, 2025 | Jul 20, 2025 |

**Abstract**

The limited use of technology-based learning media in elementary schools, particularly in Grade V *Pendidikan Pancasila* instruction, has negatively impacted students' focus and comprehension of the material. This study aims to develop an instructional medium using the Educaplay application, employing the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research method involved needs analysis, curriculum and content analysis, media design, validation by subject matter, language, and media experts, and implementation across three elementary schools (SDN 16, 26, and 28 Air Tawar Timur). The practicality of the media was assessed through teacher and student response questionnaires, while effectiveness was measured using N-Gain analysis from pretest and posttest results. Validation results indicated a very high level of validity—96% from content experts, 98% from language experts, and 90% from media experts. Practicality testing yielded average scores above 89%, indicating the media is highly practical. Effectiveness testing showed a significant


Tsaqofah journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

improvement in learning outcomes, with N-Gain scores in the high category (88.88%–95.65%). These findings indicate that the Educaplay-based instructional media is valid, practical, and effective in enhancing the quality of *Pendidikan Pancasila* learning in Grade V elementary classrooms.

**Keywords:** Instructional Media; Educaplay; ADDIE Model; *Pendidikan Pancasila*; Elementary School

**Abstrak:** Minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di Sekolah Dasar, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V, berdampak pada rendahnya fokus dan pemahaman peserta didik terhadap materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Educaplay* menggunakan model pengembangan *ADDIE* (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Metode penelitian meliputi analisis kebutuhan, kurikulum, dan materi, perancangan media, validasi oleh ahli materi, bahasa, dan media, serta implementasi pada tiga sekolah dasar (SDN 16, 26, dan 28 Air Tawar Timur). Praktikalitas media diuji melalui angket respons guru dan peserta didik, sedangkan efektivitas diukur melalui analisis *N-Gain* dari hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil validasi menunjukkan tingkat kevalidan sangat tinggi (96% oleh ahli materi, 98% oleh ahli bahasa, dan 90% oleh ahli media). Uji praktikalitas menunjukkan skor rata-rata di atas 89%, menandakan media sangat praktis digunakan. Uji efektivitas menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dengan skor *N-Gain* berkategori tinggi (88,88%–95,65%). Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis *Educaplay* valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD.

**Kata Kunci**: Media Pembelajaran; Educaplay; Model ADDIE; Pendidikan Pancasila; Sekolah Dasar

## PENDAHULUAN

Undang Undang Pendidikan No. 20 Tahun 2003 Bab II pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa, Pendidikan Nasional berguna untuk mengembangkan kemampuan seseorang dalam membentuk watak dan kebudayaan bangsa yang bermartabat yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa sehingga dapat mengembangkan potensi peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha esa berakal mulia, berilmu, sehat, mandiri, kreatif dan menjadi warga negara yang demokratis dan peka serta selalu bertanggung jawab. Menurut Simamora & Saragih (2021) berpendapat pendidikan adalah suatu kegiatan yang dilaksanakan dengan sengaja agar peserta didik memiliki kepribadian dan sikap yang baik, sehingga penerapan pendidikan nantinya sesuai dengan Sistem Pendidikan Nasional berdasarkan UU No. 20 tahun 2003.

Kurikulum Merdeka sangat relevan dengan kemajuan teknologi saat ini karena peran teknologi yang sangat mempengaruhi kehidupan manusia sehingga terjadi perubahan pada dunia pendidikan terkhususnya pada kurikulum pembelajarannya. Hal ini didukung oleh pendapat (Anita, et al 2020) perubahan era ini dengan kemajuan teknologinya berdampak kepada seluruh aspek kehidupan masyarakat seperti aspek budaya, sosial, pemerintahan, ekonomi dan bahkan pendidikan, pendidikan merupakan salah satu elemen yang penting dalam kehidupan masyarakat dikarenaka pendidikan adalah elemen yang berpengaruh kepada kehidupan manusia. Kurikulum merdeka berbeda dengan kurikulum sebelumnya yaitu pada bentuk pembelajaran.

Pendidikan Pancasila adalah materi pendidikan yang memuat nilai – nilai karakter Pancasila yang ditumbuh kembangkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara untuk menyiapkan warga negara yang cerdas dan baik. Menurut Nurgiansah (2021) Pendidikan Pancasila adalah pembelajaran yang penting bagi kehidupan karena dengannya kita belajar menanamkan sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari – hari yang didasarkan pada nilai – nilai Pancasila. Nilai Pancasila tersebut terdiri dari nilai ketuhanan, nilai kemanusiaan, nilai persatuan, nilai kerakyatan, dan nilai keadilan. Sedangkan menurut Lubis (2020) Pendidikan Pancasila memiliki kedudukan yang sangat penting dalam upaya untuk mempersiapkan peserta didik menjadi manusia yang dapat diandalkan (*desirable person quality*). Dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang wajib dipelajari karena peserta didik memiliki peranan penting demi masa depan bangsa, karena masa depan bangsa berada di tangan mereka. Oleh karena itu, pembelajaran pendidikan pancasila mampu mengarahkan dalam membentuk peserta didik yang baik, cerdas, terampil dan berkarakter berdasarkan nilai – nilai Pancasila dan UUD 1945.

Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar adalah suatu proses pembelajaran yang bertjuan untuk menanamkan dan mengamalkan nilai – nilai Pancasila sebagai dasar negara kepada peserta didik, sehingga mereka dapat memahami, mengharagai, dan mengamalkan prinsip – prinsip tersebut dalam kehidupan sehari – hari. Melalui pendidikan ini, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan karakter yang baik, sikap toleransi, dan rasa cinta tanah air, serta mampu berkontribusi positif dalam masyarakat yang beragam. Menurut Sukardi (2020) menyatakan pendidikan pancasila di sekolah dasar tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga melibatkan praktik dan pengelaman yang relevan, sehingga peserta didik dapat menerapkan nilai – nilai Pancasila dalam interaksi sosial dan kegiatan sehari – harinya.

Seorang guru perlu melakukan inovasi – inovasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan kesinambungan untuk memperbaiki proses pembelajaran sehingga dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran. Guru pembelajar harus mau belajar, berkembang dan berinovasi agar dapat menjalankan tugas utamanya dengan baik. Berbagai teknik mengajar dan media di cobakan agar mengetahui manakah yang cocok dan tepat bagi peserta didik. Bahkan seorang guru juga harus tahu dengan perkembangan teknologi saat ini. Seorang guru harus mampu menguasai aplikasi - aplikasi yang relevan saat ini agar dapat menarik perhatian peserta didik. Sejalan dengan pendapat (Dian et al. 2020) mengungkapkan bahwa pengajar dapat dikatakan profesional apabila peserta didiknya memiliki minat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran, sehingga perlu dilakukan sebuah inovasi pembelajaran yang menggunakan suatu aplikasi yang bisa diakses menggunakan *handphone* atau laptop. Salah Satunya menggunakan media pembelajaran seperti aplikasi *game* yaitu aplikasi *educaplay* yang merupakan salah satu bentuk untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Untuk mengetahui apakah pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah telah sesuai dengan harapan pelaksanaan pembelajaran pada era digital ini, maka peneliti melakukan studi pendahuluan berupa observasi, wawancara guru, dan wawancara peserta didik di empat sekolah diantaranya SDN 16 Air Tawar Timur pada tanggal 06 Februari 2025, SDN 28 Air Tawar Timur pada tanggal 07 Februari 2025, SDN 26 Air Tawar Timur pada tanggal 10 Februari 2025, dan di SDN 05 Air Tawar Barat pada tanggal 11 Februari 2025.

Studi pendahuluan dilakukan di kelas V SD Negeri 16 Air Tawar Timur pada tanggal 06 Februari 2025. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan mendapatkan hasil bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran guru sudah menggunakan media berbasis digital, namun hanya sebatas menampilkan gambar dan *video* pembelajaran. Peserta didik tidak fokus dalam pembelajaran seperti berbicara dengan teman, sulit memahami materi, dan menggaanggu teman. Media pembelajaran *Educaplay* pernah digunakan sebagai media pembelajaran.

Studi pendahuluan selanjutnya dilakukan di kelas V SD Negeri 28 Air Tawar Timur pada tanggal 07 Februari 2025. Berdasarkan obeservasi dan wawancara yang dilakukan mendapatkan hasil bahwa penggunaan media konkret seperti membuat rumah adat dari stik es krim. Hal ini karena keterbatasan pengetahuan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif, sehingga peserta didik merasa bosan dan sulit memahami

materi pembelajaran. Media pembelajaran berbasis aplikasi *Educaplay* belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran.

Studi pendahuluan berikutnya dilakukan di kelas V SD Negeri 26 Air Tawar Timur pada tanggal 10 Februari 2025. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, mendapatkan hasil yang sama dengan studi pendahuluan yang dilakukan didua sekolah sebelumnya. Pembelajaran yang dilaksanakan jarang menggunakan media, tergantung dari materi yang akan di pelajari. Dampaknya peserta didik tidak fokus dalam mendengarkan penjelasan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, seperti melamun, berbicara dengan teman, dan mengganggu teman. Guru juga memiliki keterbatasan pengetahuan dalam mengoperasikan IT. Aplikasi *Educaplay* belum pernah digunakan dalam pembelajaran.

Studi pendahuluan terakhir dilaksanakan di kelas V SD Negeri 05 Air Tawar Barat pada tanggal 11 Februari 2025. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan mendaptkan hasil bahwa pada pembelajaran tertentu guru sudah menggunakan media berbasis digital, namun hanya sebatas *video* pembelajaran. Peserta didik tidak fokus dalam pembelajaran seperti, berjalan, berbicara dengan teman, memaikan benda – benda yang ada di atas mejanya, dan sulit memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran berbasis aplikasi *Educaplay* belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran

Berdasarkan studi pendahuluan berupa observasi dan wawancara di empat sekolah tersebut, yang peneliti menemukan bahawa sarana dan prasarana seperti infokus, laptop, speaker, *wifi*, dan listrik sudah disediakan oleh sekolah. Namun, penggunaan media berbasis teknologi masih jarang digunakan, adapun media yang sering digunakan adalah media konkret. Guru masih banyak terfokus pada buku cetak dan LKPD, dengan menggunakan pembelajaran seperti ini, maka proses pembelajaran terlihat sangat monoton karena peserta didik hanya terfokus pada guru, sedangkan pada saat sekarang pendidikan harus terfokus pada peserta didik. Peneliti menemukan belum adanya pengembangan media interktif *Educaplay* yang dikembangakan digugus tersebut. Berdasarkan angket yang peneliti sebarkan kepada peserta didik, peneliti juga menemukan bahwa peserta didik jenuh bahkan terkadang bosan dengan metode yang digunakan guru saat mengajar, hal ini membuat materi pembelajaran yang disampaikan oleha guru kepada peserta didik kurang dipahami oleh peserta didik itu.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan, peneliti menyimpulkan bahwa sarana dan prasarana sudah tersedia namun penggunaan IT yang tersedia di sekolah belum maksimal digunakan oleh guru. Kurang dikembangkannya media

inovatif, interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik serta belum dikembangkan media berbasis teknologi. Sehingga guru perlu meningkatkan kemampuan mengolah media pembelajaran berbasis teknologi agar peserta didik tidak bosan. maka peneliti melakukan inovasi dalam proses pembelajaran, terutama inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Solusi yang dilakukan adalah melaksanakan pembelajaran menggunakan aplikasi *Educaplay*.

Aplikasi *Educaplay* sangat cocok digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Educaplay* adalah sebuah *platform* pembelajaran online yang menyediakan berbagai macam permainan untuk membantu peserta didik dalam belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. *Platform* ini menyediakan berbagai macam *template* permainan yang dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran, termasuk Pendidikan Pancasila. Beberapa contoh *template* permainan yang tersedia di *educaplay* antara lain : *Word Search Puzzle, Crossword Puzzle, Matching Pairs, Froggy Jumps, Quiz, Fill in the Blanks, Alphabet, Map Quiz, Matching, Memory, Unscramble Letters, Video Quiz, Unscramble Words, Riddle, Yes or No, SlideShow, Dictation , Dialogue, and Line Up.*

Selain itu, *Educaplay* juga menyediakan fitur untuk membuat permainan sendiri, sehingga guru dan peserta didik dapat membuat permainan dan aktivitas yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan mereka. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan seperti *educaplay*, peserta didik dapat meningkatkan pemahaman, keterlibatan, kemampuan mandiri, keterampilan kolaboratif, keterampilan komunikasi, kemampuan membaca, dan kemampuan berpikir kritis mereka dalam proses pembelajaran.

Penelitian terdahulu tentang penggunaan aplikasi *Educaplay*, telah dilakukan oleh Nada et al. (2025) dengan judul "Pengembangan Media *Educaplay* Untuk Meningkatkan Mufrodat Siswa Di Sekolah Dasar". Kemudian penelitian yang dilakukan Irmadiyah (2024) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lynk.Id* dan *Educaplay* Pada Pembelajaran Matematika Dalam Materi Satuan Panjang Kelas III Di Min 3 Jember". Berikutnya penelitian yang dilakukan oleh Fernanda et al. (2024) dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media *Educaplay* di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya".

Berdasarkan ketiga penelitian terdahulu mengenai pengembangan aplikasi *Educaplay*, maka peneliti tertarik melakukan pengembangan aplikasi *Educaplay* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Sekolah Dasar. Pada pengembangan ini, peneliti menggunakan *template* yang lebih bervariasi, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan dapat berjalan lancar dan mencapai hasil maksimal. Penggunaan aplikasi *Educaplay* untuk mengatasi

permasalahan penggunaan media falam pembelajaran adalah solusi yang tepat, karena *Educaplay* yang dapat memberikan pembelajaran lebih bermakna begai peserta didik dengan banyaknya bentuk proses pembelajaran serta *template* yang digunakan sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Dari latarbelakang dan permasalahan yang telah dijabarkan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian denga judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Educaplay* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas V Sekolah Dasar"

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Educaplay* dan menguji validitas, kepraktisan, serta efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Sekolah Dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pada tahap *analysis*, peneliti melakukan studi pendahuluan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket kepada guru di beberapa sekolah dasar untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Tahap *design* melibatkan perencanaan perangkat pembelajaran dan pembuatan konten media berbasis *Educaplay* sesuai dengan materi "Keberagaman Budaya Indonesiaku". Tahap *development* mencakup realisasi rancangan media yang kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dari kalangan akademisi. Media yang telah divalidasi kemudian diimplementasikan dalam skala terbatas di kelas V SDN 16 dan SDN 28 Air Tawar Timur.

Data dikumpulkan melalui instrumen berupa lembar validasi, angket respon guru dan peserta didik, serta soal pretest dan posttest. Jenis data yang digunakan meliputi data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari observasi dan wawancara, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi, praktikalitas, dan efektivitas. Teknik analisis data validasi menggunakan perhitungan persentase kevalidan dengan skala penilaian lima poin dan dikategorikan berdasarkan kriteria Sugiyono. Analisis data praktikalitas dilakukan melalui angket berbasis skala Likert yang dianalisis menggunakan rumus persentase dan dikategorikan dalam tingkat kepraktisan. Sementara itu, efektivitas pembelajaran dianalisis melalui perbandingan nilai pretest dan posttest dengan menggunakan rumus N-Gain, serta tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran dengan acuan nilai KKTP ≥80. Berdasarkan

analisis data tersebut, media dinyatakan layak digunakan apabila memenuhi kategori sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif.

## HASIL

Analisis data bertujuan untuk menguraikan hasil data secara rinci sehingga dapat dipahami dengan mudah. Berikut nerupakan data yang digunakan pada penelitian ini:

1. **Analisis Data Kualitatif**

Data kualitatif diperolah dari hasil observasi, wawancara guru, dna wawancara peserta didik. Obseravasi dan wawancara dilakukan di empat sekolah, diantaranya (1) SD Negeri 16 Air Tawar Timur pada tanggal 06 Februari 2025; (2) SD Negeri 28 Air Tawar Timur pada tanggal 07 Februari 2025; (3) SD Negeri 26 Air Tawar Timur pada tanggal 10 Februari 2025; dan (4) SD Negeri SDN 05 Air Tawar Barat pada tanggal 11 Februari 2025. Berikut ini hasil observasi, wawancara guru, dan wawancar peserta didik yang dilakukan di empat sekolah tersebut.

**a.Analisis Data Observasi**

Observasi dilakukan untuk mengamati bagaimana pembalajaran Pendidikan Pancasila dilaksanakan di Sekolah Dasar, terutama pada penggunaan media dala pembelajran. Berdasarkan observasi yang dilakukan di empat sekolah tersebut, mendapatkan hasil bahwa pembelajaran yang dilaksanakan hanya menggunakan media gambar, buku cetak, dan sesekali menggunakan video pembelajaran dalam proses pembelajaran. Dampaknya peserta diidk terlhitan jenuh, tidak fokus, dan susah memahami materi yang dijelaskan guru, hal ini dapat dilihat dari pertanyaan – pertanyaan guru yang sulit dijawab oleh peserta didik padahal baru saja dijelaskan oleh guru.

**b.Analisis Data Wawancara Guru**

Wawancara guru dilaksanakan untuk mengetahui bagaiman biasanya pelaksanaan pembelajaran dilakukan di kelas tersebut serta menelusuri kendala yang dialami oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran terutama pada penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan wawancara guru yang dilakukan di empat sekolah tersebut mendapatkan hasil bahwa pembelajaran yang dilaksanakan biasanya jarang menggunakan media, terlebih media berbasis digital. Guru mengatakan bahwa media yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah media gambar.

Guru mengakui bahwa peserta didik merasa jenuh, tidak fokus, dan sulit memahami materi pembelajaran, karena pembelajaran yang dilaksanakan hanya mengandalkan penjelasan dari guru saja. Kurangnya penggunaan media terutama media berbasih digital dalam pembelajaran disebabkan kurangnya kemampuan dan kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran terutama media pembelajaran berbasis digital, sehingga berdampak pada ketercapaian tujuan pembelajaran.

**c.Analisis Data Wawancara Peserta Didik**

Wawancara peserta didik dilaksanakan untuk mengetahui bagaimana biasanya pelaksanaan pembelajran dilakukan di kelas tersebut serta menelusuri bagaimana harapan pelaksanaan pembelajaran bagi peserta didik terutaman pada penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan wawancara peserta didik yang dilakukan mdi empat sekolah tersebut mendapatkan hasil bahwa pembelajaran yang dilaksanakan biasanya jarang menggunakan media, terlebih media berbasis digital. Penggunaan media dalam pembelajaran adalah media gambar.

Peserta didik mengaku jenuh mengikuti pembelajaran dan sulit memahami materi pembelajaran, karena pembelajaran hanya mengandalkan penjelasan dari guru dan jarang menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Peserta didik mengatakan sangat senang jika mengikuti pembelajaran menggunakan media berbasis dogital, namun pada pembelajaran guru jarang menggunakan media berbasis digital tersebut. Peserta didik berharap dalam pembelajaran terlebih media berbasis digital, sehingga lebih memotivasi peserta didik untuk belajar dan mudah memahami materi pembelajaran.

2. **Analisis Data Kuantitatif**

**a Analisis Data Uji Validitas Media Pembelajaran**

**1) Analisis Data Uji Validitas Ahli Materi**

Data uji validitas ahli materi diperoleh dari lembar validasi yang diisi atas penilaian salah satu dosen ahli di Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yaitu Bapak Drs. Arwin, S.Pd., M.Pd. Kegiatan validasi dilakukan sebanyak dua kali. Uji validitas pertama dilakukan pada Rabu, 30 April 2025. Berdasarkan hasil perhitungan validitas materi pada lampiran 10 halaman 315, uji validitas materi pertama memperoleh presentase sebesar 78% dengan kategori valid. Beberapa saran yang diberikan untuk perbaikan materi media pembelajaran yaitu kesesuaian materi dengan TP dan ATP dan penggunaan kata yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Setelah mendapatkan masukan dan penilaian, peneliti melakukan perbaikan media pembelajaran sesuai dengan komentar dan saran validator ahli materi. Selanjutnya pada uji validitas materi kedua dilaksanakan pada Jum'at, 02 Mei 2025 memperoleh presentase sebesar 96% dengan kategori sangat valid.

Bedasarkan uji validitas materi yang telah dilakukan dengan pemberian angket pada ahli materi mendapatkan hasil 96%. Maka media pembelajaran berbasis aplikasi *Educaplay* ini dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan sebagai salah satu inovasi dalam penggunaan media pembelajaran.

**2)Analisis Data Uji Validitas Ahli Bahasa**

Data uji validitas ahli bahasa diperoleh dari lembar validasi yang diisi atas penilaian salah satu dosen ahli di Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yaitu Ibu Prof. Dra. Elfia Sukma, M.Pd., Ph.D. Kegiatan validasi dilakukan sebanyak satu kali, yaitu pada Senin, 05 Mei 2025.

Berdasarkan hasil perhitungan validitas bahasa pada lampiran 11 halaman 321, uji validitas bahasa pertama memperoleh presentase sebesar 98% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan uji validitas bahasa yang telah dilakukan dengan pemberian angket pada ahli bahasa media pembelajaran mendapatkan hasil 98%. Maka media pembelajaran berbasis aplikasi *Educaplay* ini dinyatakan sangat valid dab dapat digunakan sebagai salah stau inovasi dalam penggunaan media pembeajaran.

**3)Analisis Data Uji Validitas Ahli Media**

Data uji validitas ahli media diperoleh dari lembar validasi yang diisi atas penilaian salah satu dosen ahli di Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yaitu Ibu Fikhen Tri Wulandari, M.Pd. Kegiatan validasi dilakukan sebanyak dua kali. Uji validitas pertama dilakukan pada Rabu, 30 April 2025. Berdasarkan hasil perhitungan validitas media pada lampiran 12 halaman 324, uji validitas media pertama memperoleh presentase sebesar 54% dengan kategori cukup valid. Beberapa kometar dan saran yang diberikan untuk perbaikan bahasa media pembelajaran yaitu tambahkan *template* yang menarik, gambar lebih di perbesar, tambahkan audio agar lebih menarik.

Peneliti melakukan perbaikan media pembelajaran sesuai dengan komentar dan saran validator ahli media. Selanjutnya pada uji validitas media kedua dilaksanakan pada Rabu, 7 Mei 2025 memperoleh presentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid.

Berdasarkan uji validitas media yang telah dilakukan dengan pemberian angket pada ahli media mendapatkan hasil 90%. maka media pembelajaran berbasis aplikasi *Educaplay* ini dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan sebagai salah satu inivasi dalam pembelajaran.

**b Analisis Data Uji Praktikalitas Media Pembelajaran**

**1)Analisis Data Uji Praktikalitas Respon Guru**

Data hasil uji praktikalitas respon guru terhadap pengembangan aplikasi *Educaplay* diperoleh melalui angket yang diisi guru wali kelas V SD Negeri 16 Air Tawar Timur atas nama Ibu Dona Fitri Yani, S.Pd pada tanggal 16 Mei 2025, guru wali kelas V SD Negeri 28 Air Tawar Timur atas nama Ibu Petno Riza, S.Pd pada tanggal 27 Mei 2025, dan guru wali kelas V SD Negeri 26 Air Tawar Timur atas nama Ibu Patmawati, S.Pd pada tanggal 28 Mei 2025.

Berdasarkan hasil perhitungan praktikalitas oleh ketiga guru wali kelas V di atas, diperoleh hasil presentase sebesar 91% pada guru wali kelas V SD Negri 16 Air Tawar Timur, 95 % pada guru wali kelas V SD Negri 16 Air Tawar Timur, dan 97% pada guru wali kelas V SD Negri 16 Air Tawar Timur dengan kategori sangat praktis. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis aplikasi *Educaplay* dinyatakan sangat praktis dan dapat digunakan sebagai salah satu inovasi penggunaan media pembelajaran.

**2)Analisis Data Uji Praktikalitas Respon Peserta Didik**

Data uji praktikalitas respon peserta didik terhadap pengembangan media berbasis aplikasi *Educaplay* diperoleh melalui angket yang diisi oleh peserta didik kelas V SD Negeri 16 Air Tawar Timur dengan jumlah 23 peserta didik pada tanggal 16 Mei 2025, SD Negeri 28 Air Tawar Timur dengan jumlah peserta didik 25 peserta didik, pada tanggal 27 Mei 2025, dan SD Negeri 26 Air Tawar Timur dengan jumlah 27 peserta didik pada tanggal 28 Mei 2025.

Berdasarkan hasil perhitungan praktikalitas oleh peserta didik kelas V SD Negeri 16 Air Tawar Timur, SD Negeri 28 Air Tawar Timur, dan SD Negeri 26 Air Tawar Timur di atas, diperoleh hasil presentase 89%, 93%, dan 90% dengan kategori sangat praktis. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis aplikasi *Educaplay* dinyatakan sangat praktis dan dapat digunakan sebagai salah satu inovasi media pembelajaran.

**c Analisis Data Uji Efektivitas Media Pembelajaran**

Data hasil uji efektivitas pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Educaplay* diperoleh melalui peningkatan hasil belajar peserta didik dari *pretest* (sebelum pembelajaran) menuju *posttest* (setelah pembelajaran) saat peserta

didik mengikuti pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Educaplay*. Uji efektivitas berupa *pretest* dan *posttest* diperoleh dari peserta didik kelas V SD Negeri 16 Air Tawar Timur dengan jumlah 23 peserta didik pada tanggal 16 Mei 2025, SD Negeri 28 Air Tawar Timur dengan jumlah peserta didik 25 peserta didik, pada tanggal 27 Mei 2025, dan SD Negeri 26 Air Tawar Timur dengan jumlah 27 peserta didik pada tanggal 28 Mei 2025.

Data penelitian ini acuan KKTP yang digunakan adalah 80, adapun nilai ketercapaian tujuan pembelajaran peserta didik adalah sebagai berikut:

$$\text{P} = \frac{\text{Jumlah Peserta Didik Dengan Nilai } \geq 80}{\text{Jumlah Peserta Didik}} \times 100\%$$

$$\text{P} = \frac{23}{23} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan nilai 100% maka ketercapian tujuan pembelajaran dalam penilaian ini mendapatkan kategori sangat efektif. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik secara menyeluruh dari *pretest* dan *posttest*, akan dihiung menggunakan nilai N-Gain seperti berikut:

$$N - Gain = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{100 - pretest} \times 100\%$$

$$N - Gain = \frac{98 - 82}{100 - 82} \times 100\%$$

$$N - Gain = \frac{16}{18} \times 100\% = 88{,}88\%$$

Berdasarkan tabel 20, nilai *pretest* terendah yaitu 50 dan nilai tertinggi yaitu 100, sedangkan nilai *posttest* terendah yaitu 80 dan nilai tertinggi yaitu 100. Hasil uji N-Gain (%) terdapat 4 orang peserta didik pada kategori rendah yaitu N-Gain <30%, namun kategori rendah ini diakibatkan nilai *pretest* dan *posttest* sudah mencapai nilai 100, artinya memiliki nilai yang tetap antara *pretest* dan *posttest*, 3 orang peserta didik pada kategori sedang yaitu 30%< N-Gain <70% dan 18 orang peserta didik pada kategori tinggi yaitu N-Gain >70%. Rata – rata skor *pretest* peserta didik adalah 82, sedangkan rata – rata skor *posttest* peserta didik yaitu sebesar 98. Untuk keseluruhan analisis N-Gain diperoleh rata – rata nilai N-Gain sebesar 88,88% dengan kategori tinggi.

Data penelitian ini acuan KKTP yang digunakan adalah 80, adapun nilai ketercapaian tujuan pembelajaran peserta didik adalah sebagai berikut:

$$\text{P} = \frac{\text{Jumlah Peserta Didik Dengan Nilai } \geq 80}{\text{Jumlah Peserta Didik}} \times 100\%$$

$$P = \frac{25}{25} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan nilai 100% maka ketercapian tujuan pembelajaran dalam penilaian ini mendapatkan kategori sangat efektif. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik secara menyeluruh dari *pretest* dan *posttest*, akan dihiung menggunakan nilai N-Gain seperti berikut:

$$N - Gain = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{100 - pretest} \times 100\%$$

$$N - Gain = \frac{98 - 79}{100 - 79} \times 100\%$$

$$N - Gain = \frac{19}{21} \times 100\% = 90{,}47\%$$

Berdasarkan tabel 2, nilai *pretest* terendah yaitu 50 dan nilai tertinggi yaitu 100, sedangkan nilai *posttest* terendah yaitu 80 dan nilai tertinggi yaitu 100. Hasil uji N-Gain (%) terdapat 3 orang peserta didik pada kategori rendah yaitu N-Gain <30%, namun kategori rendah ini diakibatkan nilai *pretest* dan *posttest* sudah mencapai nilai 100, artinya memiliki nilai yang tetap antara *pretest* dan *posttest*, 2 orang peserta didik pada kategori sedang yaitu 30%< N-Gain <70% dan 20 orang peserta didik pada kategori tinggi yaitu N-Gain >70%. Rata – rata skor *pretest* peserta didik adalah 79, sedangkan rata – rata skor *posttest* peserta didik yaitu sebesar 98. Untuk keseluruhan analisis N-Gain diperoleh rata – rata nilai N-Gain sebesar 90,47% dengan kategori tinggi.

Data penelitian ini acuan KKTP yang digunakan adalah 80, adapun nilai ketercapaian tujuan pembelajaran peserta didik adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah Peserta Didik Dengan Nilai } \geq 80}{\text{Jumlah Peserta Didik}} \times 100\%$$

$$P = \frac{27}{27} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan nilai 100% maka ketercapian tujuan pembelajaran dalam penilaian ini mendapatkan kategori sangat efektif. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik secara menyeluruh dari *pretest* dan *posttest*, akan dihiung menggunakan nilai N-Gain seperti berikut:

$$N - Gain = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{100 - pretest} \times 100\%$$

$$N - Gain = \frac{99 - 77}{100 - 77} \times 100\%$$

$$N - Gain = \frac{22}{23} \times 100\% = 95{,}65\%$$

Berdasarkan tabel 2, nilai *pretest* terendah yaitu 50 dan nilai tertinggi yaitu 100, sedangkan nilai *posttest* terendah yaitu 90 dan nilai tertinggi yaitu 100. Hasil uji N-Gain (%) terdapat 2 orang peserta didik pada kategori rendah yaitu N-Gain <30%, namun kategori rendah ini diakibatkan nilai *pretest* dan *posttest* sudah mencapai nilai 100, artinya memiliki nilai yang tetap antara *pretest* dan *posttest*, 1 orang peserta didik pada kategori sedang yaitu 30%< N-Gain <70% dan 24 orang peserta didik pada kategori tinggi yaitu N-Gain >70%. Rata – rata skor *pretest* peserta didik adalah 81, sedangkan rata – rata skor *posttest* peserta didik yaitu sebesar 99. Untuk keseluruhan analisis N-Gain diperoleh rata – rata nilai N-Gain sebesar 94,73% dengan kategori tinggi. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Educaplay* efektif digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan media pembelajaran *Educaplay* telah mengikuti tahpan-tahapan model pengembangan ADDIE secara sistematis. Menurut Mulyatiningsih dalam Rusmayana (2021) model pengembangan ADDIE ini untuk merancang suatu sistem pembelajaran. Tahapan dari model pengembangan ADDIE ada 5, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembanagan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Pada tahap anlisis, peneliti mengumpulkan data melalui observasi dan wawancara guna mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, kebutuhan peserta didik, serta kondisi pembelajaran yang terjadi dilapangan. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam tahap perancangan, di mana peneliti mulai menyususn rencana pengembangan media, termasuk merancang isi, tampilan, dan fitur dari *Educaplay*.

Selanjutnya, tahap pengembangan dilakukan dengan membuat media berdasarkan rancangan yang telah disusun, sekaligus melakukan uji validitas kepada para ahli untuk memastikan kelayakan isi, bahasa, dan tampilan media. Setelah melakukan revisi berdasarkan saran para validator, tahapan implementasi dilaksanakan melalui uji coba dilapangan untuk mnegentahui tanggapan dan efektivitas media dalam pembelajaran. Tahapa akhir adalah evaluasi, yaitu menilai kelebihan dan kekurangan media yang dikembangkan, baik secara kualitatif dan kuantitatif, untuk dilakukan penyempurnaan agar media *Educaplay* benar – benar layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangaan ini adalah media pembelajaran *Educaplay* yang memenuhi kriteria valid, efektif dan praktis untuk digunakan dengan rincinan penjelasan sebagai berikut:

**1. Valid**

Media pembelajaran *Educaplay* yang dikembangkan untuk peserta didik kelas V sekolah dasar menunjukkan tingkatan validitas yang sangat baik. Hasil ini diperoleh dari uji validitas oleh para ahli yang mencakup tiga aspek penting, yaitu: aspek materi dengan presentase 96%, aspek Bahasa 98% dan aspek media 90%, yang ketiganya masuk dalam kategori sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut, media ini dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran karena seluruh aspek di uji telah memenuhi kriteria kevalidan dengan rentang nilai di atas 81%, yang menurut kategori dari Sugiono (2015), termasuk ke dalam kategori "Sangat Valid" (81% - 100%)

Penilaian ini dilakukan menggunakan instrumen berbasis skala Likert, di mana skor maksimum ditentukan dari jumlah indikator dikalikan skor tertinggi, lalu hasil akhirnya dikonversikan ke dalam bentuk presentase. Teknik ini mengacu pada pendekatan analisis deskriptif kuantitatif, seperti dijelaskan oleh Vawanda & Zainal (2020), di mana data dari validator diolah untuk kualitas kelayakan media. Dengan demikian, tingkat kevalidan media ini dinyatakan dapat dipercaya dan siap di manfaatkan dalam proses belajar mengajar.

**2. Efektif**

Efektivitas media pembelajaran *educaplay* dinilai dari peningkatan hasil belajar peserta didik melalui tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Di sekolah uji coba, presentase efektivitas mencapai 88,88%, sementara di sekolah tempat penelitian, nilai efektivitas mencapai 90,47% dan 95,65%. Ketiga hasil ini menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat efektif. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Educaplay* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini mengacu pada kategori efektivitas dari Aulia dan Masniladevi (2021), dimana presentase 76% - 85% termasuk efektif, dan 86% - 100% termasuk sanggat efektif.

Penilaian dilakukan dengan cara mengurangkan nilai *posttest* dan *pretest*, kemudian hasil dari pengurangan *posttest* dan *pretest* dibagi 100 di kurang *pretest*. Hasil dari pembagian tersebut di kali dengan 100%, dimana meningkatan skor menandakan bahwa media berhasil membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berdampak nyata terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik.

**3. Praktis**

Media pembelajaran *Educaplay* menunjukkan tingkatan kepraktisan yang sangat tinggi berdasarkan hasil uji coba di sekolah. Penilaian kepraktisan diperoleh dari tanggapan guru dan peserta didik melalui angket. Disekolah uji coba, guru memberikan nilai praktikalitas sebesar 91%, sementara 23 peserta didik memberikan penilaian sebesar 89%. Disekolah tempat penelitian, respon guru tercatat 95%, sementara 25 peserta didik memebrikan penilaian sebesar 93% dan di sekolah tempat penelitian kedua, respon guru 97%, dan peserta didik memberikan penilaian sebesar 90%. Keenam hasil tersebut masuk ke dalam kategori sangat praktis. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Educaplay* sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini karena seluruh presentase penilaian berada pada rentang 86% - 100%, yang menurut Hendriani & Gusteti (2021), termasuk kategori "Sangat Praktis".

Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert, di mana setiap item diberi skor dari 1 (sangat tidak baik) sampai 5 (sangat baik), kemudian dihitung rata – ratanya dan dikonversikan ke bentuk presentase. Tingginya *antusiasme* peserta didik selama kegiatan belajar mengajar juga menguatkan bahwa media ini sangat mendukung jalannya pembelajaran di kelas.

Berdasarkan ttemuan dalam penelitian ini, media pembelajaran *Educaplay* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media yang valid, efektif, dan praktis. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Educaplay* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila memberikan kontribusi positif terhadap proses belajar peserta didik kelas V di Sekolah Dasar. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, peserta didik menunjukkan *antusiasme* yang tinggi serta ketertarikan yang kuat terhadap media yang digunakan. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, ditandai dengan keaktifan peserta didik dalam mengikuti setiap tahap pembelajaran, serta mampu bekerja sama dan berdiskusi secara efektif dengan anggota kelompoknya.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Educaplay* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Pertama, hasil uji validitas menunjukkan bahwa media memperoleh skor sangat valid dari seluruh ahli, yaitu 96% dari

ahli materi, 98% dari ahli bahasa, dan 90% dari ahli media. Kedua, uji praktikalitas melalui angket respon guru dan peserta didik di tiga sekolah menunjukkan kategori sangat praktis, dengan nilai kepraktisan berkisar antara 89% hingga 97%. Ketiga, efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar dibuktikan melalui uji pretest dan posttest, dengan nilai N-Gain di atas 88% pada seluruh sekolah, yang termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis aplikasi *Educaplay* layak digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik di tingkat sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA


Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 16(1).

Aulia, A. , Masniladevi, Guru Sekolah Dasar, P., & Negeri Padang, U. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD*.

Devi, S. R. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Educaplay Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Madrasyah Ibtidaiyah Muhamadiah (Mim) Tanjung Inten Purbolinggo Lampung Timur (*Doctoral dissertation*, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).

Dianita, E., Bilkis, A. N., Berliansyah, D., Hidayah, E., & Nikmatuzzakiyah, A. (2024). Pengembangan Game Educaplay sebagai Media Pembelajaran PKn Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Talang Padang. Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran, 2(7), 275–282.

Djumardi, Y. K. ,. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS NEARPOD PADA MATERI PENGUKURAN LUAS DI KELAS IV SEKOLAH DASAR SKRIPSI*

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.

Izdiar, H. S., Astriani, S., & Rustini, T. (2024). INOVASI PEMBELAJARAN MENYENANGKAN DENGAN PENGGUNAAN TEKNOLOGI BERBASIS DIGITAL. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, *4*(6), 11-21.

Laia, Y., Sarumaha, M. S., & Laia, B. (2022). Bimbingan Konseling Dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Di Sma Negeri 3 Susua Tahun Pelajaran 2021/2022. *Counseling For All* (Jurnal Bimbingan dan Konseling), 2(1), 1–12. https://doi.org/10.57094/jubikon.v2i1.367

Ledia, S. L., & Bustam, B. M. R. (2024). Implementasi kurikulum merdeka dalam meningkatkan mutu pendidikan. Reslaj: *Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 6(1), 790-816.

Lubis, M. A. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan:(PPKN) DI SD/MI: Peluang Dan Tantangan Di Era Industri 4.0*. Prenada Media.

Nadzif, M., Irhasyuarna, Y., & Sauqina, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya SMP. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *1*(3), 17–27. https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.69

Ngafifatul, N. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG KERTAS PADA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA (Doctoral dissertation, Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali).

Novitasari, D., & Kurniawati, R. (2023). Optimalisasi Pengalaman Belajar Siswa SD melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web. Nusantara Educational Review, 43-55.

Nurcahya, D. K. (2019). Analisis dekadensi moral dalam proses pembelajaran PPKn. Jurnal Civic Hukum, 4(2), 114-121.

Pamungkas, Sigit. (2020). "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz." Majalah Lontar 32(2): 57–68

Premana, A., Wijaya, A. P., Yono, R. R., & Hayati, S. N. (2022). Media Pembelajaran Pengenalan Bahasa Pemrograman Pada Anak Usia Dini Berbasis Game. Jurnal Ilmiah Teknik Informatika (TEKINFO), 23(2), 66-75.

Rusmayana, T. (2021). Model pembelajaran addie integrasi pedati di smk pgri karisma bangsa sebagai pengganti praktek kerja lapangan dimasa pandemi covid-19.

Simamora, R., & Saragih, E. M. (2021). Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Minat Belajar Siswa Teradap Hasil Belajar Siswa. Jurnal Mathematic Paedagogic, 6(1), 45–52. https://doi.org/10.36294/jmp.v6i1.2344

Trisiana, A. (2020). Penguatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui digitalisasi media pembelajaran. *Jurnal pendidikan kewarganegaraan*, *10*(2), 31-41.

Walid, M. I. (2017). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Geogebra dengan model pengembangan ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation) pada materi geometri kelas XI MIA SMA Negeri 3 Takalar. *Retrieved from repositori. uin-alauddin. ac. id*.