

# Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Game *Educaplay* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Polagan 1

Vita Rahmawati<sup>1</sup>, Parrisca Indra Perdana<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo Madura

e-mail: [210611100147@student.trunojoyo.ac.id](mailto:210611100147@student.trunojoyo.ac.id)<sup>1</sup>, [parisca.perdana@trunojoyo.ac.id](mailto:parisca.perdana@trunojoyo.ac.id)<sup>2</sup>

## Abstrak

Dalam era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi semakin relevan dalam konteks pendidikan. Penggunaan media pembelajaran juga mulai berkembang dengan memanfaatkan teknologi seperti media *educaplay*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas V SD Negeri Polagan 1 dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *educaplay*. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Polagan 1 dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas V. Semua data dianalisis dengan menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif. Masalah yang peneliti temukan bahwa di SD tersebut guru-guru masih menggunakan metode yang konvensional. Hasil dari implementasi media *educaplay* ini terlihat bahwa siswa lebih aktif dan bersemangat dalam pembelajaran ketika menggunakan *Educaplay*.

**Kata kunci:** *Media Pembelajaran, Educaplay, Motivasi Belajar*

## Abstract

In the era of rapid development of information and communication technology, the use of interactive learning media is becoming increasingly relevant in the educational context. The use of learning media is also starting to develop by utilizing technology such as *educaplay* media. This research aims to increase student learning motivation in class V of Polagan 1 State Elementary School by using the interactive learning media *educaplay*. This research was conducted at Polagan 1 State Elementary School with the research subjects being class V students. All data was analyzed using qualitative descriptive analysis methods. The problem that researchers found was that in this elementary school the teachers still used conventional methods. The results of implementing *Educaplay* media show that students are more active and enthusiastic in learning when using *Educaplay*.

**Keywords:** *Learning Media, Educaplay, Learning Motivation*

## PENDAHULUAN

Teknologi pembelajaran adalah media sarana baru yang muncul dari perubahan besar dalam komunikasi. Ini dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran bersama dengan peran tradisional guru, buku paket, dan papan tulis. Komponen-komponen teknologi pembelajaran meliputi perangkat seperti komputer, televisi, ponsel pintar, dan alat lainnya.(2005: 19)

Penelitian ini dilakukan dengan latar belakang kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat pada era saat ini, terutama dalam konteks pendidikan. Oleh karena itu teknologi ini telah membuka peluang baru ketika pembelajaran berlangsung, terutama dalam usaha meningkatkan motivasi belajar siswa di SD Negeri Polagan 1. Di tengah tantangan globalisasi dan revolusi industri 4.0, pendekatan pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi menjadi semakin relevan dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi tuntutan masa depan.

Menurut Army, A.T (20) media pembelajaran merupakan komponen sistem pada pembelajaran yang direncanakan untuk dilakukan pengembangan sesuai kebutuhan di lapangan. Media pembelajaran interaktif adalah sarana yang diharapkan dapat meningkatkan kejelasan, kemudahan, dan ketertarikan dalam penyampaian pesan pembelajaran oleh guru kepada siswa-siswinya, dengan begitu bisa memotivasi belajar dan meningkatkan efisiensi proses pembelajaran. Game interaktif edukatif adalah salah satu bentuk media yang dapat dimanfaatkan untuk memberikan pembelajaran, meningkatkan pengetahuan pengguna melalui suatu media yang memiliki keunikan dan daya tarik tersendiri (Mewengkan et al., 2018). Motivasi belajar merupakan gerakan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengubah perilaku, yang mampu membangkitkan semangat dan antusiasme belajar serta memberikan arahan pada kegiatan pembelajaran sehingga tujuan yang diinginkan bisa tercapai. (Uno, 2017: 23).

Seorang pendidik harus memiliki keterampilan dalam bidang ilmu pengetahuan teknologi informasi dan komunikasi untuk pengembangan pribadi dan sebagai pendukung dalam mekanisme pembelajaran (Sintawati & Indriani, 2019). Pendidik perlu mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman yang menuntut mereka menguasai dasar-dasar penggunaan teknologi khususnya dalam konteks pendidikan. Selain itu, tugas administratif yang diemban pendidik ketika pembelajaran berlangsung bisa didukung dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran ini digunakan sebagai alat bantu bagi pendidik dalam menyampaikan materi sehingga memudahkan pemahaman siswa terhadap pelajaran yang disampaikan. Saat berada di dalam kelas, diharapkan siswa dapat belajar secara maksimal. Belajar pada dasarnya adalah sebuah aktivitas, sehingga dalam proses pembelajaran, partisipasi siswa sangat diperlukan (Supriyono, 2018). Partisipasi siswa bisa dilakukan dengan berbagai cara seperti melihat, mendengarkan, memikirkan, merasakan, dan menulis (Magdalena et al., 2021). Oleh sebab itu, pengimplementasian media pembelajaran bisa membantu siswa dalam mengetahui materi pelajaran yang akan mereka ajari.

Unsur penting dalam kegiatan belajar mengajar yang berperan krusial dalam mencapai proses pembelajaran di dalam kelas ini disebut dengan media pembelajaran. Menurut Dr. Nurdyansyah et al., (34: 2019) ketepatan penggunaan media pembelajaran

yang sesuai tentu berpengaruh pada perkembangan hasil belajar peserta didik. Ketepatan dalam menggunakan media pembelajaran yang sesuai bisa mempengaruhi pencapaian hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai sarana untuk menyalurkan pesan atau bahan ajar. Dengan demikian, media tersebut mampu menarik perhatian, fokus, motivasi, serta perasaan siswa dalam kegiatan belajar mengajar guna mencapai tujuan pembelajaran (Dr. Nurdyansyah et al., 2019). Media pembelajaran merupakan bagian integral dalam keberhasilan proses pembelajaran karena berperan sebagai penunjang dalam penyampaian materi utama. Sedangkan menurut Harsiwi & Arini (2020) penggunaan media dalam pembelajaran memberikan dampak positif dan manfaat yang signifikan bagi proses belajar siswa. Media pembelajaran yang memanfaatkan telepon seluler menawarkan manfaat seperti kemudahan akses dimana saja dan kapan saja, sehingga mempermudah siswa ketika proses belajar.

Rendahnya minat motivasi belajar siswa-siswi ini akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Siswa-siswi di SD Negeri Polagan 1 sudah merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton. Salah satu bentuk inovasi dalam teknologi pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran interaktif, yang menawarkan pengalaman belajar yang lebih seru dan partisipatif bagi siswa. Dalam kondisi ini, Educaplay menjadi salah satu platform media pembelajaran interaktif berbasis game edukatif yang populer dan bisa diimplementasikan dengan mudah dalam lingkungan pendidikan.

Media pembelajaran berbasis game edukasi *educaplay* bisa juga digunakan dalam gadget yang siswa miliki. Akan tetapi jika siswa diberikan kebebasan dalam membawa gadget maka saat media selesai digunakan bisa jadi gadget yang mereka bawa bakal di salahgunakan untuk memainkannya ke aplikasi yang lainnya. Salah satu platform yang menyediakan media pengajaran interaktif dan menarik melalui berbagai fitur yang tersedia, antara lain *Froggy Jumps*, *Yes or No Game*, *Words Game*, *Puzzle*, *Map quiz*, *Alphabet Game*, *Memory Game*, *Quiz*, *Matching Game*, *Riddle*, *Crossword Puzzle*, *Word Search Puzzle*, dan lainnya. Fitur-fitur ini menawarkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Untuk game yang saya gunakan sendiri yaitu hanya game *Froggy Jump*, *Word Search Puzzle*, dan *crossword puzzle*. Hal ini sejalan dengan pendapat Sison (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan platform Educaplay dapat mendorong berbagai aspek belajar siswa, termasuk pemahaman, keterampilan, refleksi, argumentasi, serta interaksi antara guru dan siswa. Berbagai fitur tersebut secara aktif memantik pemahaman siswa terkait materi pembelajaran yaitu materi matematika dengan cara yang lebih menarik dan seru.

Educaplay ialah sebuah platform yang menawarkan beragam permainan interaktif yang dapat disesuaikan untuk berbagai mata pelajaran di tingkat Sekolah Dasar. Meski memiliki potensi yang menjanjikan, pemanfaatan platform permainan Educaplay dalam pembelajaran untuk mengembangkan minat belajar Siswa Sekolah Dasar masih memerlukan penelitian lebih lanjut. Diperlukan analisis yang mendalam tentang prosedur penggunaan *educaplay* dan dampak penggunaan media pembelajaran *educaplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, serta kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran interaktif Educaplay.

Setelah beberapa bulan penugasan di SD Negeri Polagan 1 saya menemukan jika dalam pembelajaran berlangsung itu guru-guru disana jarang menggunakan media pembelajaran baik media pembelajaran interaktif, audio, visual, dll. Mereka hanya mengandalkan buku mata pelajaran yang ada hal tersebutlah yang membuat siswa-siswi disana merasa bosan akibat pembelajaran yang monoton kurang seru bervariasi. Oleh karena itu saya berinisiatif untuk mengimplementasikan sebuah media pembelajaran yang menurut saya insyaallah akan membuat mereka lebih giat dalam menjalankan proses pembelajaran. Dalam pengimplementasian media interaktif game edukasi *educaplay* ini membutuhkan sebuah layar proyektor, sebenarnya fasilitas tersebut sudah ada dua disekolah namun hanya ada satu yang tersedia di sekolah karena satunya lagi itu rusak, mungkin karena hal inilah yang membuat guru-guru disana agak kurang berminat dalam menggunakan fasilitas berupa proyektor yang tersedia.

Namun demikian, meskipun potensi positifnya, implementasi media pembelajaran interaktif seperti *Educaplay* masih terbatas, terutama di tingkat sekolah dasar. Implementasi media pembelajaran interaktif *Educaplay* memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya kelas V di SD Negeri Polagan 1. Pertanyaan utama mencakup efektivitas implementasi *Educaplay* dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa, terdapat beberapa faktor-faktor yang dapat memengaruhi keberhasilan penggunaannya, persepsi siswa terhadap penggunaan *Educaplay*, serta tanggapan guru terhadap efektivitas media tersebut. Guru pengajar di SD Negeri Polagan 1 merasa terbantu dengan adanya media interaktif ini, sebab siswa-siswi-nya lebih antusias dalam melaksanakan pembelajaran. Dalam implementasi media tersebut pastinya ada beberapa perbedaan mengenai dampak yang akan diperoleh dari sebelum menerapkannya.

Oleh karena itu, saya sebagai mahasiswa meneliti hal ini dengan tujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis efektivitas implementasi media interaktif *Educaplay* dapat memperbaiki peningkatan motivasi belajar siswa kelas V di SD Negeri Polagan 1. Dalam hal ini, pelaksanaan penelitian diharapkan bisa memberikan dampak dalam pemahaman dan pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif serta berkelanjutan dalam konteks pendidikan dasar. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk melihat perubahan dalam motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan *Educaplay*, serta memahami pola perubahan tersebut dalam konteks pembelajaran di SD Negeri Polagan 1.

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat yang signifikan dalam konteks pendidikan, khususnya bagi siswa kelas V di SD Negeri Polagan 1. Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan mendalam tentang pengaruh dalam menggunakan media pembelajaran interaktif *educaplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan proses yang lebih baik tentang faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan implementasi *Educaplay*, guru dan stakeholder pendidikan dapat mengambil langkah-langkah yang tepat dalam memperbaiki metode pembelajaran yang ada.

Pada penelitian ini mencakup fokus pada implementasi media pembelajaran interaktif *educaplay* secara khusus dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V di SD Negeri Polagan 1. Penelitian ini hanya dilaksanakan pada satu sekolah dasar dan satu tingkat kelas saja untuk memungkinkan pengumpulan data yang mendalam dan terfokus. Selain itu,

batasan juga mencakup penggunaan metode pengumpulan data tertentu, seperti kuesioner dan wawancara, serta penggunaan analisis statistik untuk menganalisis hasil penelitian.

Hasil dari penelitian lain tentang penggunaan media pembelajaran interaktif telah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya, diantaranya penelitian oleh Dewa Akbar Pamungkas (2022) dengan judul pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif game *worwall* terhadap motivasi belajar IPS. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar IPS pada siswa SMP 58 Surabaya meningkat setelah mengikuti perlakuan. Ada pengaruh penggunaan media *educaplay* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Motivasi belajar siswa SMP 58 Surabaya meningkat setelah menggunakan media WorldWall.

## **METODE**

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada bulan April 2024 di SD Negeri Polagan 1. Untuk metode yang saya gunakan yaitu penelitian kualitatif deskriptif, dimana menurut Sugiyono (2022: 9) metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji kondisi objek yang alamiah, dengan peneliti bertindak sebagai instrumen kunci. Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), dan analisis data bersifat induktif/kualitatif yang lebih menekankan pada makna daripada generalisasi. Menurut Nugrahani, Farida and Hum, (2014) dalam penelitian deskriptif kualitatif ini, peneliti akan menggunakan berbagai nuansa sesuai dengan bentuk asli dalam menganalisis data.

Adapun yang menjadi subjeck penelitian ini adalah 22 siswa kelas V SD Negeri Polagan 1. Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif menggunakan beberapa teknik, yaitu: melalui observasi, wawancara, dokumentasi. Ketiga metode tersebut diharapkan mampu saling melengkapi sehingga memperoleh suatu informasi yang diharapkan.

Instrumen yang digunakan yaitu berupa kuisisioner evaluasi penggunaan *educaplay*, tes motivasi belajar, lembar observasi kelas, dan wawancara. Pertanyaan-pertanyaan dalam kuisisioner tersebut mencakup aspek-aspek seperti kejelasan materi dan tingkat keterlibatan siswa selama penggunaan *educaplay*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dari hasil wawancara yang telah saya jalani dengan guru wali kelas V di SD Negeri 1 Polagan, proses pembelajaran sebelumnya tidak pernah melibatkan penggunaan media game edukasi *educaplay*. Secara umum, pembelajaran lebih berfokus pada penyampaian materi melalui ceramah, buku teks, dan presentasi PowerPoint (PPT). Guru juga mencatat bahwa siswa cenderung kurang antusias dan pasif selama pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *educaplay* mempunyai pengaruh yang positif pada motivasi belajar siswa. Melalui observasi, terlihat bahwa siswa kelas V lebih bersemangat dan aktif dalam pembelajaran ketika menggunakan *Educaplay*. Wawancara dengan guru juga mengindikasikan bahwa guru melihat peningkatan dalam keterlibatan dan minat belajar siswa selama penggunaan *Educaplay*. Mereka menjadi lebih interaktif dan bersemangat saat mengerjakan soal yang disajikan dalam format game *educaplay*. Tidak hanya itu, hasil dari penyebaran angket menunjukkan bahwa sebagian

besar siswa memberikan respon yang positif terhadap penggunaan media *educaplay*, yang dianggap menarik dan inovatif. Hal-hal ini sejalan dengan kriteria penilaian yang diukur melalui beberapa indikator, termasuk keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, keaktifan dalam mengumpulkan tugas, kemauan untuk bertanya saat ada materi yang belum dipahami, serta respons positif terhadap guru selama pembelajaran. Dari hasil kegiatan tersebut, terlihat bahwa implementasi media game edukasi *Educaplay* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hal yang menarik bagi siswa akan membuat mereka tambah semangat lagi dalam melakukan sesuatu baik itu seperti permainan game edukatif *educaplay* ini maupun yang lainnya. Situasi yang seru ketika mengimplementasikan media *educaplay* ini juga menyebabkan proses belajar lebih bermakna (Lestari2020:12). Temuan dari penelitian ini menggaris bawahi pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Educaplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam kondisi SD, di mana siswa masih dalam tahap pembentukan sikap dan minat terhadap pembelajaran, penggunaan media yang menarik dan interaktif dapat menjadi faktor penting dalam meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Keberhasilan implementasi game edukasi *educaplay* juga menyoroti peran guru dalam memfasilitasi pembelajaran yang efektif. Guru yang mampu mengintegrasikan media pembelajaran interaktif ke dalam kurikulum dan menyajikannya secara menarik dan relevan akan dapat menginspirasi minat belajar siswa secara signifikan.

Namun, penting untuk diingat bahwa penggunaan *Educaplay* atau media pembelajaran interaktif lainnya hanya efektif jika didukung oleh pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan dan karakteristik siswa, serta pembelajaran yang dirancang dengan baik. Oleh karena itu, pelatihan dan dukungan bagi guru dalam mengembangkan kompetensi dalam hal penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi sangat penting.

Setelah hasil wawancara mengenai penggunaan media interaktif game edukasi *educaplay* disajikan, maka peneliti akan membahas mengenai tujuan dan rumusan masalah dari penelitian tersebut:

1. Dari hasil wawancara yang telah saya lakukan bersama wali kelas V beserta uji coba yang telah saya implementasikan media pembelajaran interaktif berbasis game ini sangat membuat siswa di kelas V antusias dalam menerima materi yang akan dipelajari. Sebelum itu saya memberitahu terlebih dahulu mengenai cara maupun langkah-langkah yang diterapkan seperti bagaimana cara bermainnya. Dengan mengimplementasikan media *educaplay* ini bisa sangat membantu guru dalam mengembangkan bahan ajar yang tidak monoton agar lebih bervariasi lagi kedepannya.
2. Game interaktif *educaplay* ini sangat efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Siswa tampak sangat nyaman menggunakan media pembelajaran ini karena game interaktif *Educaplay* mengandung audio yang dapat meningkatkan antusiasme mereka, serta visual atau gambar yang sangat berwarna-warni dan menarik bagi siswa.

Dengan demikian, bisa diambil kesimpulan bahwa implementasi media permainan edukasi berbasis game dari platform *educaplay* ini mempunyai pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa di SD Negeri Polagan 1. Menurut Haryadi dan Kansaa (2021) beliau

menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran itu tidak hanya membuat siswa mendengarkan penjelasan guru saja, akan tetapi juga memungkinkan siswa untuk melihat, mendengar, dan melakukan suatu hal yang memiliki kaitan dengan materi pembelajaran di buku siswa. Kondisi ini menjadikan siswa lebih termotivasi dan tertarik lagi untuk mengikuti pembelajaran, sehingga mereka bisa dengan mudah memahami materi yang akan disampaikan oleh guru dengan lebih baik, yang pada akhirnya meningkatkan hasil pembelajaran mereka.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang telah saya lakukan bisa dibuat kesimpulan bahwa pentingnya implementasi media pembelajaran interaktif game edukasi *educaplay* karena mempunyai pengaruh yang signifikan dalam peningkatan motivasi belajar siswa pada kelas V di SD Negeri Polagan 1. Melalui penggunaan media tersebut, siswa membuat lebih aktif, bersemangat, dan tertarik dalam mempelajari materi pembelajaran. Media pembelajaran interaktif *educaplay* ini mempunyai fitur-fitur permainan berbasis edukasi yang seru sehingga membuat siswa kelas V di SD Negeri Polagan 1 ini lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dalam penelitian selanjutnya, disarankan untuk melakukan eksplorasi lebih lanjut mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa..

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Saya pribadi mengucapkan dengan penuh rasa sangat berterima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh warga sekolah di SD Negeri Polagan 1 khususnya kepada adik-adik kelas V dan guru wali kelasnya Ibu Siti Sulaiha karena sudah bersedia meluangkan waktunya untuk saya dalam pelaksanaan penelitian dan sudah sangat *welcome* dengan kehadiran saya dan teman-teman saya selama berada di SD Negeri Polagan 1 ini. Tidak lupa juga saya ucapkan terimakasih kepada teman-teman seperjuangan kampus mengajar 7 yang sudah membantu saya dalam proses penelitian ini. Saya ingin mengucapkan apresiasi yang mendalam atas kontribusi dan dukungan yang luar biasa dalam proses penelitian ini. Tanpa bantuan dan partisipasi kalian, pencapaian saya dalam membuat artikel ini tidak akan terwujud. Semangat kerjasama dan keramahan yang telah kalian tunjukkan telah menjadi landasan yang kokoh dalam perjalanan penelitian ini. Terima kasih atas dedikasi dan komitmen warga SD Negeri Polagan 1 dalam menjadikan penelitian ini sukses. Semoga kerjasama yang baik ini terus berlanjut di masa yang akan datang.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Devega, A.T. (2020). Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android.CV Bata Publisher.
- Haryadi, R., & Al Kansaa, H. N. (2021). Pengaruh mediapembelajaran e-learning terhadap hasil belajar siswa.At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan,7(1), 68-73
- Isjoni. (2005). *Mendayagunakan Teknologi Pengajaran*. Pekanbaru: Unri Press.
- Lestari, T,L. (2020). Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar. Sleman: Deepublish Publisher.

- Mewengkang, A., Manado, U. N., Tangkawarow, I. R. H., Manado, U. N., Kasehung, H., Manado, U. N., & Material, O. C. (2018). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Ekosistem Berbasis Mobile. *Frontiers: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(April), 27–38. <https://doi.org/10.36412/frontiers/001035e1/april201801.03>
- Nugrahani, Farida annd Hum. (2014). Metode penelitian Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa. In *Cakra Books* (Vol. 1, Issue 1).
- Putra, C. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran: Utilization of Gadget Technology as a Learning Media. *Bitnets Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2), 1-10
- Sison, K. J. S. (2021). EDUCAPLAY AS TEACHING MEDIA IN VIRTUAL CLASSES. In *Bogor English Student And Teacher (BEST) Conference* (Vol. 3, pp. 1-6).
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitaif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, H. B. (2017). *Teori Motivasi dan pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Umsida Press
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>
- Sintawati, M., & Indriani, F. (2019). Pentingnya Technological Pedagogical Content Knowledge (Tpack) Guru Di Era Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (Ppdn)*, 417–422.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar*, II, 43–48.
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325.