GeoScienceEd *7(4) (2026)*

Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika

http://jpfis.unram.ac.id/index.php/GeoScienceEdu/index

Penerapan Media Game Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Melalui Model *Problem Based Learning* (PBL) Pada Siswa Kelas 5 SDN 02 Klegen

Lukman Nur Wahid[1], Hendra Erik Rudyanto[2*], Sumarsih[3]
[1]Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Madiun, Madiun. [2]SDN 02 Klegen, Madiun, Indonesia.

DOI: https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3058

Article Info
Received: August, 12th2026
Revised: August, 31st202
Accepted: September, 11th2026

Correspondence:
Hendra Erik Rudyanto

Phone: +628980330040

Abstract: This study aims to determine the increase in learning activity of 5th grade students of SDN 02 Klegen through the application of interactive game media based on Educaplay integrated with the Problem-Based Learning (PBL) model in the Indonesian language subject on the material of words with the affix Ter-. The method used is Classroom Action Research (CAR) with the Kemmis and Taggart model consisting of two cycles, each including the planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of the study were 28 5th grade students of SDN 02 Klegen consisting of 18 male students and 10 female students. Data were collected through observation, questionnaires, and documentation, then analyzed descriptively qualitatively and quantitatively. The results of the study showed a significant increase in student learning activity from the initial condition (pre-cycle) of 42.8%, increasing to 67.8% in Cycle I, and reaching 85.7% in Cycle II. The success indicator set at ≥80% has been achieved in Cycle II. The conclusion of this study is that the combination of interactive game media and the PBL model has proven effective in creating an active, enjoyable, and meaningful learning environment, thereby significantly increasing student learning activity.

Keywords: Learning Activity, Interactive Games, Educaplay, Problem-Based Learning, Classroom Action Research

Citation: Lukman, L. N. W., Rudyanto, H. E., & Sumarsih, S. (2026). Penerapan Media Game Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Pada Siswa Kelas 5 SDN 02 Klegen *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, *7*(4), 5354–5359. https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3058

Pendahuluan

Pembelajaran di dalam kelas merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa dengan tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap melalui berbagai pengalaman belajar yang bermakna. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi oleh guru, tetapi juga menuntut keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pemahamannya sendiri. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan tepat. Guru harus berperan sebagai motivator yaitu berperilaku sebagai seseorang yang tidak pernah berhenti mendukung siswa, memastikan bahwa mereka selalu memiliki dorongan, minat, dan motivasi untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran di kelas (Sari dkk. 2022).

Guru juga harus memperhatikan minat siswa terhadap pembelajaran di kelas, jangan sampai siswa tidak menikmati kegiatan belajarnya di kelas. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), belajar secara

Email: hendra@unipma.ac.id

Copyright © 2020, Author et al.
This open access article is distributed under a (CC-BY License

etimologis memiliki arti "*berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu*". Dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar merupakan proses suatu individu untuk mendapat atau menerima ilmu. Setiap individu memiliki proses yang berbeda, ada yang cepat dalam memahami materi, ada juga yang membutuhkan waktu lebih lama. Dalam hal ini pembelajaran juga harus didukung oleh interaksi dari siswa itu sendiri. (Prasetyo & Abduh, 2021) menjelaskan bahwa belajar adalah proses yang ditandai dengan adanya perubahan hasil proses belajar meliputi aspek afektif, kognitif, dan psikomotor. Dengan dibarengi keaktifan dari siswa, maka hasil-hasil tersebut tentu akan bisa dicapai dengan mudah. (Silvia dkk. 2024) mengemukakan bahwa pembelajaran yang efektif tidak hanya pada materi yang disampaikan, namun juga keaktifan dan keterlibatan langsung siswa dalam kegiatan tersebut. Tentunya perlakuan ini membutuhkan instrumen pendukung seperti panduan modul ajar, model pembelajaran, media yang menarik, serta manajemen kelas yang baik.

Keaktifan belajar siswa merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan pembelajaran. siswa yang aktif cenderung lebih mudah memahami materi, berani mengemukakan pendapatnya, serta memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi. Keaktifan belajar dari siswa adalah usaha yang dilakukan oleh siswa untuk melibatkan diri pada pembelajaran. Keterlibatan siswa dapat terlihat dari partisipasi mereka dalam mencari atau memperoleh informasi dari berbagai sumber seperti buku, guru, dan teman-teman lainnya. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat lebih mengenali dan mengembangkan kemampuan serta potensi yang dimiliki secara maksimal. (Putri dkk. 2019). Sementara itu Indikator keaktifan belajar menurut (Pranoto, 2020) adalah mampu memecahkan masalah, mampu bekerjasama, mampu mengemukakan pendapat, mampu mengemukakan gagasan dan perhatian.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar memiliki peran penting dalam pembelajaran di kelas. Keaktifan di kelas dapat membentuk suatu interaksi positif antara guru dengan siswa dimana kegiatan belajar berlangsung, diharapkan dengan hubungan dan interaksi kedua elemen yang baik, dapat membentuk *output* yang diinginkan yaitu meningkatnya partisipasi belajar, terciptanya kelas yang hidup, serta peningkatan prestasi belajar masing-masing siswa. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa keaktifan belajar siswa kelas 5 di kelas masih tergolong rendah, sebagian besar siswa masih banyak yang diam saat guru mengajukan pertanyaan. Mereka juga kurang percaya diri untuk maju sendiri di depan. Selain itu, kurangnya fokus siswa di kelas sehingga saat pembelajaran masih sering bermain sendiri dan tidak memperhatikan penjelasan dari guru, sehingga saat dilakukan evaluasi, mereka belum paham materi dan tidak bisa mengerjakan soal. Dari uraian di atas tersebut, diperlukan solusi untuk menjawab permasalahan tersebut.

Pemilihan model pembelajaran yang sesuai merupakan cara yang tepat untuk membuat pembelajaran lebih bermakna. Apabila guru dapat memilih sekaligus menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan baik maka hasil pembelajaran akan baik pula atau dapat maksimal. Guru juga harus mampu memilih dan menerapkan model pembelajaran yang dapat merangsang keingintahuan siswa sehingga siswa lebih bersemangat untuk belajar (M. Sari & Rosidah, 2023). Salah satu model alternatif yang bisa digunakan adalah *Problem-Based Learning* (PBL). PBL merupakan satu diantara banyak model yang mengutamakan pembelajaran berbasis masalah. model pembelajaran yang dirancang agar siswa memperoleh pengetahuan penting, yang membuat mereka mahir dalam memecahkan masalah dan memiliki keterampilan untuk berpartisipasi dalam tim. Pembelajaran berbasis masalah dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa, pemecahan masalah, dan keterampilan intelektual (Safitri dkk., 2024). Model ini dapat dipadukan dengan berbagai media maupun strategi pembelajaran untuk menunjang sistem belajar siswa yang lebih bermakna. Sementara itu dalam perkembangan zaman yang semakin maju ini, media pembelajaran yang menarik semakin bermunculan. Dikutip dari (Saleh dkk. 2023) secara umum fungsi dan manfaat media pengajaran adalah untuk mengembangkan kemampuan komunikasi guru dan siswa agar dalam proses belajar mengajar tercipta kondisi yang optimal bagi siswa. Senada dengan Saleh, (Supriyono, 2018) mengemukakan bahwa penerapan media pembelajaran sangat penting karena dapat menyingkat waktu serta dapat menyederhanakan masalah terutama dalam menyampaikan hal-hal yang baru dan asing bagi siswa, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami apa yang disampaikan guru. Permasalahan di kelas 5 SDN 02 Klegen mengenai keaktifan siswa dapat ditambah dengan penerapan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Salah satu media pembelajaran yang bisa dicoba adalah permainan edukatif. Permainan berbasis digital ini bisa menjadi pilihan guru sebagai alat bantu penyampaian materi kepada siswa, permainan ini juga bisa digunakan untuk mengukur pemahaman siswa selama mengikuti pembelajaran di kelas. Banyak jenis yang ditawarkan oleh permainan edukatif ini, juga tersedia dari berbagai *platform* yang bisa dipilih sesuai kebutuhan. Permainan edukatif ini juga sangat fleksibel untuk digunakan di berbagai *device*, seperti IFP

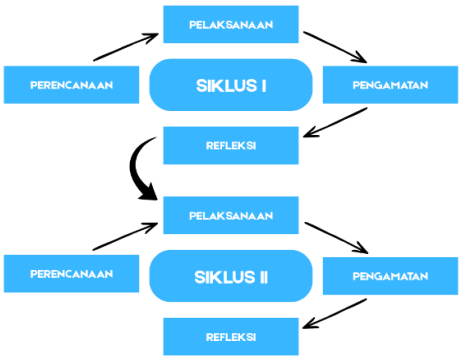
(Interactive Flat Panel), *Chromebook,* Laptop, *atau* Komputer. Kombinasi antara media game interaktif dan model PBL diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa kelas 5 SDN 02 Klegen.

Berdasarkan uraian-uraian di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan pada keaktifan belajar siswa kelas 5 SDN 02 Klegen setelah diterapkannya media dan model pembelajaran tersebut pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi kata berimbuhan Ter- kelas 5 SDN 02 Klegen.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan melalui tindakan-tindakan tertentu, untuk memperbaiki dan atau meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas secara lebih profesional. Oleh karena itu PTK terkait erat dengan persoalan praktek pembelajaran sehari-hari yang dialami guru (Sukayati, 2008). Senada dengan Sukayati, (Arif & Octafiana, 2023) mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas atau "*Classroom Action Research*" merupakan penelitian reflektif yang dilakukan di dalam kelas oleh guru atau peneliti dengan maksud untuk memperbaiki proses kegiatan belajar mengajar agar dapat meningkatkan atau memperbaiki praktik pembelajaran menjadi lebih efektif.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rancangan model dari *Kemmis* dan *Taggart.* Model *Kemmis* dan *Taggart* terdiri dari berbagai alat atau rangkaian, di mana setiap alat tersebut terdiri dari empat elemen, yaitu a) perencanaan, b) pelaksanaan, c) observasi, dan d) evaluasi yang dianggap sebagai sebuah siklus. Pada umumnya siklus yang dilaksanakan bisa lebih dari satu. Berikut dipaparkan diagram tahapan PTK sesuai dengan model *Kemmis* dan *Taggart.*



Gambar 1. Tahapan PTK model *Kemmis dan Taggart*

Penelitian ini dilakukan di kelas 5 SDN 02 Klegen, Kota Madiun pada semester dua tahun ajaran 2025/2026. Tahapan penelitian dilakukan saat praktik mengajar siklus I dan siklus II PPL Terbimbing PPG Calon Guru di SDN 02 Klegen. Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas 5 SDN 02 Klegen yang berjumlah 28 siswa, terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Penentuan kelas 5 SDN 02 Klegen sebagai subjek penelitian berkaitan dengan hasil studi pendahuluan yang menunjukkan bahwa subjek ini memerlukan peningkatan dalam partisipasi mereka di kelas melalui penggunaan model serta media pembelajaran yang lebih mendukung proses belajar.

Hasil dan Diskusi

Kondisi Awal (Pra-Siklus)

Sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi keaktifan belajar siswa. Hasil observasi pra-siklus menunjukkan bahwa dari 28 siswa kelas 5 SDN 02 Klegen, hanya 12 siswa (42,8%) yang termasuk dalam kategori aktif, sementara 16 siswa lainnya (57,2%) berada dalam kategori tidak aktif atau kurang aktif. Kondisi ini tampak dari rendahnya partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan guru, minimnya inisiatif siswa dalam bertanya, serta ketidakterlibatan sebagian besar siswa dalam diskusi kelompok.

Hasil Pelaksanaan Siklus I

Pelaksanaan Siklus I dilakukan dalam dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, guru membuka pembelajaran dengan menyajikan masalah kontekstual melalui tayangan video pendek, kemudian siswa diorganisasikan dalam kelompok kecil beranggotakan 7 orang untuk melakukan penyelidikan. Selanjutnya guru menggunakan game interaktif *Educaplay* sebagai alat review materi. Antusiasme siswa mulai tampak meningkat ketika diperkenalkan dengan game interaktif, ditandai dengan meningkatnya semangat dan kompetisi sehat antar siswa.

Hasil observasi Siklus I menunjukkan peningkatan keaktifan belajar siswa dibandingkan pra-siklus. Dari 28 siswa, sebanyak 19 siswa (67,8%) termasuk dalam kategori aktif. Meskipun mengalami peningkatan yang cukup signifikan, hasil ini belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan (≥80%). Berdasarkan hasil refleksi, ditemukan beberapa hal yang perlu diperbaiki pada Siklus II, yaitu; (1) beberapa siswa masih merasa bingung dalam memahami masalah yang disajikan; (2) pembagian peran dalam kelompok belum optimal; dan (3) variasi game interaktif yang digunakan masih terbatas.

Hasil Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan Siklus II dilakukan dengan berbagai perbaikan berdasarkan temuan pada Siklus I. Guru memberikan panduan yang lebih terstruktur dalam penyajian masalah, memperjelas pembagian tugas dalam kelompok, serta menambahkan variasi soal game interaktif menggunakan *Educaplay*. Guru juga memberikan scaffolding yang lebih intensif kepada siswa yang masih mengalami kesulitan dalam proses penyelidikan.

Hasil observasi Siklus II menunjukkan peningkatan keaktifan belajar yang lebih signifikan. Dari 28 siswa, sebanyak 24 siswa (85,7%) termasuk dalam kategori aktif. Pencapaian ini telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu ≥80%. Peningkatan keaktifan belajar pada Siklus II ditunjukkan oleh meningkatnya partisipasi siswa dalam diskusi kelompok, berani mengemukakan pendapat, berani mempresentasikan hasil penyelidikan, serta antusiasme tinggi saat menggunakan game interaktif sebagai media belajar.

Berikut disajikan tabel data keaktifan belajar siswa mulai dari tahap prasiklus, siklus I, sampai dengan siklus II.

Tahapan	Jumlah Siswa	Siswa Aktif	Persentase Aktif	Siswa Kurang Aktif	Persentase kurang aktif	Keterangan
Prasiklus	28	12	42,8%	16	57,2%	Belum mencapai indikator keberhasilan
Siklus I	28	19	67,8%	9	32,2%	Sudah meningkat, namun belum mencapai indikator keberhasilan
Siklus II	28	24	85,7%	4	14,3%	Telah melampaui indikator keberhasilan

Tabel 1: Perbandingan keaktifan belajar siswa kelas 5

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media game interaktif melalui model PBL secara konsisten meningkatkan keaktifan belajar siswa dari setiap tahapan penelitian. Peningkatan keaktifan belajar dari pra-siklus (42,8%) ke Siklus I (67,8%) sebesar 25 poin persentase, dan dari Siklus I ke Siklus II (85,7%) sebesar 17,9 poin persentase. Secara keseluruhan, terjadi peningkatan keaktifan belajar sebesar 42,9 poin persentase dari kondisi awal hingga akhir penelitian.

Peningkatan keaktifan belajar menggunakan media *game* interaktif ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya. yaitu bahwa penggunaan game edukasi digital seperti *Educaplay* secara signifikan mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa, serta mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dalam penelitian (Puspitasari & Sesanti, 2024) mengungkapkan bahwa pembelajaran menggunakan *game* interaktif *Educaplay* mampu meningkatkan keaktifan siswa kelas IV pada Pelajaran Bahasa Indonesia secara signifikan. Selain itu penggunaan game interaktif mampu mengajak siswa untuk berpikir kritis dan lebih mendalam (Saiful Anwar & Jasiah Jasiah, 2024). Demikian pula (Saiful Anwar & Jasiah Jasiah, 2024) pada penelitiannya mengemukakan bahwa model PBL yang dipadukan dengan pendekatan gamifikasi mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam konteks pelajaran IPA, serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa saat di kelas. Dapat ditarik simpulan bahwa peningkatan keaktifan belajar siswa dapat menarik aspek-aspek lain seperti peningkatan motivasi, kemampuan berpikir kritis, hingga kemampuan kognitif, afektif, psikomotor siswa juga meningkat.

Efektivitas penerapan media game interaktif dalam meningkatkan keaktifan belajar dapat dijelaskan melalui beberapa mekanisme. Pertama, game interaktif menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dan memotivasi, sehingga siswa lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Kedua, umpan balik langsung yang disediakan oleh game interaktif membantu siswa mengevaluasi pemahamannya secara mandiri. Ketiga, elemen kompetisi yang ada dalam game mendorong siswa untuk lebih bersemangat dan termotivasi untuk terus belajar. Tanpa inovasi seperti game edukatif ini, proses belajar mengajar sulit efektif, menghambat pencapaian tujuan pembelajaran dan penguasaan materi (Daulay dkk., 2026).

Sementara itu, model PBL berperan penting dalam mengonstruksi keaktifan belajar yang lebih bermakna. Model PBL ini melibatkan murid dalam pemecahan masalah nyata (Noviati, 2024), sehingga dalam penyelesaian masalah nanti akan bisa mengaitkan dengan kehidupan di sekitarnya. Melalui penyajian masalah nyata, siswa terdorong untuk aktif mencari informasi, dan mendorong diskusi dengan

teman. Model PBL ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui proyek-proyek yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Nurfaiza dkk. 2024). Selain itu kombinasi sinergis antara game interaktif dan PBL menciptakan lingkungan belajar yang tidak hanya aktif secara fisik, tetapi juga aktif secara kognitif dan sosial. Dengan demikian model ini jika diterapkan bersamaan dengan media gamifikasi tentunya mampu menjadi jawaban pada masalah keaktifan belajar siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

- Penerapan media game interaktif melalui model *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas 5 SDN 02 Klegen secara signifikan. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan persentase keaktifan belajar dari 42,8% pada pra-siklus menjadi 67,8% pada Siklus I, dan meningkat kembali menjadi 85,7% pada Siklus II.
- Penggunaan game interaktif seperti *Educaplay* yang diintegrasikan bersama model PBL terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Untuk kedepannya mungkin akan ditambah dari beberapa platform seperti *Wordwall*, *Wayground*, dsb.
- Indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar ≥80% telah tercapai pada Siklus II dengan persentase keaktifan belajar sebesar 85,7%, sehingga penelitian ini dinyatakan berhasil.

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti merekomendasikan kepada guru-guru untuk memanfaatkan media game interaktif yang dipadukan dengan model PBL sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif. Sekolah juga disarankan untuk menyediakan infrastruktur teknologi yang memadai guna mendukung implementasi pembelajaran berbasis digital. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengkaji variabel lain yang mungkin dipengaruhi oleh penerapan media game interaktif dan model PBL, seperti hasil belajar, motivasi intrinsik, dan kemampuan berpikir kritis siswa.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas Karunia-Nya, sehingga penulis bisa menyelesaikan penelitian ini dengan baik dan tepat waktu. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Universitas PGRI Madiun, dosen pembimbing, guru pamong, SDN 02 Klegen, serta seluruh pihak yang telah mendukung, berkontribusi, dan membantu dalam penyusunan artikel ini. Semoga hasil penelitian ini mampu memberikan kontribusi terhadap perkembangan pendidikan dan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Sekolah Dasar dan memberikan sumbangsih bagi kemajuan pendidikan di Indonesia. Penulis memohon maaf apabila terdapat penulisan artikel yang masih terdapat kesalahan, untuk itu penulis terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun.

Daftar Pustaka

Arif, S., & Octafiana, S. (2023). *PENELITIAN TINDAKAN KELAS*. Mitra Ilmu.

Daulay, I. S., Siregar, P. H., Hasibuan, S., Siahaan, S., Daulay, S., & Hasibuan, Y. S. (2026). Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis Game Edukatif terhadap Keaktifan Belajar Siswa SD Negeri 0101 Sibuhuan. *Jurnal Ilmiah Research Student (JIRS)*, *3*(1), 648–654.

Noviati, W. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA DI SD. *Jurnal Kependidikan*, *9*(1), 37–44.

Nurfaiza, Sabang, S. M., & Manitu, A. (2024). *INOVASI PEMBELAJARAN IPAS MELALUI GAMES EDUKATIF BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS VI SD INPRES 3 TONDO*. *2*, 306–312.

Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas Xii Ips Sma Darul Hikmah Kutoarjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, *4*(1), 25. https://doi.org/10.20961/habitus.v4i1.45758

Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). *Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning di Sekolah Dasar*. *5*(4), 1717–1724.

Puspitasari, R., & Sesanti, N. R. (2024). Media Educaplay. *Seminar Nasional PPG UNIKAMA*, *1*.

Putri, F. E., Amelia, F., & Gusmania, Y. (2019). Hubungan Antara Gaya Belajar dan Keaktifan Belajar Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, *2*(2), 83. https://doi.org/10.32939/ejrpm.v2i2.406

Safitri, R., Alnedral, Gusril, Wahyuri, A. S., & Ockta, Y. (2024). The Impacts of the Project-Based Learning and Problem-Based Learning Models with Self-Confidence on Students' Learning Outcomes. *Indonesian Research Journal in Education*, *8*(1), 269–283. https://doi.org/10.22437/irje

Saiful Anwar, & Jasiah Jasiah. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay

untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, *3*(1), 355–373. https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913

Saleh, M. S., Syahruddin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran

Sari, E. R., Yusnan, M., & Matje, I. (2022). *PERAN GURU DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN*. *2*.

Sari, M., & Rosidah, A. (2023). *Sari, M., & Rosidah, A. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar IPS SD. Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia, 2(1), 8-17*. *2*(1), 8–17.

Silvia, R., Dian, D., Rosniawaty, Himmatul, K., & Wiwik, M. (2024). Game based learning educaplay. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *10*(3), 511–519. https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/4069/2708

Sukayati. (2008). *PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI SD*. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika.

Supriyono. (2018). *PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD*. *II*.