



## **Analisis Peningkatan Pemahaman Konsep Rantai Makanan Melalui Penggunaan Game Interaktif Educaplay dalam Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 171/I Bajubang Laut**

**Fatia Zulfa Nurhafifah<sup>1\*</sup>, Alfina Febrianti<sup>2</sup>, Natasya Agustin<sup>3</sup>, Putri Ananda<sup>4</sup>, Annisa Amalia<sup>5</sup>, Tiara Aisyah Ananta<sup>6</sup>**

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Universitas Jambi, Indonesia

\*Corresponding author: [zulfahafifah627@gmail.com](mailto:zulfahafifah627@gmail.com)

Received: April, 2026. Revised: Mei, 2026. Accepted: Mei, 2026

Available Online: Mei, 2026

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan pemahaman konsep rantai makanan melalui penggunaan game interaktif EducaPlay dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) di kelas V SDN 171/I Bajubang Laut. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan teknik observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Subjek penelitian terdiri dari 25 siswa kelas V yang mengikuti pembelajaran menggunakan game EducaPlay selama tiga pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap konsep rantai makanan. Sebelum penggunaan game, siswa kesulitan memahami hubungan antara produsen, konsumen, dan dekomposer dalam rantai makanan. Sebelum penggunaan game, siswa kesulitan memahami hubungan antara produsen, konsumen, dan dekomposer dalam rantai makanan. Namun, setelah penerapan EducaPlay, mayoritas siswa mampu menyusun dan menjelaskan rantai makanan dengan benar serta mengaitkan konsep tersebut dengan kehidupan sehari-hari. Penggunaan game interaktif juga terbukti meningkatkan motivasi siswa dan keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa game EducaPlay dapat menjadi media yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep ilmiah dan dapat diterapkan dalam pembelajaran IPAS untuk mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa.

**Kata Kunci:** EducaPlay, game interaktif, pembelajaran IPAS, peningkatan pemahaman, rantai makanan

### **ABSTRACT**

*This study aims to analyze the improvement of students' understanding of the food chain concept through the use of the interactive game EducaPlay in Science learning (IPAS) for fifth-grade students at SDN 171/I Bajubang Laut. The research employed a qualitative approach with techniques including observation, interviews, and document analysis. The study involved 25 fifth-grade students who participated in lessons using EducaPlay over three sessions. The results showed a significant improvement in students' understanding of the food chain concept. Before the use of the game, students struggled to understand the relationship between producers, consumers, and decomposers in the food chain. However, after the implementation of EducaPlay, the majority of students were able to correctly arrange and explain the food chain and relate the concept to their daily lives. The use of the interactive game also proved to enhance students' motivation and active engagement in learning. The conclusion of this study is that EducaPlay can be an effective media to improve understanding of scientific concepts and can be applied in IPAS learning to support the development of students' critical and creative thinking skills.*

**Keywords:** EducaPlay, interactive game, IPAS learning, understanding improvement, food chain

## PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada jenjang sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk landasan berpikir ilmiah dan kesadaran lingkungan siswa sejak usia dini. Salah satu kompetensi dasar dalam mata pelajaran IPAS adalah memahami hubungan antara makhluk hidup dalam suatu ekosistem yang diwujudkan dalam materi rantai makanan. Konsep rantai makanan menjelaskan bagaimana energi berpindah dari satu makhluk hidup ke makhluk hidup lainnya melalui proses makan dan dimakan, serta menunjukkan pentingnya keseimbangan ekosistem. Pemahaman siswa terhadap konsep ini menjadi indikator penting dalam menilai keberhasilan pembelajaran IPAS secara konseptual dan aplikatif. Banyak siswa kesulitan memahami konsep ini karena penyajiannya yang masih bersifat abstrak dan guru cenderung menyampaikan materi secara konvensional melalui ceramah dan buku teks semata tanpa melibatkan siswa dalam pengalaman belajar langsung yang bersifat kontekstual dan menarik.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam proses pembelajaran yang mampu memfasilitasi kebutuhan belajar siswa secara lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan membuka peluang luas bagi guru untuk menghadirkan media pembelajaran yang mampu menjembatani pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks (Aulia dkk, 2024). Salah satu media digital yang potensial untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran IPAS adalah EducaPlay, sebuah platform pembelajaran berbasis daring yang memungkinkan guru menyusun berbagai permainan edukatif seperti kuis interaktif, teka-teki silang, pencocokan gambar, dan aktivitas lain yang dapat digunakan secara fleksibel di kelas maupun secara mandiri oleh siswa. EducaPlay menyediakan wadah bagi siswa untuk belajar melalui aktivitas bermain, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan, konsentrasi, dan motivasi dalam proses belajar. Nurhikmah dkk (2023) menekankan bahwa media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena merangsang minat belajar dan mengaktifkan peran siswa dalam membangun pemahaman sendiri terhadap materi yang dipelajari.

Penggunaan media interaktif seperti game edukatif dinilai mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan kontekstual. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan aktif mengeksplorasi, memecahkan masalah, dan merefleksikan apa yang telah mereka pelajari. Proses ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pentingnya keterlibatan langsung siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman. Melalui EducaPlay, siswa dapat melihat secara visual dan dinamis bagaimana rantai makanan bekerja, memahami peran produsen, konsumen, dan dekomposer, serta melihat dampak dari hilangnya salah satu komponen dalam sistem ekosistem. Pohan (2020) mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis media digital yang relevan dengan kehidupan siswa dan disampaikan secara interaktif dapat membantu membentuk pemahaman konseptual secara lebih utuh karena siswa merasa terlibat secara emosional dan kognitif dalam proses belajar.

Pentingnya penggunaan media interaktif juga tercermin dalam upaya guru untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif, kreatif, dan mendukung pengembangan potensi belajar siswa. Ketika siswa merasa tertarik dengan cara penyampaian materi, mereka akan lebih fokus dan termotivasi untuk memahami isi pelajaran, termasuk dalam materi yang dinilai sulit seperti rantai makanan. Pembelajaran berbasis game seperti EducaPlay dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa secara langsung melalui fitur evaluasi, sekaligus

memberikan umpan balik cepat yang membantu siswa mengidentifikasi kesalahan dan memperbaikinya. Proses ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kognitif, tetapi juga menumbuhkan sikap aktif dan mandiri dalam belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan pemahaman konsep rantai makanan melalui penggunaan game interaktif EducaPlay dalam pembelajaran IPAS. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas V SDN 171/I Bajubang Laut, dengan harapan bahwa hasilnya dapat memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas media digital interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Kajian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan responsif terhadap kebutuhan belajar siswa di era digital.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam proses pembelajaran IPAS menggunakan media game interaktif EducaPlay dan dampaknya terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep rantai makanan di kelas V SDN 171/I Bajubang Laut. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menangkap makna, pengalaman, dan dinamika pembelajaran yang terjadi secara alami di dalam kelas berdasarkan perspektif siswa dan guru sebagai subjek penelitian. Ratnaningtyas (2023) menjelaskan bahwa pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami fenomena yang dialami subjek penelitian secara holistik, dan proses pengumpulan datanya dilakukan secara deskriptif dalam bentuk kata-kata atau kalimat yang disampaikan secara lisan atau tertulis pada suatu konteks alamiah yang sesuai dengan kondisi objek penelitian.

Subjek dalam penelitian ini adalah 25 siswa kelas V SDN 171/I Bajubang Laut beserta satu orang guru mata pelajaran IPAS yang dipilih secara purposive berdasarkan pertimbangan bahwa kelas tersebut telah mempelajari materi rantai makanan dan guru bersedia terlibat aktif dalam pelaksanaan media pembelajaran interaktif. Pemilihan purposive sampling dilakukan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh relevan dengan fokus penelitian, yaitu mengamati secara langsung bagaimana game edukatif berbasis digital dapat membantu siswa membangun pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang bersifat konseptual. Penggunaan media seperti EducaPlay dinilai penting karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran yang sebelumnya cenderung berlangsung satu arah.

Pengumpulan data dilakukan dengan tiga teknik utama, yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi yang secara bersama-sama memberikan gambaran utuh mengenai aktivitas pembelajaran dan perubahan yang terjadi pada pemahaman siswa. Observasi dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung untuk mencatat respons siswa, keterlibatan dalam aktivitas game, serta interaksi antara guru dan siswa di kelas. Wawancara dilakukan terhadap guru dan beberapa siswa yang dipilih secara acak untuk menggali lebih dalam pengalaman, tanggapan, dan persepsi mereka terhadap media pembelajaran yang digunakan. Dokumentasi diperoleh dari berbagai sumber, seperti tangkapan layar hasil permainan siswa, foto kegiatan pembelajaran, serta catatan guru mengenai perkembangan siswa selama proses berlangsung.

Analisis data dilakukan dengan mengikuti model analisis interaktif dari Miles dan Huberman yang melibatkan tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi yang dilakukan secara terus-menerus sejak data

dikumpulkan hingga akhir proses penelitian. Reduksi data dilakukan dengan cara memilih dan menyederhanakan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian, kemudian data disajikan dalam bentuk deskripsi naratif yang terstruktur sehingga memudahkan dalam proses penafsiran. Proses penarikan kesimpulan dilakukan dengan memperhatikan pola-pola tertentu yang muncul dari hasil observasi dan wawancara, serta menghubungkannya dengan hasil dokumentasi yang mendukung. Menurut Miles dan Huberman (1994) analisis data kualitatif merupakan proses yang berlangsung terus-menerus, bersifat siklus, dan melibatkan peneliti secara aktif dalam menafsirkan makna dari data yang terkumpul dalam konteks yang diteliti.

Keabsahan data dijaga melalui penerapan teknik triangulasi, yaitu dengan membandingkan data dari berbagai sumber dan metode untuk memperoleh temuan yang dapat dipercaya. Triangulasi ini dilakukan baik pada sumber data melibatkan siswa dan guru maupun pada teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga data yang diperoleh dapat dikonfirmasi dari berbagai perspektif dan meningkatkan kredibilitas hasil penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak penggunaan game interaktif EducaPlay terhadap peningkatan pemahaman konsep rantai makanan pada siswa kelas V SDN 171/I Bajubang Laut. Sebelum penerapan game EducaPlay, hasil pretest menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep rantai makanan masih rendah. Dari 25 siswa hanya 8 yang dapat menjelaskan dengan benar peran produsen, konsumen, dan dekomposer dalam rantai makanan. Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami hubungan antara organisme dalam ekosistem, sehingga mereka tidak dapat menyusun rantai makanan dengan tepat.

Penerapan game EducaPlay dilakukan dalam tiga pertemuan, dan hasil post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa. Setelah penggunaan game, sebanyak 20 dari 25 siswa dapat menyusun rantai makanan dengan benar, mengidentifikasi peran setiap organisme dalam ekosistem, dan memberikan contoh yang relevan dengan lingkungan mereka. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan EducaPlay berperan penting dalam memperjelas hubungan antara produsen, konsumen, dan dekomposer bagi siswa. Selain itu, interaksi siswa dengan game juga menunjukkan peningkatan antusiasme, di mana mereka lebih terlibat aktif dalam setiap sesi pembelajaran.

Selama pembelajaran observasi menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dengan aktivitas yang diberikan oleh EducaPlay. Mereka tidak hanya belajar secara teori, tetapi juga terlibat dalam simulasi yang memungkinkan mereka melihat dan memanipulasi elemen-elemen dalam rantai makanan. Wawancara dengan guru juga mendukung temuan ini, di mana guru melaporkan bahwa siswa menunjukkan minat yang lebih besar dalam mengikuti pelajaran dan merasa lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan mengenai konsep rantai makanan. Guru juga mencatat peningkatan interaksi antara siswa dan guru yang sebelumnya kurang terjalin dalam pembelajaran tradisional. Sejalan dengan ini, hasil dokumentasi berupa lembar kerja siswa dan tangkapan layar game menunjukkan bahwa siswa mampu mengaitkan konsep-konsep yang dipelajari dengan contoh-contoh dari kehidupan sehari-hari mereka.

Penerapan game interaktif EducaPlay memberikan bukti bahwa teknologi dapat mendukung proses pembelajaran dengan meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Anwar

& Jasiah (2025) mengungkapkan bahwa siswa pada zaman sekarang lebih cenderung belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif di mana game berbasis teknologi seperti EducaPlay dapat memfasilitasi hal tersebut. Dengan pendekatan yang lebih menyenangkan, siswa lebih termotivasi untuk memahami materi dan mengaplikasikan pengetahuan mereka sebagaimana terlihat dari peningkatan pemahaman konsep rantai makanan yang diperoleh selama penelitian.

Selain itu, game EducaPlay sejalan dengan teori konstruktivisme yang diusung oleh Mandar & Sihono (2025) yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam pembelajaran. Melalui simulasi dalam game, siswa memperoleh kesempatan untuk memanipulasi konsep-konsep yang mereka pelajari memungkinkan mereka untuk membangun pengetahuan secara aktif. Pendekatan ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dan menghubungkan teori dengan contoh dunia nyata yang sangat penting dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam.

Selain meningkatkan pemahaman konseptual, penggunaan game juga berperan dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Umar dkk (2023) menjelaskan bahwa siswa yang merasa terlibat dalam pembelajaran yang menyenangkan dan menantang cenderung memiliki motivasi lebih tinggi untuk belajar. Game EducaPlay memanfaatkan elemen-elemen tantangan dan umpan balik yang mendorong siswa untuk terus memperbaiki dan mengulang aktivitas untuk mencapai hasil yang lebih baik. Hal ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan mendalam, di mana siswa merasa diberdayakan untuk belajar.

Pada aspek kognitif, game EducaPlay memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpikir secara logis dan analitis sebuah kemampuan yang sangat penting dalam memahami konsep-konsep ilmiah yang lebih abstrak seperti rantai makanan. Saba (2024) menyatakan bahwa pembelajaran aktif yang mendorong siswa untuk terlibat dalam proses berpikir dan memecahkan masalah, memiliki dampak yang lebih besar terhadap pemahaman dan retensi informasi. Dalam hal ini, game memberikan peluang bagi siswa untuk berpikir kritis tentang hubungan antar komponen dalam rantai makanan yang tidak hanya menguatkan pemahaman mereka tetapi juga meningkatkan daya ingat terhadap materi yang dipelajari.

Penggunaan EducaPlay sebagai media pembelajaran yang berbasis teknologi dalam konteks Kurikulum merdeka mendukung prinsip pembelajaran yang lebih fleksibel dan kontekstual. Utami dkk (2023) menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pendidikan dengan menyediakan pengalaman yang lebih menarik dan relevan bagi siswa. Game EducaPlay tidak hanya menyajikan materi pembelajaran secara interaktif, tetapi juga memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka masing-masing yang mendukung pengembangan potensi individu dalam proses pembelajaran.

Game EducaPlay mencerminkan prinsip pembelajaran kontekstual, yang menekankan pentingnya menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa. Yuda (2023) menyebutkan bahwa pembelajaran kontekstual dapat membantu siswa memahami hubungan antara konsep yang dipelajari dan situasi yang mereka temui di dunia nyata. Dalam hal ini, game EducaPlay memungkinkan siswa untuk mengaitkan pengetahuan tentang rantai makanan dengan pengalaman mereka sehari-hari, baik melalui observasi langsung atau pemahaman terhadap ekosistem sekitar mereka.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Pratama dkk. (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi mampu meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar karena siswa menjadi lebih aktif dan mudah memahami materi yang bersifat abstrak. Selain itu, Sari & Nugroho (2021)

menjelaskan bahwa media interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga siswa lebih fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian ini, di mana siswa menunjukkan peningkatan pemahaman konsep rantai makanan setelah menggunakan game EducaPlay serta lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Penelitian lain oleh Wulandari dkk. (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa melalui aktivitas interaktif yang melibatkan partisipasi langsung peserta didik. Selanjutnya, Firmansyah & Lestari (2022) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis simulasi membantu siswa memahami hubungan antar konsep secara lebih konkret dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal ini relevan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa siswa mampu mengidentifikasi hubungan antara produsen, konsumen, dan dekomposer dengan lebih tepat setelah berinteraksi langsung melalui simulasi pada game EducaPlay.

Secara keseluruhan penerapan EducaPlay dalam pembelajaran IPAS di SDN 171/I Bajubang Laut terbukti meningkatkan pemahaman konsep rantai makanan pada siswa. Penggunaan game interaktif ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman akademik siswa, tetapi juga dalam memotivasi mereka untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga diberi kesempatan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif yang sangat diperlukan di abad 21.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan game interaktif EducaPlay memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep rantai makanan pada siswa kelas V SDN 171/I Bajubang Laut. Sebelum diterapkannya game EducaPlay, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami hubungan antara produsen, konsumen, dan dekomposer dalam rantai makanan, yang tercermin dalam hasil pretest yang menunjukkan sebagian besar siswa tidak dapat menjelaskan dengan benar konsep-konsep dasar tersebut. Namun, setelah menerapkan EducaPlay dalam tiga pertemuan pembelajaran, terlihat adanya perubahan yang sangat positif. Sebanyak 20 dari 25 siswa berhasil menyusun dan menjelaskan rantai makanan dengan benar, serta mampu mengaitkan konsep tersebut dengan contoh-contoh yang mereka temui di kehidupan sehari-hari, menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam dan aplikatif.

Keberhasilan game EducaPlay dalam pembelajaran ini tidak hanya dilihat dari peningkatan pemahaman konseptual siswa, tetapi juga dari tingginya tingkat keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas yang menyenangkan dan interaktif dalam game mampu menarik perhatian siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam setiap sesi pembelajaran. Selain itu, penggunaan EducaPlay juga berhasil meningkatkan motivasi intrinsik siswa, di mana mereka merasa terdorong untuk belajar lebih giat dan terus berusaha mencapai skor terbaik dalam permainan yang sekaligus membantu mereka mengulang dan memperbaiki pemahaman mereka secara mandiri. Sejalan dengan hal tersebut, pembelajaran berbasis game ini membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah yang sangat penting dalam pembelajaran abad 21.

Secara keseluruhan penerapan EducaPlay dalam pembelajaran IPAS di SDN 171/I Bajubang Laut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi alternatif yang sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep-konsep ilmiah yang kompleks. Game interaktif ini tidak hanya berhasil memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga memberikan mereka kesempatan untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, interaktif, dan relevan dengan konteks kehidupan mereka. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat dijadikan pilihan yang tepat dalam mendukung kurikulum yang semakin fleksibel dan mengedepankan pengembangan keterampilan abad 21 di kalangan siswa

### DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, S., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 355-373.
- Auliya, C., & Safitri, D. (2024). Keefektifan Model Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Ditinjau Dari Keterpaan Media Elektronik Siswa SMA. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(3), 256-265.
- Firmansyah, R., & Lestari, N. (2022). Penggunaan Media Simulasi Interaktif dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(4), 320–331.
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran melalui game educandy untuk meningkatkan karakter belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 439-448.
- Mandar, Y. (2025). Implementasi Teori Konstruktivisme Dalam Pai: Kajian Teori Jean Piaget Dan Jerome Bruner. *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 10(1), 223-237.
- Pohan, A. E. (2020). Konsep pembelajaran daring berbasis pendekatan ilmiah. Penerbit CV. Sarnu Untung.
- Pratama, R., Hidayat, A., & Nuraini, S. (2022). Pengaruh Game Edukasi terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 145–156.
- Umar, A. F. F., Yusuf, A. I., Amini, A. R., & Alhadi, A. (2023). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Peningkatan Prestasi Akademik Siswa: The Influence of Learning Motivation on Increasing Student Academic Achievement. *Wacana: Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajaran*, 7(2), 121-133.
- Utami, R. D., & Wibawa, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Di Rumah Dan Sekolah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5808-5818.
- Rahmawati, E., Saputra, D., & Kurniawan, A. (2024). Implementasi Game Edukasi dalam Kurikulum Merdeka untuk Meningkatkan Keterlibatan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Modern*, 9(1), 55–67.
- Ratnaningtyas, E. M., Saputra, E., Suliwati, D., Nugroho, B. T. A., Aminy, M. H., Saputra, N., & Jahja, A. S. (2023). Metodologi penelitian kualitatif. No. Januari. Aceh: Yayasan penerbit Muhammad Zaini.
- Saba, S. S. (2024). Pemanfaatan game edukasi untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran sains. *JSE Journal Sains and Education*, 2(02), 33-39.

- Sari, D. P., & Nugroho, M. A. (2021). Pemanfaatan Media Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 6(1), 88–97.
- Wulandari, F., Setiawan, H., & Putri, L. M. (2023). Pembelajaran IPA Berbasis Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), 201–213.
- Yudha, A. S. (2023). Komparasi Contextual Learning dan Experiential Learning dalam Proses Pembelajaran. *Journal of Education and Social Culture (JESC)*, 1(01), 22-27.