

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Pembelajaran *Educaplay* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN 167 Sukaharapan

Juliani Putri¹, Haspidawati Nur², Iin Dwi Aristy Putri³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Cokroaminoto Palopo, Indonesia

E-mail: putrijuliani083@gmail.com¹, haspidawatinur@gmail.com², iindwiap@uncp.ac.id

Article History:

Received: 18 Juni 2026

Revised: 23 Juni 2026

Accepted: 25 Juni 2026

Keywords: Hasil Belajar;
Educaplay; Pendidikan
Pancasila

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran *Educaplay* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN 167 Sukaharapan. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Mc. Taggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek dalam penelitian ini siswa kelas V SDN 167 Sukaharapan sebanyak 15 siswa, terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, lembar aktivitas siswa, dan lembar tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila setelah diterapkan media pembelajaran *Educaplay*. Pada siklus I sebanyak 9 siswa (60%) mencapai nilai KKTP dan 6 siswa lainnya (40%) belum mencapai nilai KKTP. Sedangkan pada siklus II, jumlah siswa yang mencapai nilai KKTP sebanyak 14 siswa (93%) dan 1 siswa lainnya (7%) tidak mencapai KKTP. Nilai rata-rata yang diperoleh mengalami peningkatan pada proses pelaksanaan siklus I nilai rata-rata 72 dengan kateogri keberhasilan tinggi dan siklus II nilai rata-rata kelas yaitu 86 dengan kategori keberhasilan sangat tinggi. Dapat disimpulkan bahwa Hasil Belajar Siswa meningkat secara efektif Melalui Penggunaan Media Pembelajaran *Educaplay* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN 167 Sukaharapan.

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran penting pada jenjang sekolah dasar karena berperan dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila, membentuk karakter peserta didik, serta mengembangkan kesadaran sebagai warga negara sejak dini. Pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada

pembentukan sikap, tanggung jawab, kemampuan bekerja sama, dan penerapan nilai-nilai kebangsaan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu dirancang secara bermakna agar peserta didik tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga mampu memahami dan menerapkan nilai Pancasila dalam konteks kehidupan nyata (Sabil et al., 2024; Amrullah et al., 2024).

Namun, pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Materi yang berkaitan dengan norma, hak dan kewajiban, tanggung jawab, keberagaman, serta nilai-nilai kebangsaan sering kali dipersepsikan sebagai materi yang abstrak oleh peserta didik. Kondisi tersebut dapat menyebabkan peserta didik kurang tertarik mengikuti pembelajaran, kurang aktif dalam kegiatan kelas, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi secara mendalam. Kesulitan belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat dipengaruhi oleh faktor internal peserta didik maupun faktor eksternal, termasuk strategi pembelajaran dan media yang digunakan oleh guru (Aisah et al., 2022).

Media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang aktif, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media yang sesuai dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih konkret, meningkatkan perhatian peserta didik, serta mendorong keterlibatan mereka selama kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat menciptakan suasana belajar yang tidak monoton sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran (Magdalena, 2021; Saleh et al., 2023). Oleh sebab itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan adalah Educaplay. Educaplay merupakan platform pembelajaran berbasis web yang memungkinkan guru menyusun berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, pencocokan pasangan, permainan memori, dan latihan evaluasi. Aktivitas tersebut dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran sehingga peserta didik dapat belajar melalui pengalaman yang lebih aktif dan menyenangkan. Penggunaan Educaplay berpotensi meningkatkan partisipasi peserta didik karena pembelajaran tidak hanya berlangsung melalui penjelasan guru, tetapi juga melalui aktivitas digital yang melibatkan perhatian, respons, dan kompetisi belajar secara sehat.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay dapat memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar peserta didik. Fernanda et al. (2024) menemukan bahwa penggunaan media Educaplay dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa sekolah dasar. Hasil penelitian Safitri et al. (2024) juga menunjukkan bahwa media interaktif Educaplay dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan peserta didik secara aktif. Selain itu, Febriani dan Mansurdin (2025) melaporkan bahwa penerapan Educaplay dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat mendukung peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. Meskipun demikian, efektivitas penggunaan Educaplay tetap perlu dikaji dalam konteks kelas, karakteristik peserta didik, materi pembelajaran, serta kondisi sekolah yang berbeda.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 15 Desember 2025 di kelas V SDN 167 Sukaharapan, diperoleh informasi bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila masih rendah. Dari 15 peserta didik, sebanyak 5 peserta didik telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 10 peserta didik lainnya belum mencapai KKTP. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai hasil belajar yang diharapkan. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih

didominasi oleh penjelasan guru dan belum sepenuhnya memfasilitasi karakteristik peserta didik yang cenderung menyukai aktivitas visual, interaktif, dan berbasis permainan.

Permasalahan tersebut perlu diatasi melalui penerapan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Media Educaplay dipilih karena menyediakan aktivitas pembelajaran interaktif yang dapat disesuaikan dengan materi Pendidikan Pancasila serta karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar. Penggunaan media ini diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih menarik, meningkatkan keaktifan selama pembelajaran, dan berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran Educaplay pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN 167 Sukaharapan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran digital yang sesuai untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media Educaplay berpotensi meningkatkan hasil belajar peserta didik. Fernanda et al. (2024) menemukan bahwa penerapan media Educaplay dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV sekolah dasar. Selanjutnya, Safitri et al. (2024) melaporkan bahwa penggunaan media interaktif Educaplay mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Penelitian Febriani dan Mansurdin (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay yang dipadukan dengan model Problem Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa sekolah dasar.

Meskipun berbagai penelitian tersebut menunjukkan efektivitas Educaplay dalam pembelajaran, setiap sekolah memiliki karakteristik peserta didik, kondisi pembelajaran, serta permasalahan hasil belajar yang berbeda. Penelitian terdahulu dilakukan pada kelas dan lokasi yang berbeda, sedangkan permasalahan rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas V SDN 167 Sukaharapan belum ditangani melalui penerapan media Educaplay. Berdasarkan hasil observasi awal, dari 15 peserta didik hanya 5 peserta didik yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 10 peserta didik lainnya belum mencapai KKTP. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya tindakan perbaikan pembelajaran melalui penggunaan media yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran Educaplay pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN 167 Sukaharapan.

KAJIAN TEORITIS

a. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan tersebut dapat terlihat melalui penguasaan pengetahuan, sikap, keterampilan, serta kemampuan peserta didik dalam memahami dan menerapkan materi yang telah dipelajari. Hasil belajar tidak hanya ditunjukkan melalui nilai evaluasi, tetapi juga melalui perubahan perilaku dan peningkatan kemampuan peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajar. Sukatmi (2025) menjelaskan bahwa hasil belajar berkaitan dengan pencapaian peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan. Sejalan dengan itu, Motos (2022) menyatakan bahwa hasil

belajar merupakan pencapaian peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajar melalui kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara terencana. Hasil belajar juga dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti minat belajar, motivasi, perhatian, strategi pembelajaran, media pembelajaran, lingkungan belajar, serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini, hasil belajar diartikan sebagai tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi Pendidikan Pancasila setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Educaplay. Hasil belajar diukur melalui tes evaluasi pada akhir setiap siklus pembelajaran. Peserta didik dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai sesuai atau melebihi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan, yaitu 70.

b. Hasil Belajar Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter, kepribadian, tanggung jawab, serta kesadaran peserta didik sebagai warga negara Indonesia. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar diarahkan untuk mengenalkan nilai-nilai Pancasila, norma, hak dan kewajiban, keberagaman, gotong royong, serta sikap cinta tanah air kepada peserta didik sejak dini.

Sabil et al. (2024) menjelaskan bahwa Pancasila merupakan dasar filosofis bangsa Indonesia yang mengandung nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan sosial. Nilai-nilai tersebut perlu ditanamkan melalui proses pendidikan agar peserta didik mampu memahami serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, Amrullah et al. (2024) menyatakan bahwa Pendidikan Pancasila memiliki fungsi penting dalam membentuk karakter peserta didik, memperkuat komitmen terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, serta menumbuhkan sikap moral yang sesuai dengan nilai Pancasila.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada jenjang sekolah dasar perlu dilaksanakan secara kontekstual, menarik, dan melibatkan peserta didik secara aktif. Materi Pendidikan Pancasila yang bersifat konseptual dan berkaitan dengan nilai perlu disajikan melalui kegiatan pembelajaran yang konkret agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Oleh sebab itu, guru perlu memilih metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

c. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan, materi, atau informasi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi membantu guru menjelaskan materi secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan perhatian, minat, motivasi, serta keterlibatan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Saleh et al. (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran berperan sebagai alat bantu komunikasi antara guru dan peserta didik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran memungkinkan materi yang abstrak disajikan secara lebih konkret sehingga peserta didik lebih mudah memahami isi pembelajaran. Selain itu, Maharani et al. (2024) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan tidak monoton.

Magdalena (2021) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Ketika peserta didik memiliki minat dan perhatian

terhadap pembelajaran, mereka akan lebih terdorong untuk mengikuti kegiatan belajar, menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran perlu mempertimbangkan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, materi, karakteristik peserta didik, serta kondisi sarana dan prasarana sekolah.

d. *Media Educaplay*

Educaplay merupakan media pembelajaran digital berbasis web yang dapat digunakan guru untuk merancang aktivitas pembelajaran interaktif. Platform ini memungkinkan penyusunan berbagai bentuk latihan dan permainan edukatif, seperti kuis, teka-teki silang, pencocokan pasangan, pengisian kata, serta aktivitas evaluasi pembelajaran. Penggunaan Educaplay dapat disesuaikan dengan materi, tujuan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik, sehingga guru dapat menyajikan pembelajaran secara lebih variatif dan tidak monoton.

Media pembelajaran berbasis digital memiliki peran penting dalam mendukung proses belajar yang aktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Penggunaan media interaktif dapat membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna karena mereka tidak hanya menerima penjelasan dari guru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam aktivitas pembelajaran. Dalam pembelajaran sekolah dasar, keterlibatan aktif peserta didik sangat diperlukan agar perhatian, motivasi, dan pemahaman terhadap materi dapat meningkat (Magdalena, 2021; Saleh et al., 2023).

Educaplay relevan digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila karena materi pada mata pelajaran tersebut sering memuat konsep nilai, norma, hak, kewajiban, tanggung jawab, dan kehidupan bermasyarakat. Materi tersebut perlu disajikan melalui aktivitas yang menarik agar peserta didik tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami makna materi yang dipelajari. Melalui aktivitas kuis, permainan mencocokkan konsep, dan evaluasi interaktif, peserta didik dapat berlatih memahami materi Pendidikan Pancasila secara lebih aktif.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay dapat mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Fernanda et al. (2024) menjelaskan bahwa penggunaan media Educaplay dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Safitri et al. (2024) juga menemukan bahwa penerapan media interaktif Educaplay dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan hasil belajar. Selain itu, Febriani dan Mansurdin (2025) menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat memberikan dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

Media Educaplay memiliki beberapa kelebihan. Pertama, Educaplay dapat menarik perhatian peserta didik karena pembelajaran dikemas dalam bentuk aktivitas interaktif dan permainan edukatif. Kedua, media ini dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran karena peserta didik terlibat dalam menjawab soal, mencocokkan konsep, serta menyelesaikan aktivitas yang disediakan. Ketiga, Educaplay dapat digunakan sebagai sarana evaluasi pembelajaran untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Keempat, penggunaan media digital dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih bervariasi dan menyenangkan.

Meskipun demikian, penggunaan Educaplay juga memiliki keterbatasan. Media ini memerlukan perangkat digital, seperti telepon pintar, tablet, laptop, atau komputer, serta jaringan internet yang memadai. Keterbatasan akses internet dapat menghambat pelaksanaan pembelajaran apabila koneksi tidak stabil. Selain itu, guru perlu mempersiapkan materi, aktivitas, dan petunjuk penggunaan secara jelas agar penggunaan Educaplay tetap sesuai

dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan Educaplay perlu dirancang secara terarah agar media tidak hanya menjadi sarana permainan, tetapi benar-benar mendukung peningkatan pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Bagian ini memuat rancangan penelitian meliputi disain penelitian, populasi/ sampel penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, alat analisis data, dan model penelitian yang digunakan. Metode yang sudah umum tidak perlu dituliskan secara rinci, tetapi cukup merujuk ke referensi acuan (misalnya: rumus uji-F, uji-t, dll). Pengujian validitas dan reliabilitas instrumen penelitian tidak perlu dituliskan secara rinci, tetapi cukup dengan mengungkapkan hasil pengujian dan interpretasinya. Keterangan simbol pada model dituliskan dalam kalimat.

Penelitian ini direncanakan berlangsung di SDN 167 Sukaharapan yang berlokasi di Desa Sukaharapan, Kecamatan Sukamaju, Kabupaten Luwu Utara, Provinsi Sulawesi Selatan. Pelaksanaan penelitian dijadwalkan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian ini merupakan peserta didik kelas V di SDN 167 Sukaharapan dengan jumlah keseluruhan 15 siswa, yang terdiri atas 4 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK), yang dilakukan dalam beberapa siklus dan terdiri dari empat tahap: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media Educaplay untuk mengajar Pendidikan Pancasila. Tujuannya adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Studi ini dilakukan di kelas V di SDN 167 Sukaharapan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SDN 167 Sukaharapan yang berlokasi di Desa Sukaharapan, Kecamatan Sukamaju, Provinsi Sulawesi Selatan. Pelaksanaan penelitian berlangsung pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di kelas V dengan subjek sebanyak 15 siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran *Educaplay* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Siklus 1

Siklus I tindakan dimulai dengan penyerahan rencana kegiatan penelitian dan surat izin penelitian kepada kepala sekolah dan guru wali kelas V di SDN 167 Sukaharapan. Pada siklus I, kegiatan dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan, dengan durasi masing-masing 90 menit, yaitu dari pukul 07.30 hingga 09.00 WITA. Penelitian ini dilakukan sesuai dengan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Tabel 1. Data Hasil Belajar Siklus I

No	Nama siswa	Nilai	Kategori	Keterangan
1.	AP	57	Sangat Rendah	Tindak Tuntas
2.	AP	70	Tinggi	Tuntas
3.	A	72	Tinggi	Tuntas
4.	DET	60	Rendah	Tidak Tuntas
5.	FL	70	Tinggi	Tuntas
6.	FE	52,5	Sangat Rendah	Tidak Tuntas
7.	GS	87	Sangat Tinggi	Tuntas

8.	KRA	90	Sangat Tinggi	Tuntas
9.	K	95	Sangat Tinggi	Tuntas
10.	LJCB	42,5	Sangat Rendah	Tidak Tuntas
11.	LVP	47,5	Sangat Rendah	Tidak Tuntas
12.	NAS	55	Sangat Rendah	Tidak Tuntas
13.	R	92,5	Sangat Tinggi	Tuntas
14.	SA	85	Sangat Tinggi	Tuntas
15.	S	90	Sangat Tinggi	Tuntas
Jumlah		1066		
Nilai Tertinggi		95		
Nilai Terendah		42,5		
Rata-rata		72	Tinggi	

Sumber: Data Setelah diolah (2026)

Tabel 1 menunjukkan nilai dari hasil belajar siswa melalui tes yang diterapkan setelah menggunakan media pembelajaran *Educaplay* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila selama proses pembelajaran pada siklus I tersebut. Diperoleh rata-rata nilai siswa adalah 72, yang tergolong dalam kategori tinggi, berikut adalah tingkat kategori keberhasilan dalam penilaian hasil belajar siswa yang dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa Siklus I

No	Skor	Frekuensi	Presentase (%)	Kategori
1.	80-100	6	40	Sangat Tinggi
2.	70-79	3	20	Tinggi
3.	60-69	1	7	Rendah
4.	0-59	5	33	Sangat Rendah
		15	100%	

Sumber: Data Primer Setelah diolah (2026)

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan hasil tes dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui penerapan media pembelajaran *Educaplay* siswa kelas V pada siklus I. Terdapat 5 siswa (33%) dengan rentang nilai 0-59 pada kategori sangat rendah, 1 siswa (7%) dengan rentang nilai 60-69 pada kategori rendah, 3 siswa (20%) dengan rentang nilai 70-79 pada kategori tinggi, dan 6 siswa (40%) dengan rentang nilai 80-100 pada kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan belum adanya peningkatan pada siklus I karena belum mencapai indikator keberhasilan.

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 167 Sukaharapan adalah 70. Jadi, tingkat pencapaian ketuntasan hasil belajar dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Presentase Ketuntasan Siklus I

Interval	Kategori Ketuntasan	Frekuensi	Presentase
Nilai $\geq$ KKTP	Tuntas	9	60
Nilai $\leq$ KKTP	Tidak Tuntas	6	40
Jumlah		15	100%

Sumber: Data Primer Setelah diolah (2026)

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa jumlah siswa yang belum mencapai nilai KKTP sebanyak 6 siswa (40%) sedangkan siswa yang sudah mencapai nilai KKTP sebanyak 9 siswa (60%). Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan media pembelajaran *Educaplay* belum tercapai sehingga belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) secara klasikal berdasarkan indikator keberhasilan yaitu 80%. Maka penelitian ini tidak dapat dikatakan berhasil pada siklus I.

Tabel 4. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus I

Pertemuan	Skor	Persentase (%)	Kategori
Pertemuan 1	14	70	Baik
Pertemuan 2	15	75	Baik
Pertemuan 3	16	80	Sangat Baik
Rata-rata keterlaksanaan siklus I		75%	Baik

Sumber: Data Primer Setelah diolah (2026)

Tabel 4 menyajikan hasil pengamatan terhadap keterlaksanaan siklus I pada pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan media pembelajaran *Educaplay* pada pertemuan pertama memperoleh 14 skor yang terlaksana dengan persentase 70% (Baik), sementara pada pertemuan kedua memperoleh 15 skor yang terlaksana dengan persentase 75% (Baik) dan pertemuan ketiga 16 skor yang terlaksana dengan persentase 80% (Sangat Baik). Berdasarkan tabel diatas bahwa hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran selama tiga kali pertemuan pada siklus I mendapatkan nilai rata-rata 75% dengan kategori baik.

Hasil pelaksanaan siklus I menunjukkan bahwa pembelajaran belum berjalan dengan lancar dan belum memenuhi kriteria keberhasilan. Hasil pelaksanaan siklus I juga menunjukkan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa di kelas V masih rendah. Perbaikan dan penyempurnaan diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil evaluasi siklus I menunjukkan bahwa dari 15 siswa, hanya 6 yang memperoleh nilai di atas KKTP atau lebih dari 70, ini menunjukkan bahwa hanya 60% hasil belajar siswa mencapai tingkat ketuntasan, dengan nilai tes rata-rata hanya 72.

Siklus II

Berdasarkan tabel berikut tentang hasil belajar yaitu sebagai berikut :

Tabel 5. Data Hasil Belajar Siklus II

No	Nama siswa	Nilai	Kategori	Keterangan
1.	AP	90	Sangat Tinggi	Tuntas
2.	AP	80	Sangat Tinggi	Tuntas
3.	A	75	Tinggi	Tuntas
4.	DET	95	Sangat Tinggi	Tuntas
5.	FL	70	Tinggi	Tuntas
6.	FE	95	Sangat Tinggi	Tuntas
7.	GS	100	Sangat Tinggi	Tuntas
8.	KRA	92,5	Sangat Tinggi	Tuntas
9.	K	100	Sangat Tinggi	Tuntas
10.	LJCB	50	Sangat Rendah	Tidak Tuntas
11.	LVP	85	Sangat Tinggi	Tuntas
12.	NAS	80	Sangat Tinggi	Tuntas
13.	R	97,5	Sangat Tinggi	Tuntas
14.	SA	95	Sangat Tinggi	Tuntas

15.	S	90	Sangat Tinggi	Tuntas
	Jumlah	1295		
	Nilai Tertinggi	100		
	Nilai Terendah	50		
	Rata-rata	86	Sangat Tinggi	

Sumber: Data Primer Setelah diolah (2026)

Tabel 5 menunjukkan nilai dari hasil belajar siswa melalui tes yang diterapkan setelah menggunakan media pembelajaran *Educaplay* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila selama proses pembelajaran pada siklus II tersebut. Diperoleh rata-rata nilai siswa adalah 86, yang tergolong dalam kategori sangat tinggi, berikut adalah tingkat kategori keberhasilan dalam penilaian hasil belajar siswa yang dapat dilihat pada tabel.

Tabel 5. Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa Siklus II

No	Skor	Frekuensi	Presentase (%)	Kategori
1.	80-100	12	80	Sangat Tinggi
2.	70-79	2	13	Tinggi
3.	60-69	0	-	Rendah
4.	0-59	1	7	Sangat Rendah
		15	100%	

Sumber: Data Primer Setelah diolah (2026)

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan hasil tes dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui penerapan media pembelajaran *Educaplay* siswa kelas V pada siklus II. Terdapat 1 siswa (7%) dengan rentang nilai 0-59 pada kategori sangat rendah, tidak ada siswa yang berada pada rentang nilai 60-69 pada kategori rendah, 2 siswa (13%) dengan rentang nilai 70-79 pada kategori tinggi, dan 12 siswa (80%) dengan rentang nilai 80-100 pada kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pada siklus II karena sudah mencapai indikator keberhasilan.

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 167 Sukaharapan lebih dari 70. Jadi, tingkat pencapaian ketuntasan hasil belajar dapat dilihat pada tabel 11.

Tabel 6. Presentase Ketuntasan Siklus II

Interval	Kategori Ketuntasan	Frekuensi	Presentase
Nilai $\geq$ KKTP	Tuntas	14	93
Nilai $\leq$ KKTP	Tidak Tuntas	1	7
Jumlah		15	100%

Sumber: Data Primer Setelah diolah (2026)

Berdasarkan tabel 6 menunjukkan bahwa jumlah siswa yang belum mencapai nilai KKTP sebanyak 1 siswa (7%) sedangkan siswa yang sudah mencapai nilai KKTP sebanyak 14 siswa (93%). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *Educaplay* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siklus II sudah efektif karena telah tercapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu sebanyak 80% siswa yang telah tuntas memenuhi kriteria ketuntasan ≥ 70 . Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini telah mencapai tujuan penelitian dan tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya. Peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II, di mana ketuntasan hanya mencapai 60% pada siklus I dan ketuntasan mencapai 93% pada siklus II, dengan nilai KKTP 70. Dengan demikian, pelaksanaan penelitian ini telah berhasil

pada siklus II dan tidak akan dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya.

Tabel 7. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Skor	Ketercapaian	Peningkatan	Kategori
1.	I	60%	33%	Cukup
2.	II	93%		Sangat Tinggi

Sumber: Data Primer Setelah diolah (2026)

Tabel 7 terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, persentase ketercapaian siswa yang memenuhi KKTP sebesar 70 hanya mencapai 60% dan yang tidak tuntas 40%, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan belajar, sehingga kategori peningkatan mereka masih rendah.

Selanjutnya siklus kedua, terjadi peningkatan yang signifikan dalam ketercapaian siswa persentase ketercapaian meningkat menjadi 93% dan persentase yang tidak tuntas menjadi 7%. Lebih dari 80% siswa telah mencapai nilai yang ditetapkan, yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran berjalan dengan efektif. Termasuk dalam kategori peningkatan. Dengan peningkatan hasil belajar sebesar 33% dari siklus I ke siklus II, tindakan perbaikan berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang materi. Dengan lebih dari 80% siswa mencapai nilai KKTP, pembelajaran siklus II dinyatakan berhasil karena memenuhi indikator keberhasilan.



Gambar 6. Diagram Perbandingan Hasil Belajar

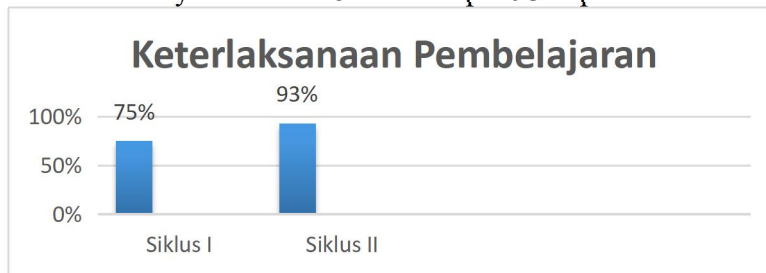
Tabel dan gambar terlampir membandingkan bagaimana pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran *Educaplay* dari siklus I ke siklus II.

Tabel 8. Peningkatan Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus I dan Siklus II

No	Skor	Ketercapaian	Peningkatan	Kategori
1.	I	75%	18%	Baik
2.	II	93%		Sangat Baik

Sumber: Data Primer Setelah diolah (2026)

Tabel 15 menunjukkan hasil keterlaksanaan pembelajaran siklus I mencapai 75% dengan kategori baik, peningkatan berikutnya sebesar 18% mencapai 93% pada siklus II.



Gambar 7. Diagram Perbandingan Keterlaksanaan Pembelajaran

a. Perbandingan Aktivitas siswa siklus I dan siklus II

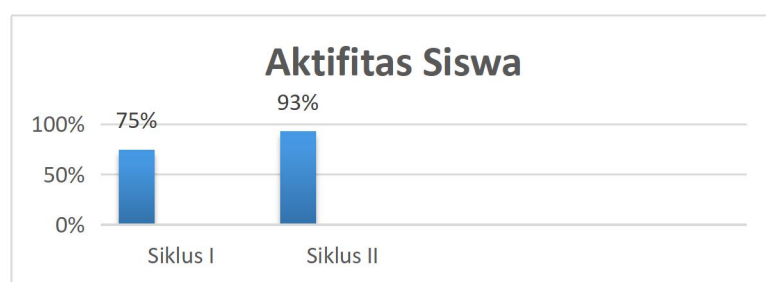
Tabel dan gambar terlampir membandingkan bagaimana pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran *Educaplay* dari siklus I ke siklus II.

Tabel 16. Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Skor	Ketercapaian	Peningkatan	Kategori
1.	I	75%	18%	Baik
2.	II	93%		Sangat Baik

Sumber: Data Primer Setelah diolah (2026)

Tabel 16 menunjukkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I mencapai 75% dalam kategori baik, dan peningkatan sebesar 18% pada siklus II mencapai 93% dalam kategori sangat aktif.



Gambar 8. Diagram Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Educaplay* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN 167 Sukaharapan. Pada siklus I, sebanyak 9 siswa atau 60% telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 6 siswa atau 40% belum mencapai KKTP. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II, jumlah siswa yang mencapai KKTP meningkat menjadi 14 siswa atau 93%, sedangkan 1 siswa atau 7% belum mencapai KKTP. Peningkatan juga terlihat pada keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa. Keterlaksanaan pembelajaran meningkat dari 75% pada siklus I dengan kategori baik menjadi 93% pada siklus II dengan kategori sangat baik. Aktivitas siswa juga meningkat dari 75% pada siklus I dengan kategori aktif menjadi 93% pada siklus II dengan kategori sangat aktif. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *Educaplay* dapat menciptakan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih interaktif, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mendukung peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN 167 Sukaharapan.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada satu kelas, yaitu kelas V SDN 167 Sukaharapan, dengan jumlah subjek sebanyak 15 siswa. Oleh karena itu, hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasikan secara luas pada kondisi sekolah, karakteristik siswa, dan lingkungan pembelajaran yang berbeda. Kedua, penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus sehingga peningkatan hasil belajar yang diperoleh menggambarkan kondisi pembelajaran pada kelas yang diteliti. Ketiga, penelitian ini berfokus pada hasil belajar, keterlaksanaan pembelajaran, dan aktivitas siswa, sehingga belum mengkaji secara khusus aspek lain, seperti motivasi belajar, minat belajar, kemampuan berpikir kritis, serta retensi pemahaman siswa dalam jangka waktu yang lebih panjang. Keempat, penggunaan *Educaplay* dalam penelitian ini bergantung pada

ketersediaan perangkat digital dan kestabilan jaringan internet selama proses pembelajaran.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan penelitian, guru disarankan untuk menggunakan media Educaplay sebagai salah satu alternatif media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penggunaan media tersebut perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, ketersediaan perangkat, serta kondisi jaringan internet di sekolah. Guru juga perlu menyiapkan aktivitas pembelajaran yang sesuai agar Educaplay tidak hanya digunakan sebagai permainan, tetapi dapat membantu siswa memahami materi secara lebih bermakna. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian dapat dilakukan pada jumlah subjek yang lebih besar, jenjang kelas yang berbeda, atau pada sekolah dengan karakteristik yang beragam agar diperoleh gambaran hasil yang lebih luas. Peneliti selanjutnya juga dapat mengkaji pengaruh penggunaan Educaplay terhadap variabel lain, seperti motivasi belajar, minat belajar, keaktifan, kemampuan berpikir kritis, atau retensi hasil belajar. Selain itu, penelitian berikutnya dapat menggunakan desain eksperimen atau membandingkan Educaplay dengan media pembelajaran digital lainnya untuk memperoleh bukti yang lebih kuat mengenai efektivitas media pembelajaran tersebut.

DAFTAR REFERENSI

- Aditia, M. A. (2023). Soal Pendidikan Pancasila Kelas 5 Aku dan Lingkungan Sekitarku. *Diaryguru.com*. diakses tanggal 14 November 2025, dari <https://www.diaryguru.com/2023/02/soal-pendidikanpancasila-kelas-5-norma-dan-adat.html?m=1>
- Aisah, R. N., Masfuah, S., & Rondli, W. S. (2022). Analisis faktor penyebab kesulitan belajar PPKn di SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 671–685. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.339>
- Amrullah, M. N. K., Khalid, I. A., Budiono, I., Damanik, P., Timoera, D. A., Sadipun, B., ... & Abadi, D. M. H. (2024). *PENDIDIKAN PANCASILA*. CV Rey Media Grafika.
- Andrianto, S., Firman, F., & Desyandri, D. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Pintar Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 07 Koto Panai Air Haji. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 50– 53.
- Anugrah, A., & Rahmat, R. (2024). Pendidikan Karakter dalam Perspektif Kurikulum Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 22-34.
- Febriani, V., & Mansurdin, M. (2025). Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila menggunakan model *problem based learning* dengan media Educaplay di kelas IV SDN 11 Tanjung Alai Kabupaten Pasaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 2755–2764. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i1.25057>
- Damayanti, A. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. *Prosiding SNEP FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, 1(1), 101-103.
- Dihe, L., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa. September. *Jurnal Seminar Nasional dan Teknologi*, 2(3), 84–90.
- Febriani, V., & Mansurdin, M. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning Dengan Media Educaplay Di Kelas IV SDN 11 Tanjung Alai Kabupaten Pasaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 2755–

2764.

- 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.
- Fernanda, Y. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*. 2(3), 61–68.
- Ismayanti (2023). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV dalam Pembelajaran IPA Melalui Penerrapan Games Edukasi Media Puzzle di SD Negeri 2 Pincepute Kota Palopo*. (Tidak diterbitkan, Program Sarjana PGSD – UNCP, 2023)
- Karomah, U. (2025). Efektivitas E-diktat Flipbook Berbantuan Wordwall terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa di MI Tholabiyah. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(4), 883-894.
- Kholil, M., & Zulfiani, S. (2020). Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi. *Jurnal Of Primary Educaton* 1(2), 151–168.
- Kifli, S. (2021). *Gambaran Hasil Belajar Fisika Berdasarkan Kepribadian (Myers Briggs Type Indicator) MBTI Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Fisika FTK UIN Alauddin Makassar Angkatan 2020*. (Universitas UIN Alauddin Makassar, 2020). Diakses dari https://books.google.co.id/books?id=xqGaEAAQBAJ&pg=PA13&dq=indikator+hasil+belajar&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&sa=X&ved=2ahUKEwif2-222eSQAxWPTmwGHdhAHu4Q6wF6BAGKEAU#v=onepage&q=indikator%20hasil%20belajar&f=false
- Krisnayanti, I. G. A. A. H., Heni, G. A. A., & Wijaya, S. (2022). Pengaruh kinerja s guru terhadap hasil belajar siswa kelas 5 SD mata pelajaran science sekolah XYZ. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(2), 1776-1785.
- Lestari, S., & Fathiyah, K. N. (2023). Analisis Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemandirian pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 398-405.
- Magdalena, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar SDN Meruya 06 Pagi. *Ejournal.Stitpn.Ac.Id*. 3 (2), 312-325.
- Maharani, Zulaihah, Romaniah, & Jaslina, N. (2024). Efektivitas Berbagai Jenis Media Pembelajaran. *Prosiding Sandibasa Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2 (1), 242–252.
- Mauliana, S. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Media pembelajaran digital Educaplay pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I UPT SD Negeri. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 5(3), 2987– 2995.
- Motoh, T. C. (2022). Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Vii Smp Negeri 3 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 1(1), 1–17.
- Nadhrhah, A. (2024). *Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Minat Belajar Anak di Ra Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Prasela, N., Witarsa, R., & Ahmadi D (2020). Kajian Literatur Tentang Hasil Belajar Kognitif Menggunakan Model Pembelajaran Langsung dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Review Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 121–130.
- Pristiwanti, Desi, dkk. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4(6). 7911-7915.

-
- Purwaningsih,P. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media wordwall. *EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 2(4), 422–427.
- Rohmah, N. W., & Hermawan, d., (2025). Pengaruh Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*. 4 (1), 159-173.
- Sabil, M. A., Shafira, S., & Hidayat, S. (2024). Filsafat Pendidikan Pancasila: Membangun Karakter Unggul di Sekolah Dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(1), 233–239.
- Safitri, W., Khayroiyah, S., Dewi, I. S., Nurjanah, N., & Harahap, Z. (2024). Penerapan Media Interaktif Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III UPT SD Negeri 060925 Medan Amplas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 35949–35954.
- Saleh, M. Saleh, Syahrudin, dkk. (2023). *Media Pembelajaran*. Purbalingga: Euruka Media Aksara.
- Sari, W. T. & Prawijaya, S., (2023). Pengaruh Media Ular Tangga Berbasis Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 9 Subtema I di Kelas V. *Jurnal Sekolah PGSD*, 7(4), 587–594.
- Siregar, H. T. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2(2), 215–226.
- Sonia (2024). *Implementasi Media Educaplay Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Pada Kelas V SDN 367 Pabbarasseng*, Kec.Bua (Tidak diterbitkan, program sarjana PGSD – UNCP,2023).
- Sukatmi. (2025). Kaitan Teori Belajar dengan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Agama Islam. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2(1), 177–186.
- Suparlan, S. (2021). Ketrampilan Membaca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Fondatia*, 5(1), 1–12.
- Winarsih, W. (2022). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Vektor Menggunakan Model Problem Based Learning Siswa Kelas X Mia Sman 1 Balai Riam Tahun Pelajaran 2021/2022. *Meretas: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 64–67.
- Yulianto Agus. (2021). Penerapan Model Kooperatif Tipe TPS (Think Pair Share) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas VI SDN 42 Kota Bima. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 01(02), 6–11.