

**KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA GAME EDUKATIF ROGAPLAY  
TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK  
SEKOLAH DASAR**

Dewi Rahmawati<sup>1\*</sup>, Muslimin Ibrahim<sup>2</sup>, Asmaul Lutfauziah<sup>3</sup>, Agus Wahyudi<sup>4</sup>

<sup>1234</sup>PGSD FKIP Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

<sup>1\*</sup>[4130022034@student.unusa.ac.id](mailto:4130022034@student.unusa.ac.id), <sup>2</sup>[musliminibrahim@unusa.ac.id](mailto:musliminibrahim@unusa.ac.id),

<sup>3</sup>[asmaul@unusa.ac.id](mailto:asmaul@unusa.ac.id), <sup>4</sup>[aguswahyudi@unusa.ac.id](mailto:aguswahyudi@unusa.ac.id)

*Corresponding author\**

**ABSTRACT**

*The low interest and learning outcomes of students in science learning in elementary schools are often caused by the use of less varied learning media so that the learning process tends to be monotonous and less actively involving students. This study aims to determine the effectiveness of the use of Rogaplay educational game media on the interest and learning outcomes of elementary school students in science. This study uses a quantitative approach with a pre-experimental design of one group pretest–posttest. The study was conducted at Kyai Hasyim Elementary School, Surabaya, with 31 fourth-grade students as research subjects. Data collection techniques used tests, questionnaires, and observations. Analysis of learning outcomes was carried out using the N-Gain formula, while data on students' learning interests were analyzed using percentages. The results showed that the use of Rogaplay educational game media was effective in increasing students' interest and learning outcomes. The average N-Gain value of learning interest was 0.70, which is included in the high increase category. Meanwhile, the average N-Gain value of cognitive learning outcomes was 0.88, which is also included in the high increase category. Furthermore, the average psychomotor learning outcome was 93.06, indicating that students were able to effectively use Rogaplay media during the learning process. Therefore, Rogaplay educational game media can be used as an alternative, innovative learning medium to improve interest and learning outcomes in science in elementary schools.*

**Keywords:** *Educational games, learning interest, learning outcomes, science*

**ABSTRAK**

Rendahnya minat dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar sering disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif sehingga proses pembelajaran cenderung berlangsung secara monoton dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media game edukatif Rogaplay terhadap minat dan hasil belajar IPAS peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini

menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental tipe *one group pretest–posttest*. Penelitian dilaksanakan di SD Kyai Hasyim Surabaya dengan subjek penelitian sebanyak 31 peserta didik kelas IV. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, angket, dan observasi. Analisis hasil belajar dilakukan menggunakan rumus N-Gain, sedangkan data minat belajar peserta didik dianalisis menggunakan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media game edukatif Rogaplay efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Nilai rata-rata N-Gain minat belajar sebesar 0,70 yang termasuk dalam kategori peningkatan tinggi. Sementara itu, nilai rata-rata N-Gain hasil belajar kognitif sebesar 0,88 yang juga termasuk dalam kategori peningkatan tinggi. Selain itu, hasil belajar ranah psikomotorik memperoleh rata-rata sebesar 93,06 yang menunjukkan bahwa peserta didik mampu mengoperasikan media Rogaplay dengan baik selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media game edukatif Rogaplay dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar IPAS di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Game edukatif, minat belajar, hasil belajar, IPAS

### **A. Pendahuluan**

Pembelajaran pada jenjang sekolah dasar dituntut berlangsung secara aktif, interaktif, dan bermakna agar mampu mengembangkan potensi peserta didik secara optimal. Media pembelajaran memegang peran penting dalam mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif karena dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta keterlibatan peserta didik dalam belajar (Zahra *et al.*, 2023). Seiring perkembangan teknologi, pemanfaatan media digital menjadi salah satu alternatif yang

relevan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih variatif dan kontekstual (Ismaya *et al.*, 2024). Namun, kondisi nyata di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih terbatas. Proses pembelajaran cenderung didominasi metode ceramah dengan penggunaan buku teks dan LKS, sehingga pembelajaran berlangsung monoton dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif (Surbakti & Chantrin, 2025). Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya

minat belajar peserta didik, yang pada akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar (Fauhah & Rosy, 2020). Minat belajar memiliki peran penting karena peserta didik dengan minat belajar tinggi cenderung lebih aktif dan mampu mencapai hasil belajar yang lebih optimal (Adnyana & Yudaparmita, 2023).

Permasalahan serupa juga ditemukan pada pembelajaran IPAS, di mana peserta didik dituntut untuk memahami dan menganalisis fenomena alam dan sosial secara terpadu. Minimnya penggunaan media yang menarik menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan memahami konsep, sehingga minat dan hasil belajar IPAS menjadi rendah (Windawati & Koeswanti, 2021). Hasil observasi awal di SD Kyai Hasyim menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih bersifat konvensional dengan keterlibatan peserta didik yang rendah dan sebagian besar hasil belajar belum mencapai KKM.

Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukatif. *Game* edukatif mampu menggabungkan unsur bermain, tantangan, dan visual

interaktif sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar (Nand et al., 2019). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *game* edukatif efektif meningkatkan minat dan hasil belajar karena mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran (Khoiriyah et al., 2023; Afidah & Subekti, 2024). Media *game* edukatif *Rogaplay* merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang mengkombinasikan media konkret, video animasi, dan *game* berbasis *RPG Playground* yang dirancang untuk mendukung pembelajaran IPAS. *Rogaplay* menghadirkan pembelajaran kontekstual melalui eksplorasi, dialog, dan tantangan berbasis misi, sehingga peserta didik terlibat aktif dalam memahami materi (Pramuditya et al., 2017). Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas penggunaan *game* edukatif pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih terbatas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan

media game edukatif Rogaplay terhadap minat dan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Kyai Hasyim. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris dalam pengembangan media pembelajaran inovatif serta menjadi referensi bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

### **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-eksperimental tipe one group pretest-posttest*, yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan media game edukatif Rogaplay terhadap minat dan hasil belajar IPAS peserta didik.

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SD Kyai Hasyim, Surabaya. Subjek penelitian adalah 31 peserta didik kelas IV yang dipilih berdasarkan pertimbangan kesesuaian materi, kesiapan kelas, serta rekomendasi pihak sekolah. Perlakuan yang diberikan berupa pembelajaran IPAS menggunakan media game edukatif Rogaplay selama 3 pertemuan.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes, angket, dan observasi.

Tes pretest dan posttest digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif. Minat belajar diukur menggunakan angket tertutup yang disusun berdasarkan indikator perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan aktif (Slameto, 2015). Selain itu, respon peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan Rogaplay dikumpulkan melalui angket respon, sedangkan keterlaksanaan pembelajaran diamati menggunakan lembar observasi oleh dua pengamat untuk menjaga konsistensi data.

Seluruh instrumen penelitian yang meliputi media pembelajaran, modul ajar, serta lembar tes dan angket telah divalidasi oleh 2 validator. Analisis hasil validasi dilakukan menggunakan rumus Aiken's V. Adapun hasil analisis validitas instrumen tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

#### 1. Lembar Angket Minat Belajar

Hasil uji validitas isi menggunakan rumus Aiken's V dengan 2 validator ahli terhadap 6 indikator menunjukkan rata-rata sebesar 0,89. Berdasarkan kriteria validitas, dengan demikian instrumen dinyatakan layak digunakan dalam penelitian.

#### 2. Lembar *Pretest* dan *Posttest*

Hasil uji validitas lembar *Pretest* dan *Posttest* menggunakan rumus Aiken's V dengan 2 validator ahli terhadap 8 indikator menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,88. Berdasarkan kriteria validitas, dengan demikian instrumen dinyatakan layak digunakan dalam penelitian.

### 3. Media *Game* Edukatif *Rogaplay*

Hasil uji validitas isi menggunakan rumus Aiken's V dengan 2 validator ahli terhadap 20 indikator menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,92. Berdasarkan kriteria validitas, dengan demikian instrumen dinyatakan layak digunakan dalam penelitian.

Data dianalisis secara deskriptif. Keefektifan hasil belajar dianalisis menggunakan N-Gain dengan membandingkan skor *pretest* dan *posttest* (Sundayana, 2016), sedangkan data minat dan respon peserta didik dianalisis menggunakan persentase untuk menentukan kategori tingkat pencapaiannya (Arikunto, 2014).

## C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

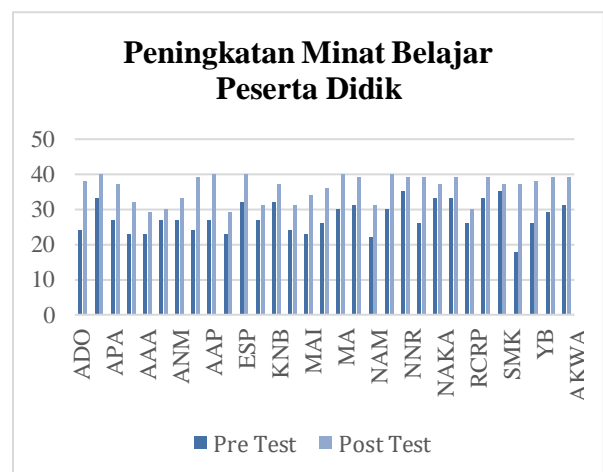
### 1. Hasil Penelitian

Penelitian telah dilaksanakan sesuai dengan rancangan penelitian yaitu

*One group pretest posttest design* pada tanggal 14-19 Januari 2026 di SD Kyai Hasyim Surabaya dengan sasaran penelitian kelas IV A yang berjumlah 31 siswa. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial IPAS materi "Ragam Bentang Alam dan Upaya Melestarikannya" dengan menggunakan media *game* edukatif *Rogaplay*.

#### a. Hasil Peningkatan Minat Belajar

Hasil angket minat belajar peserta didik meliputi hasil angket *pretest* dan *posttest*. Data tes minat belajar yang telah didapatkan kemudian dihitung menggunakan rumus N-Gain Score. Berikut data perhitungan N-Gain Score yang dapat ditunjukkan pada gambar 1 sebagai berikut :



Grafik 1 Peningkatan Minat Belajar

Data tes minat belajar yang telah didapatkan kemudian dihitung menggunakan rumus N-Gain Score.

Berikut data perhitungan N-Gain Score yang dapat ditunjukkan pada tabel 1

**Tabel 1 Perhitungan N-Gain Score Minat Belajar**

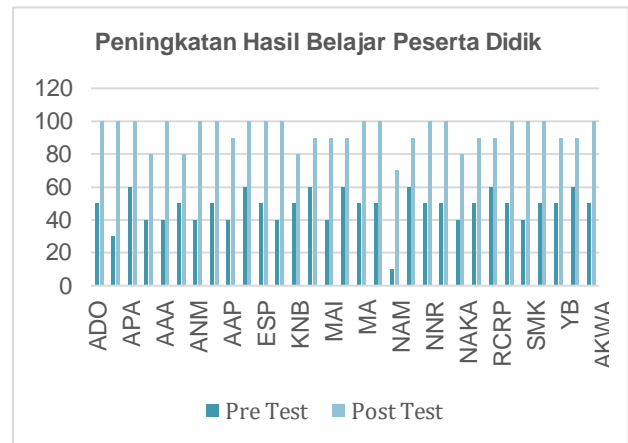
Perhitungan N-Gain Score					
N	Pretest	Posttest	Post-Pre	Skor Maks (40-Pre)	N-Gain
ADO	24	38	14	16	0,88
AAM	33	40	7	7	1,00
APA	27	37	10	13	0,77
AAH	23	32	9	17	0,53
AAA	23	29	6	17	0,35
ADFP	27	30	3	13	0,23
ANM	27	33	6	13	0,46
ARS	24	39	15	16	0,94
AAP	27	40	13	13	1,00
BAM	23	29	6	17	0,35
ESP	32	40	8	8	1,00
GYP	27	31	4	13	0,31
KNB	32	37	5	8	0,63
LMHA	24	31	7	16	0,44
MAI	23	34	11	17	0,65
MAEA	26	36	10	14	0,71
MA	30	40	10	10	1,00
NDH	31	39	8	9	0,89
NAM	22	31	9	18	0,50
NKNT	30	40	10	10	1,00
NNR	35	39	4	5	0,80
NAP	26	39	13	14	0,93
NAKA	33	37	4	7	0,57
PAS	33	39	6	7	0,86
RCRP	26	30	4	14	0,29
RARB	33	39	6	7	0,86
SMK	35	37	2	5	0,40
VM	18	37	19	22	0,86
YB	26	38	12	14	0,86
APR	29	39	10	11	0,91
AKWA	31	39	8	9	0,89
<b>Mean</b>	<b>27,74</b>	<b>36,10</b>	<b>8,35</b>	<b>12,26</b>	<b>0,70</b>
<b>Max</b>	<b>35</b>	<b>40</b>	<b>19</b>	<b>22</b>	<b>1,00</b>
<b>Min</b>	<b>18</b>	<b>29</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>0,23</b>

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain Score di atas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* adalah 36,10, nilai rata-rata *pretest* adalah 27,74, nilai rata-rata dari post-pre adalah 8,35, nilai rata-rata dari skor ideal (40-pretest) adalah 12,26, dan

nilai rata-rata N-Gain Score sebesar 0,70 yang termasuk dalam kategori Peningkatan Tinggi.

**b. Hasil Peningkatan Hasil Belajar**

Pembelajaran IPAS pada materi “Ragam Bentang Alam dan Upaya Melestarikannya” dengan menggunakan media *game* edukatif *Rogaplay* telah dilaksanakan. Hasil belajar terdapat 2 ranah yaitu ranah kognitif dan psikomotorik. Pada ranah kognitif menggunakan *pretest* dan *posttest* pada peserta didik kelas IV SD Kyai Hasyim Surabaya, dapat dipaparkan pada gambar 2 sebagai berikut:



Grafik 2 Peningkatan Hasil Belajar.

Informasi dari data di atas menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* adalah 27,74 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 36,10. Hasil belajar yang didapat di atas kemudian di hitung dengan menggunakan metode perhitungan N-Gain Score.

Berikut ini adalah tabel 2 hasil belajar peserta didik yang sudah dihitung menggunakan N-Gain Score.

**Tabel 2 Perhitungan N-Gain Score Hasil Belajar**

Perhitungan N-Gain Score					
N	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Post-Pre</i>	<i>Skor Maks (40-Pre)</i>	<i>N-Gain</i>
ADO	50	100	50	50	1,00
AAM	30	100	70	70	1,00
APA	60	100	40	40	1,00
AAH	40	80	40	60	0,67
AAA	40	100	60	60	1,00
ADFP	50	80	30	50	0,60
ANM	40	100	60	60	1,00
ARS	50	100	50	50	1,00
AAP	40	90	50	60	0,83
BAM	60	100	40	40	1,00
ESP	50	100	50	50	1,00
GYP	40	100	60	60	1,00
KNB	50	80	30	50	0,60
LMHA	60	90	30	40	0,75
MAI	40	90	50	60	0,83
MAEA	60	90	30	40	0,75
MA	50	100	50	50	1,00
NDH	50	100	50	50	1,00
NAM	10	70	60	90	0,67
NKNT	60	90	30	40	0,75
NNR	50	100	50	50	1,00
NAP	50	100	50	50	1,00
NAKA	40	80	40	60	0,67
PAS	50	90	40	50	0,80
RCRP	60	90	30	40	0,75
RARB	50	100	50	50	1,00
SMK	40	100	60	60	1,00
VM	50	100	50	50	1,00
YB	50	90	40	50	0,80
APR	60	90	30	40	0,75
AKWA	50	100	50	50	1,00
<b>Mean</b>	<b>93,55</b>	<b>47,74</b>	<b>45,81</b>	<b>52,26</b>	<b>0,88</b>
<b>Max</b>	<b>100</b>	<b>60</b>	<b>70</b>	<b>90</b>	<b>1,00</b>
<b>Min</b>	<b>70</b>	<b>10</b>	<b>30</b>	<b>40</b>	<b>0,60</b>

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain Score di atas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* adalah 93,55, nilai rata-rata *pretest* adalah 47,74, nilai rata-rata dari post-pre adalah 45,81, nilai rata-rata dari skor ideal (100-pretest) adalah 52,26, dan nilai rata-rata N-Gain Score sebesar 0,88 yang termasuk dalam kategori Peningkatan Tinggi. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media game edukatif Rogaplay dapat meningkatkan hasil belajar dalam mata Pelajaran IPAS materi ‘Ragam Bentang Alam dan Upaya Melestarikannya’ pada peserta didik kelas IV SD Kyai Hasyim Surabaya.

Sementara itu, pada hasil belajar ranah psikomotorik menggunakan lembar keterampilan peserta didik dalam mengoperasikan media *game* edukatif *Rogaplay* khususnya pada *game RPG Playground* pada pembelajaran IPAS. Aspek psikomotorik yang diamati terdiri atas 6 indikator. Setiap indikator dinilai menggunakan skala likert 1-4, dengan skor maksimum sebesar 24 untuk setiap kelompok. Hasil penilaian psikomotorik peserta didik disajikan pada Tabel 3 sebagai berikut.

**Tabel 3 Hasil Belajar Psikomotorik Peserta Didik**

N	X 1	X 2	X 3	X 4	X 5	X 6	Jumlah	S.M ax	Total
K.1	4	4	4	4	4	4	24	24	100
K.2	4	3	4	3	3	4	21	24	87,5
K.3	4	4	4	4	4	4	24	24	100
K.4	4	4	4	4	4	4	24	24	100
K.5	3	3	3	4	4	4	21	24	87,5
K.6	4	3	4	3	3	3	20	24	83,3
<b>Rata-rata</b>							<b>22,33</b>		<b>93,06</b>

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh skor rata-rata hasil belajar ranah psikomotorik peserta didik sebesar 92,36. Secara keseluruhan, kelompok memperoleh skor tinggi pada setiap indikator psikomotorik. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik mampu mengoperasikan media *game* edukatif *Rogaplay* dengan baik, mengikuti instruksi penggunaan secara tepat, serta menunjukkan koordinasi dan keterlibatan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

## **2. Pembahasan**

### **a. Keefektifan Penggunaan Media Game Edukatif Rogaplay**

### **Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPAS.**

Peningkatan minat belajar peserta didik menunjukkan bahwa penggunaan media *game* edukatif *Rogaplay* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Media berbasis permainan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran konvensional yang cenderung bersifat satu arah. Melalui unsur permainan, tantangan, serta visual yang menarik, peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran secara aktif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Nand *et al.* (2019) yang menyatakan bahwa *game* edukatif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran karena mengintegrasikan unsur hiburan dan pembelajaran secara bersamaan. Selain itu, penelitian Khoiriyah *et al.* (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *game* dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Penggunaan media *game* edukatif

*Rogaplay* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

Peningkatan hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa penggunaan media *game* edukatif *Rogaplay* mampu membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Melalui aktivitas bermain serta tantangan yang terdapat dalam *game*, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Media *game* edukatif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami dan diingat.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Afidah dan Subekti (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media *game* edukatif *Rogaplay* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Pada hasil belajar ranah psikomotorik juga menunjukkan

bahwa peserta didik mampu mengoperasikan media *game* edukatif *Rogaplay* dengan baik selama proses pembelajaran. Peserta didik mampu mengikuti instruksi penggunaan media, berinteraksi dengan fitur yang tersedia dalam *game*, serta menyelesaikan tantangan yang diberikan. Tingginya hasil belajar psikomotorik ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis *game* tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga mampu melatih keterampilan peserta didik dalam menggunakan teknologi pembelajaran.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *game* edukatif *Rogaplay* efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Kyai Hasyim Surabaya. Peningkatan minat belajar ditunjukkan oleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,70 yang termasuk dalam kategori peningkatan tinggi. Selain itu, hasil belajar kognitif peserta didik juga mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,88 yang termasuk

dalam kategori tinggi. Hasil belajar pada ranah psikomotorik memperoleh rata-rata sebesar 93,06 yang menunjukkan bahwa peserta didik mampu mengoperasikan media Rogaplay dengan baik selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media game edukatif Rogaplay dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada desain penelitian yang menggunakan model pre-eksperimental tanpa kelompok kontrol sehingga hasil penelitian belum dapat dibandingkan secara langsung dengan metode pembelajaran lainnya. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat agar memperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61.

<https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>

Afidah, N., & Subekti, F. E. (2024). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Digital terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1944–1952. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7564>

Afni, N. (2022). Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Di Kelas Ii Mi Al-Firdaus Telaga Mas Kota Bekasi Noer Afni. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, (1). <http://e-journal.staibanisaleh.ac.id/index.php/wildan/index>

Amin, K., Putra, A., Wijianto Adhi, R., Fadlilah, N. I., & Helyana, C. M. (2023). Game Edukasi “Perjalanan Si Koko” Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Informatics and Computer Engineering Journal*, 3(1). <https://jurnal.bsi.ac.id/index.php/ijec/>

Arzani, M., & Muhajirin, M. (2025). Analysis The Use of Audio-Visual Learning Media to Increase Students' Learning Interest at 4th Class IPAS Subjects SDN 1 Sigar Penjalin. *International Journal of Education, Information Technology, and Others*, 2025(3), 176–181.

- Damayanti, A. I., & Abimanyu, A. (2025). The Application Of David Ausubel's Theory Of Meaningful Learning In Enhancing Students' Conceptual Understanding. *Indonesian Journal of Educational Technology*, 04(01), 51–59. <https://doi.org/10.26858/ijet.v4i1.8044>
- Damayanti, F., & Puspasari, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Dan Kartu Misteri (PAKARMIS) Berbasis Quiz Team Pada Mata Pelajaran Korespondensi di SMK Adhikawacana Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8(1). <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Fauzi, M. H., Mutaqin, E. J., Rusmana, A., Budi, D., & Taofik, I. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 02(02), 134–141.
- Febriliani, L., & Jaino. (2018). Hubungan Minat Belajar Dan Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V. *Joyful Learning Journal*.
- Ga, I., Anggela, A., Krisnayanti, H., & Wijaya, S. (2022). Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Mata Pelajaran Science Sekolah XYZ. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(2), 2442–9511. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i2.3313/http>
- Irmayani Halim. (2025). Peran Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas IV SDN 05 Tilmuta. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 238–241. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1571>
- Ismaya, R., Salshabila, S., & Ariyani, I. D. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(4), 13779–13785. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i4.34016>
- Kadek, I., Indrawan, A., & Dibia, K. (2021). Motivasi Berprestasi dan Minat dalam Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(3), 407–416. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI>
- Luh, N., Swistiyawati, P., Ayu, I., & Indrayani, M. (2024). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Memahami Konsep Ipas Di Kelas Ii Sd No. 5 Taman. *Dharmas Education Journal*, 5, 1316–1324. [http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de\\_journal](http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal)

- Maria, A., & Maulana, R. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Masagi*, 2(1), 61–68.  
<https://doi.org/10.37968/masagi.v2i1.457>
- Nand, K., Baghaei, N., Casey, J., Barmada, B., Mehdipour, F., & Liang, H.-N. (2019). Engaging children with educational content via Gamification. *Smart Learning Environments*, 6(1).  
<https://doi.org/10.1186/s40561-019-0085-2>
- Nugroho, A. W., & Ma'arif, S. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi "Marbel Fauna" pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6686–6694.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3326>
- Nuraini, N., Aisyah, S., Yuniza, T. D., & Syafitri, A. (2023). Problematika dalam Proses Pembelajaran di Tingkat Sekolah Dasar. *YASIN*, 3(5), 930–939.  
<https://doi.org/10.58578/yasin.v3i5.1444>
- Nurani, C. D. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Dengan Media Kartu Tempel Pada Subtema Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan Kelas V Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 1(2), 29–35.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.  
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurjannatul, E., Aprilia, D., & Aan Sulton, M. (2025). Upaya Meningkatkan Fokus Belajar Siswa Menggunakan Media Interaktif dengan Pendekatan Edutainment. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 1–8.  
<https://doi.org/10.47134/pgsd.v3i1.2216>
- Nurrahmah, S., Chan, F., Pamela, I. S., Fkip, P., & Jambi, U. (2025). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Indonesiaku Kaya Raya Melalui Media Video Animasi Di Kelas 5 Sdn 36/1 Kilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 2548–6956.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27586>
- Pemba, Y., Darmawang, D., & Kusuma, N. R. (2022). Peran Lingkungan Belajar Terhadap Konsentrasi Belajar Peserta Didik Di Smk Katolik Muktyaca. *Jurnal Pendidikan Dan Profesi Keguruan*, 2(1), 12.  
<https://doi.org/10.59562/progresif.v2i1.29859>

- Pramuditya, S. A., Subali Noto, M., & Syaefullah, D. (2017). *GAME EDUKASI RPG MATEMATIKA* (Vol. 6, Number 1).
- Prananda, G., Judijanto, L., StaviniBELIA, Aristanto, Ramadhona, R., & Lestari, N. C. (2024). Evaluasi Literatur Terhadap Pengaruh Game-Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Rahmasari, D. (2023). Strategi Mengajar Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1075–1079. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1831>
- Ricardo, & Meilani Rini Intansari. (2017). Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 188–201. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000>
- Rifqah, I., Lestari Handayani, S., & Hamka, M. (2025). Pengaruh Game-Based Learning Berbantuan Educandy Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 2477–2143. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.29894>
- Sholihah, H., & Perdana, P. I. (2024). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Mengatasi Kebosanan Siswa di Kelas V SDN Demangan 1 Bangkalan. *Journal Educational Research and Development*, 1(2), 142–145. <https://doi.org/https://doi.org/10.62379/jerd.v1i2.116>
- Suprihatien, T., Rafiah, A., Iqtira, F. D., Widyaningsih, P. R., & Risnita. (2023). Meta-Analisis: Evaluasi Hasil Belajar Ranah Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Pada Pembelajaran Sinkronus Dan Asinkronus. *Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 3(4).
- Surbakti, R., & Chantrin, I. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, 3(2), 41–44. <https://doi.org/https://doi.org/10.69688/jpip>
- Wasiyah, Mariati, Fitriana, Y., & Bakara, T. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Mengajar Guru di Kelas. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4, 205–212. <http://jurnaledukasia.org>
- Wibawanto, W. (2020). *GAME EDUKASI RPG (ROLE PLAYING GAME)*. LPPM UNNES. <https://www.researchgate.net/publication/340233496>

Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>

Zahra, A., Syachruraji, A., & Rokmanah, S. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 22469–22657. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.10180>

Zainudin. (2023). RANAH KOGNITIF, AFEKTIF DAN PSIKOMOTORIK SEBAGAI OBJEK EVALUASI HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK. *Jurnal Pendidikan Islam*, (3), 915–931. <https://jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/ilj/article/view/1197>