

Efektivitas *Eduplay Job* Berbantuan Aplikasi *Qreatif* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Jenis Pekerjaan Kelas II SD

Dhika Febriansyah¹, Gadis Clairina Putri Nuhida², Siti Mahmudah³, Wella Aliffathul Aulia⁴, Anggit Jiawa Chelsya⁵, Hana Andriningrum⁶, Vit Ardhyantama⁷, Muhammad Imaddudin⁸

¹²³⁴⁵⁶⁷⁸PGSD Fakultas PSDKU, Universitas Negeri Surabaya

¹24111744113@mhs.unesa.ac.id, ²24111744089@mhs.unesa.ac.id,

³24111744103@mhs.unesa.ac.id, ⁴24111744107@mhs.unesa.ac.id,

⁵24111744110@mhs.unesa.ac.id, ⁶hanaandriningrum@unesa.ac.id,

⁷vitardhyantama@unesa.ac.id, ⁸imaduddinmuhammad@unesa.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the low Indonesian language learning outcomes of second-grade elementary school students on the topic of occupations and their duties, which was caused by the limited use of innovative learning media. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the Eduplay Job media assisted by the Qreatif application in improving students' learning outcomes. This study employed a quantitative approach using a pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The subjects consisted of 10 second-grade students at SDN Bogem 1, selected through purposive sampling. Data were collected through pretest and posttest assessments and analyzed using the Shapiro–Wilk normality test, N-Gain analysis, and paired sample t-test with the assistance of SPSS version 25. The results showed that both pretest and posttest data were normally distributed, with significance values of 0.095 and 0.131, respectively. The average student score increased from 77.80 in the pretest to 90.80 in the posttest. The N-Gain analysis yielded an average score of 0.6811, which was categorized as moderate with a fairly effective level of effectiveness. Furthermore, the paired sample t-test produced a significance value of 0.001 ($p < 0.05$), indicating a significant difference between the pretest and posttest scores. Therefore, the Eduplay Job media assisted by the Qreatif application was effective in improving Indonesian language learning outcomes on the topic of occupations and their duties among second-grade elementary school students.

Keywords: *Eduplay Job, Qreatif Application, Indonesian Language Learning Outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II sekolah dasar pada materi jenis pekerjaan dan tugasnya akibat masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media *Eduplay Job* berbantuan aplikasi *Qreatif* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Pre-Eksperimental* dalam bentuk *one group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian berjumlah 10 siswa kelas II SDN Bogem 1 yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui tes *pretest* dan *posttest*, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas

Shapiro-Wilk, analisis N-Gain, dan uji *paired sample t-test* dengan bantuan SPSS 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal dengan nilai signifikansi masing-masing sebesar 0,095 dan 0,131. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 77,80 pada *pretest* menjadi 90,80 pada *posttest*. Hasil analisis N-Gain memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,6811 yang termasuk kategori sedang dengan tingkat efektivitas cukup efektif. Selain itu, hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($p < 0,05$) yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, media *Eduplay Job* berbantuan aplikasi *Qreatif* efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia materi jenis pekerjaan dan tugasnya pada siswa kelas II sekolah dasar.

Kata Kunci: Eduplay Job, Aplikasi Qreatif, Hasil Belajar Bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar merupakan fondasi utama dalam membangun kemampuan berbahasa anak sejak dini. Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran wajib di Sekolah Dasar memegang peranan penting dalam membentuk kemampuan komunikasi, pemahaman konsep, dan kecakapan literasi siswa sejak usia dini. Salah satu materi yang dipelajari dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD adalah materi jenis pekerjaan dan tugasnya. Materi ini tidak hanya menuntut siswa untuk menghafal nama-nama profesi, tetapi juga memahami peran dan tugas masing-masing profesi secara kontekstual dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman terhadap materi ini sangat penting karena berkaitan langsung dengan wawasan sosial dan pengenalan lingkungan masyarakat pada anak usia sekolah dasar kelas rendah, sehingga proses

penyampaianya harus dilakukan dengan cara yang menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh siswa.

Namun pada kenyataannya, pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SD masih menghadapi berbagai permasalahan yang menghambat tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Realitanya, pembelajaran Bahasa Indonesia di SD dianggap pelajaran yang kurang menarik dan belum memenuhi harapan karena banyak guru masih menerapkan metode konvensional yang minim melibatkan partisipasi aktif siswa, sehingga aktivitas belajar siswa menjadi terbatas dan tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal (Anessa Nurhidayah dkk., 2025). Metode ceramah yang mendominasi proses pembelajaran menyebabkan siswa cenderung pasif, tidak termotivasi, dan mudah bosan, terutama pada

siswa kelas rendah yang masih membutuhkan stimulasi visual dan pengalaman belajar yang konkret untuk membangun pemahaman mereka terhadap materi pelajaran (Kasanah dkk., 2025). Kondisi tersebut berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar siswa.

Selain itu, guru juga masih terbatas dalam memanfaatkan media pembelajaran inovatif yang dapat mendukung penyampaian materi secara lebih menarik dan efektif (Rauf dkk., 2026). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan adanya pembaruan serius dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya melalui penggunaan media yang mampu menarik perhatian, membangun antusiasme, dan meningkatkan keterlibatan aktif siswa kelas rendah secara optimal (Sidabutar dkk., 2025).

Berbagai penelitian telah membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif, baik berbasis digital maupun alat peraga fisik, mampu menjadi solusi efektif dalam mengatasi permasalahan pembelajaran di sekolah dasar. Pemanfaatan media digital seperti aplikasi edukatif interaktif dan

penerapan media alat peraga fisik dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan serta mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung, terdapat peningkatan signifikan dalam hasil belajar saat media digital digunakan secara terintegrasi dengan metode pembelajaran yang tepat (Hasanah dkk., 2025; Jannah dkk., 2025) Jannah dkk., 2025). Temuan ini memperkuat keyakinan bahwa kombinasi antara media digital dan media alat peraga fisik berpotensi besar dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya, interaktif, dan bermakna bagi siswa.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini menghadirkan kombinasi dua media pembelajaran yang saling melengkapi, yaitu *Eduplay Job* dan aplikasi *Qreatif*. Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar terbukti efektif dalam mendukung ketercapaian kompetensi, pemahaman konsep dan terbukti mampu memperkaya pengalaman belajar siswa melalui beragam konten yang kreatif dan interaktif (Haptanti dkk., 2024;

Sitanggang dkk., 2023). Dengan demikian, aplikasi *Qreatif* diposisikan sebagai media utama penyampaian materi yang mampu membangun pemahaman awal siswa terhadap berbagai jenis pekerjaan dan tugasnya secara menarik dan terstruktur (Somo & Kiptiyah, 2024).

Setelah penyampaian materi melalui aplikasi *Qreatif*, pemahaman siswa kemudian diperkuat melalui *Eduplay Job* sebagai media alat peraga berbasis permainan. *Eduplay Job* merupakan media alat peraga fisik inovatif berbentuk kotak permainan yang di dalamnya terdapat berbagai permainan edukatif, seperti mencocokkan profesi dengan tugasnya, roda putar kuis, kartu profesi, serta kantong bijak memakai uang. Penggunaan media konkret berbasis game edukasi terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik hingga mencapai kategori sangat baik dengan persentase ketuntasan belajar yang tinggi (Hartati dkk., 2024). Pengukuran efektivitas media dalam penelitian ini mengacu pada desain *one group pretest-posttest*, di mana keberhasilan penggunaan media dinilai dari perubahan capaian siswa

sebelum dan sesudah pembelajaran berlangsung (Pithaloka dkk., 2025).

Berdasarkan uraian permasalahan, kajian empiris, dan landasan teoritik yang telah dipaparkan, penelitian mengenai efektivitas media *Eduplay Job* dan aplikasi *Qreatif* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia, khususnya untuk materi jenis pekerjaan dan tugasnya pada siswa kelas II SD ini penting untuk dilakukan. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi media *Eduplay Job* sebagai media permainan edukatif berbasis alat peraga fisik dengan aplikasi *Qreatif* sebagai media digital interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi jenis pekerjaan dan tugasnya pada siswa kelas II SD (*novelty*) yang membedakan penelitian ini dari penelitian-penelitian sebelumnya. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat ganda, yaitu bagi guru sebagai referensi pengembangan media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan menyenangkan, serta bagi siswa sebagai pengalaman belajar yang lebih aktif, bermakna, dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia sekolah dasar kelas rendah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-eksperimental* dalam bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan pada satu kelompok tanpa kelompok kontrol (Sugiyono, 2017). Subjek penelitian adalah siswa kelas II SDN Bogem 1 yang berjumlah 10 siswa menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa soal tes tertulis berbentuk pilihan ganda dan isian singkat yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan (Boateng dkk., 2018).

Data dikumpulkan melalui *pretest* dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar setelah penggunaan media *Eduplay Job* berbantuan aplikasi *Qreatif* berbasis animasi interaktif. Analisis data menggunakan SPSS 25 meliputi uji normalitas Shapiro-Wilk sebagai uji prasyarat, uji *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* (Chicco dkk., 2025), serta analisis N-Gain ternormalisasi untuk mengukur tingkat efektivitas penggunaan media

pembelajaran dengan kriteria tinggi ($N\text{-Gain} > 0,70$), sedang ($0,30 \leq N\text{-Gain} \leq 0,70$), dan rendah ($N\text{-Gain} < 0,30$) (Hake, 1998). Sedangkan uji *t* dilakukan setelah data dinyatakan berdistribusi normal sehingga analisis parametrik dapat digunakan secara tepat.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Pengukuran hasil belajar dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum pelaksanaan pembelajaran (*pretest*) dan setelah pelaksanaan pembelajaran (*posttest*) pada 10 siswa yang menjadi subjek penelitian. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis secara bertahap melalui statistik deskriptif, uji normalitas, dan uji beda berpasangan guna memperoleh gambaran yang utuh mengenai efektivitas perlakuan yang diberikan (Sugiyono, 2017).

Secara deskriptif, skor *pretest* siswa menunjukkan variasi yang cukup beragam dengan rentang nilai antara 64 hingga 92 dan rata-rata sebesar 77,80 ($SD = 10,65$). Variasi

tersebut menunjukkan adanya perbedaan kemampuan awal antar subjek sebelum pembelajaran diberikan. Setelah perlakuan diterapkan menggunakan media *Eduplay Job* berbantuan aplikasi *Qreatif*, terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata skor *posttest* menjadi 90,80 (SD = 7,12) dengan rentang nilai 82 hingga 100. Rata-rata peningkatan hasil belajar (*mean difference*) sebesar 13,00 poin menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan penguasaan materi setelah mengikuti pembelajaran. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media *Eduplay Job* berbantuan aplikasi *Qreatif* dapat membantu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas II SD.

Guna memenuhi persyaratan penggunaan statistik parametrik, dilakukan uji normalitas terhadap data *pretest* menggunakan metode Shapiro-Wilk (Quraisy, 2022). Mengingat jumlah sampel yang relatif kecil ($n=10$), hasil uji normalitas lebih mengacu pada uji Shapiro-Wilk karena metode tersebut lebih direkomendasikan untuk sampel berukuran kecil (Ahadi & Zain, 2023).

1. Hasil Uji Normalitas

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas

Table 1. Results of the Normality Test

Variabel	W	Sig
Pretest	0,868	0,095
Posttest	0,880	0,131

Berdasarkan hasil uji normalitas pada Tabel 1, menunjukkan nilai statistik Shapiro-Wilk sebesar 0,868 dengan nilai signifikansi (p) sebesar 0,095 pada data *pretest*, serta nilai statistik Shapiro-Wilk sebesar 0,880 dengan nilai signifikansi (p) sebesar 0,131 pada data *posttest*. Karena kedua nilai p lebih besar dari 0,05 ($0,095 > 0,05$ dan $0,131 > 0,05$), data penelitian dapat dianggap berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi normalitas telah terpenuhi sehingga analisis dapat dilanjutkan ke tahap perhitungan N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa.

2. Hasil Uji N-Gain *Pretest-Posttest*

Tabel 2 Hasil Uji N-Gain *Pretest-Posttest*

Table 2. N-Gain *Pretest-Posttest* Test Results

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std Deviation
Ngain_Score	10	0,40	1,00	0,6811	0,24332
Ngain_Persen	10	40,00	100,00	68,1111	24,33223
Valid N (listwise)	10				

(listwise)

Berdasarkan hasil analisis N-Gain pada Tabel 2, diperoleh rata-rata skor N-Gain sebesar 0,6811 dengan standar deviasi 0,24332. Nilai minimum sebesar 0,40 dan maksimum sebesar 1,00. Berdasarkan kriteria interpretasi N-Gain, nilai rata-rata tersebut termasuk dalam kategori sedang ($0,30 \leq g < 0,70$). Selain itu, rata-rata persentase N-Gain sebesar 68,11% menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa berada pada kategori cukup efektif. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *Eduplay Job* berbantuan aplikasi *Qreatif* mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SD secara cukup efektif.

3. Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

Tabel 3. Hasil Uji T Sampel Berpasangan
Table 3. Results of the Paired Sample T-Test

M1	M2	t	df	p	Mean	SE Di
Pret est	Post est	-11,979	9	<0,001	-13,000	1,085

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* pada Tabel 3, diperoleh nilai $t = -11,979$ dengan derajat kebebasan (df) = 9 dan nilai signifikansi dua arah sebesar $p = 0,001$. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari $\alpha = 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* siswa. Nilai *mean difference* sebesar -13,000 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan menggunakan media *Eduplay Job* berbantuan aplikasi *Qreatif*. Selain itu, interval kepercayaan 95% berada pada rentang -15,455 hingga -10,545 yang menunjukkan bahwa perbedaan yang terjadi bersifat konsisten. Dengan demikian, penggunaan media *Eduplay Job* berbantuan aplikasi *Qreatif* efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SD.

PEMBAHASAN

Sebelum dilakukan analisis N-Gain dan *paired sample t-test*,

peneliti terlebih dahulu melakukan uji normalitas menggunakan metode Shapiro–Wilk karena jumlah sampel penelitian relatif kecil (Fatih dkk., 2026). Data *pretest* ($p = 0,095$) dan *posttest* ($p = 0,131$) memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga data berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk analisis statistik parametrik (Sari dkk., 2024). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Eduplay Job* berbantuan aplikasi *Qreatif* mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SD, yang ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata nilai dari 77,80 pada *pretest* menjadi 90,80 pada *posttest*. Temuan ini menunjukkan bahwa media yang mengintegrasikan unsur visual, audio, dan aktivitas bermain dapat membantu siswa memahami materi secara lebih efektif. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian (Ismaya dkk., 2024; Nursella, 2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dan digital mampu meningkatkan pemahaman, perhatian, keterlibatan, serta hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar siswa juga diperkuat oleh nilai N-Gain

sebesar 0,6811 yang berada pada kategori sedang, menunjukkan bahwa penggunaan media *Eduplay Job* berbantuan aplikasi *Qreatif* cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar sekaligus mencerminkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, tidak hanya ditinjau dari kenaikan skor, tetapi juga dari kualitas penguasaan konsep yang lebih baik. Hal ini menunjukkan media yang digunakan mampu memfasilitasi proses pembentukan pengetahuan siswa secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Hasanah dkk., 2025) yang menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran digital mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian (Utomo, 2023) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa dapat membantu meningkatkan daya serap materi serta memperkuat kemampuan kognitif siswa.

Keberhasilan media *Eduplay Job* berbantuan aplikasi *Qreatif* tidak

terlepas dari karakteristik media yang mengintegrasikan konsep belajar sambil bermain dengan teknologi digital. Melalui aktivitas mengenal berbagai profesi, mencocokkan jenis pekerjaan dengan tugasnya, serta menyelesaikan tantangan permainan yang tersedia, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Aplikasi *Qreatif* juga menyajikan materi melalui animasi, gambar, dan aktivitas interaktif yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar. Integrasi media digital dan media konkret tersebut memungkinkan siswa memperoleh informasi melalui pembelajaran multimodal sehingga membantu membangun pemahaman yang lebih mendalam. Temuan ini didukung oleh (Septianing dkk., 2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, (Pitriani dkk., 2024) yang menjelaskan bahwa pembelajaran yang memadukan unsur permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, (Melati dkk., 2023) menemukan bahwa aplikasi pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi,

keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Efektivitas penggunaan media *Eduplay Job* berbantuan aplikasi *Qreatif* semakin diperkuat oleh hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($< 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan, sehingga peningkatan yang terjadi dapat dikaitkan dengan penggunaan media pembelajaran yang diterapkan. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Auliya dkk., 2023) yang menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian (Rahman dkk., 2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa secara langsung mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan karena siswa lebih aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri.

Temuan penelitian ini memberikan kontribusi baru berupa integrasi antara aplikasi *Qreatif*

sebagai media digital interaktif dengan *Eduplay Job* sebagai media permainan edukatif berbasis alat peraga dalam satu rangkaian pembelajaran. Integrasi kedua media tersebut memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui perpaduan visualisasi materi, interaksi digital, dan aktivitas bermain secara langsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kombinasi kedua media mampu meningkatkan hasil belajar dengan kategori cukup efektif berdasarkan nilai N-Gain sebesar 0,6811 serta menghasilkan perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi digital dengan media konkret lebih mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Eduplay Job* berbantuan aplikasi *Qreatif* dapat direkomendasikan sebagai salah satu inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang efektif untuk diterapkan pada siswa sekolah dasar, khususnya pada materi yang

menuntut pemahaman konsep secara konkret dan kontekstual.

E. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Eduplay Job* berbantuan aplikasi *Qreatif* efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SD pada materi jenis pekerjaan dan tugasnya. Peningkatan terlihat dari rata-rata nilai *pretest* sebesar 77,80 menjadi 90,80 pada *posttest*. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan perbedaan signifikan dengan nilai signifikansi 0,001 ($< 0,05$). Nilai N-Gain sebesar 0,6811 berada pada kategori sedang yang menunjukkan peningkatan hasil belajar yang cukup efektif.

Integrasi media digital *Qreatif* dan media konkret *Eduplay Job* menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar pada tahap operasional konkret. Media *Eduplay Job* berbantuan aplikasi *Qreatif* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan sampel lebih luas, menambahkan kelompok

kontrol, dan menguji pada materi atau mata pelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahadi, G. D., & Zain, N. N. L. E. (2023). Pemeriksaan Uji Kenormalan dengan Kolmogorov-Smirnov, Anderson-Darling dan Shapiro-Wilk. *EIGEN MATHEMATICS JOURNAL*, 11–19. <https://doi.org/10.29303/emj.v6i1.131>
- Anessa Nurhidayah, Arina Shofia Zumala, Muhammad Noor Islahuddin, Titis Puspita Maharani, & Luthfa Nugraheni. (2025). Problematika Penulisan Huruf Tegak Bersambung dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Bagi Kelas Rendah. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 3(4), 85–93. <https://doi.org/10.61132/bima.v3i4.2548>
- Auliya, A. F., Fitriasari, E., Nurunnisa, M., Marini, A., Auliya, A. F., Fitriasari, E., Nurunnisa, M., & Marini, A. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(8), 953–968. <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i8.5765>
- Boateng, G. O., Neilands, T. B., Frongillo, E. A., Melgar-Quinonez, H. R., & Young, S. L. (2018). Best Practices for Developing and Validating Scales for Health, Social, and Behavioral Research: A Primer. *Frontiers in Public Health*, 6, 149. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2018.00149>
- Chicco, D., Sichenze, A., & Jurman, G. (2025). A simple guide to the use of Student's t-test, Mann-Whitney U test, Chi-squared test, and Kruskal-Wallis test in biostatistics. *BioData Mining*, 18(1), 56. <https://doi.org/10.1186/s13040-025-00465-6>
- Fatih, F. A., Lubis, N. P., Hsb, K. N., Zulpan, Z., & Arianto, A. (2026). Konsep Homogenitas dan Normalitas dalam Statistik serta Teknik Pengujiannya. *Educational Journal*, 1(3), 805–817. <https://doi.org/10.63822/b98bqe88>
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 972–980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>
- Hartati, F. R., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD: Literatur Review. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(4). <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.10206>

- Hasanah, W., Rosmilawati, I., & Juansah, D. E. (2025). Peran Media Digital Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Basicedu*, 9(2), 665–678.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i2.9971>
- 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/10.31004/jrpp.v7i4.34016>
- Jannah, M., Akhsan, H., & Ribkoh, R. (2025). Penerapan Cooperative Learning dan Media Manipulatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pecahan Siswa SDN 002 Palembang. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(3), 833–844.
<https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i3.2043>
- Kasanah, U., Sanjaya, F., Indahwati, C., Wimbawati, P. K. A., Yasa, I. W. D., Putrayasa, I. B., Sudiana, I. N., Kasanah, U., Sanjaya, F., Indahwati, C., Wimbawati, P. K. A., Yasa, I. W. D., Putrayasa, I. B., & Sudiana, I. N. (2025). Analisis Literatur Studi Korelasional Tingkat Keinteraktifan Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Kemampuan Literasi Siswa SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 5(6), 8–8.
<https://doi.org/10.17977/um065.v5.i6.2025.8>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741.
<https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Nursella, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 2(1), 77–88.
<https://doi.org/10.70437/jedu.v2i1.14>
- Pithaloka, H., Saffira, M., & Londa, A. E. (2025). Efektifitas Buku Augmented Reality Interaktif untuk Meningkatkan Literasi Lingkungan Anak Sekolah Dasar. *Paedagogie*, 20(2), 223–230.
<https://doi.org/10.31603/paedagogie.v20i2.15005>
- Pitriani, N. W., Dantes, N., & Sariyasa. (2024). Game Based Learning Berorientasi Kahoot! Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1 Februari), 643–650.
<https://doi.org/10.58230/27454312.472>
- Quraisy, A. (2022). Normalitas Data Menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov dan Saphiro-Wilk. *J-HEST Journal of Health Education Economics Science and Technology*, 3(1), undefined-undefined.

- <https://doi.org/10.36339/jhest.v3i1.42>
- Rahman, F., Saleh, M., Arif, R. M., Nurfadiah, N., & Arifin, I. N. (2025). PENGARUH MEDIA WORDWALL BERBASIS WEBSITE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI GAYA. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 5(2), 245–255.
<https://doi.org/10.51878/edutech.v5i2.5098>
- Rauf, M. A. N. A., Sopian, M., Salsabila, N., & Ratnasari, D. T. (2026). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SEKOLAH DASAR: STUDI LITERATUR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 6(1), 1428–1435.
<https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i1.4522>
- Sari, A. P., Hasanah, S., & Nursalman, M. (2024). Uji Normalitas dan Homogenitas dalam Analisis Statistik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 51329–51337.
- Septianing, I., Melati, L., Cantika, N. D., & Destiani, W. (2024). Pengaruh Penerapan Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 94–103.
<https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2722>
- Sidabutar, G. S., Andari, N. W. P., Pegiyanti, N. L. P., Agustini, N. K. A., Putrayasa, I. B., & Sudiana, I. N. (2025). MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA SD MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 226–234.
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25694>
- Sitanggang, R. R., Tegeh, I. M., & Simamora, A. H. (2023). Media Pembelajaran Interakti Berbasis Kuis Bermuatan Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 68–74.
<https://doi.org/10.23887/jipp.v7i1.58144>
- Somo, S., & Kiptiyah, S. M. (2024). Efektivitas Model Pictorial Riddle Berbantuan Aplikasi Qreatif terhadap Pemahaman Konsep Dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas III SDN Wonosari 01 | FONDATIA.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia/article/view/5216>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
<https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/123807/metode-penelitian-kuantitatif-kualitatif-dan-r-d.html>
- Utomo, F. (2023). INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN ERA DIGITAL DI SEKOLAH DASAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8, 3635–3645.
<https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>

