

**MENGOPTIMALKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI
DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN EDUCAPLAY: BUKTI EMPIRIS PADA
SISWA SMP**

Dewi Soleha¹, Edwin Musdi², Mirna³, Yulyanti Harisman⁴
^{1,2,3,4} Pendidikan Matematika Universitas Negeri Padang
Dewisolehah374@gmail.com

ABSTRACT

This study focuses on assessing the effectiveness of using Educaplay in learning that applies the Discovery Learning model. A quantitative approach was chosen, using a quasi-experimental method with a posttest-only control group design to examine differences in learning outcomes between the treatment class and the control class. The research subjects were selected using cluster random sampling, resulting in the selection of the experimental class (VII.3) and the control class (VII.1). The research instruments used were quizzes and mathematics achievement tests. Data analysis was conducted through normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing. The average score obtained by the class that received the treatment was 59.28, while the class that did not receive the treatment scored 44.08. The results of the hypothesis testing indicate that the integration of Educaplay into discovery learning supports an improvement in students' learning outcomes.

Keywords: *Discovery Learning, Educaplay, Mathematics learning outcomes, mathematics education*

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada pengkajian efektivitas pemanfaatan Educaplay dalam pembelajaran menerapkan model Discovery Learning. Pendekatan kuantitatif dipilih dengan menggunakan metode quasy experiment desain posttes-only control group untuk melihat perbedaan hasil belajar antara kelas yang memperoleh perlakuan dan kelas yang tidak memperoleh perlakuan. Subjek penelitian dipilih dengan metode cluster random sampling sehingga terpilih kelas eksperimen (VII.3) dan kelas kontrol (VII.1). Insrumen penelitian yang digunakan adalah kuis dan tes hasil belajar matematika. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Rata-rata skor yang diperoleh pada kelas yang diperoleh perlakuan memperoleh skor 59,28 dan kelas yang tidak memperoleh perlakuan memperoleh skor 44,08. Hasil uji hipotesis mengindikasikan bahwa integrasi Educaplay ke dalam pembelajaran Discovery Learning mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: *Discovery Learning, Educaplay, hasil belajar matematika, pembelajaran matematika*

A. Pendahuluan

Tuntutan pembelajaran abad ke-21 mengharuskan peserta didik mempunyai *higher-order thinking skills* untuk menghadapi tantangan di masa depan (Siswanto & Meiliasari, 2024). Dalam pengembangan kemampuan itu, matematika berperan penting untuk melatih proses penyelesaian yang logis dan sistematis (Sumandya et al., 2024). Namun, dalam praktiknya, pembelajaran matematika di sekolah masih banyak terjadi pada transfer pengetahuan secara langsung, sehingga keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun konsep belum optimal (Niman et al., 2024; Rifka & Suraharta, 2024). Rendahnya keterlibatan peserta didik berimplikasi pada hasil belajar matematika yang belum mencapai hasil yang diharapkan. (Adrillian et al., 2024; Handayani et al., 2024).

Hasil observasi di SMP Pertiwi 2 Padang mengindikasikan bahwa sebagian peserta didik masih pasif selama pembelajaran, kurang menunjukkan kemandirian belajar, dan kurang memahami konsep matematika yang diajarkan secara mendalam. Fenomena ini diperkuat oleh hasil riset sebelumnya yang

mengungkapkan bahwa hasil belajar matematika dipengaruhi oleh model pembelajaran, media pembelajaran, motivasi, dan tingkat keikutsertaan peserta didik untuk belajar (Ayuningtyas et al., 2024). Cara yang dapat diterapkan guna mendorong keterlibatan peserta didik adalah model *Discovery Learning* (Permatasari et al., 2024; Ps & Yerizon, 2023; Putri & Manurung, 2020). Model ini mengarahkan peserta didik secara mandiri melalui proses penyelidikan, pengolahan informasi, dan penarikan kesimpulan untuk membangun pengetahuan (Syafitri & Dwina, 2025). Berdasarkan perspektif konstruktivisme, pembelajaran yang melibatkan proses penemuan akan menghasilkan pemahaman yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang bersifat ekspositori (Nurwijayanti, 2020; Setiani & Lubis, 2024).

Kemajuan teknologi pendidikan turut menghadirkan peluang bagi pendidik untuk mengintegrasikan berbagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai upaya dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik (Arozatulo & Riana, 2024). *Platform* digital dapat dimanfaatkan untuk

masalah tersebut, adalah satunya adalah *Educaplay*. *Educaplay* menyediakan konsep permainan edukatif guna menyediakan aktivitas interaktif seperti kuis, teka-teki, dan pencocokan konsep (Syarmadana et al., 2024). Media pembelajaran yang mengintegrasikan permainan menjadi alternatif menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan interaksi dua arah (Hasanah & Firmansyah, 2022; Nurdiana & Pramuditya, 2026).

Beberapa hasil penelitian sebelumnya memperlihatkan bahwa model *Discovery Learning* yang diterapkan dapat mengoptimalkan hasil belajar matematika, sementara penggunaan *Educaplay* juga berkontribusi terhadap kemajuan motivasi belajar dan pencapaian akademik peserta didik (Pratiwi et al., 2024). Namun, kajian yang mengintegrasikan kedua pendekatan tersebut dalam satu desain pembelajaran masih terbatas, khususnya pada jenjang SMP. Selain itu, penelitian sebelumnya cenderung hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar tanpa menganalisis secara mendalam bagaimana interaksi antara model pembelajaran dan media digital mempengaruhi proses belajar (Adrillian et al., 2024;

Fanani et al., 2024; Winandika et al., 2025). Berangkat dari masih ditemukannya hasil yang berbeda, kajian ini difokuskan pada pengaruh model *Discovery Learning*

H_0 : Tidak menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan efektivitas *Discovery Learning* berbantuan *Educaplay* terhadap hasil belajar matematika. Permasalahan yang dikaji berkaitan dengan adanya kemungkinan adanya perbedaan hasil belajar matematika yang muncul setelah perlakuan. Hipotesis yang diajukan dalam kajian ini yaitu:

H_1 : Menunjukkan pengaruh yang signifikan dari penerapan model *Discovery Learning* berbantuan *Educaplay* terhadap hasil belajar matematika.

Kontribusi kajian terletak pada integrasi pembelajaran konstruktivistik dengan media digital interaktif dalam satu kombinasi pembelajaran yang diharapkan dapat memberikan alternatif inovatif dalam menciptakan proses belajar yang lebih efektif dan partisipatif.

B. Metode Penelitian

Kajian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan *quasi experiment*. Desain penelitian *nonequivalent control group* dengan pengukuran hasil pada *posttest*. Pemilihan desain kajian didasarkan kondisi yang tidak mendukung pengacakan individu dan harus menggunakan kelompok kelas yang tersedia.

Pengumpulan data dilaksanakan di SMP Pertiwi 2 Padang tahun ajaran 2025/2026. Populasi yaitu seluruh kelas VII berjumlah 75 orang. Kelas sampel dipilih dengan *cluster random sampling*. Diperoleh kelas VII.3 (kelas eksperimen) dan kelas VII.1 (kelas kontrol). Fokus perlakuan menggunakan penerapan *discovery learning* berbantuan Educaplay untuk melihat peningkatan hasil belajar kelas sampel.

Instrumen kajian yaitu tes hasil belajar matematika yang disusun berdasarkan indikator kompetensi. Validitas isi instrumen dikaji oleh ahli (*expert judgment*), sedangkan uji reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien *Alpha Cronbach* dan memperoleh nilai sebesar 0,896 yang menunjukkan kategori reliabilitas tinggi.

Prosedur penelitian pada kelas eksperimen mengikuti sintaks *Discovery Learning*, yaitu: (1) stimulasi melalui masalah kontekstual berbantuan *Educaplay*, (2) identifikasi masalah, (3) pengumpulan data melalui aktivitas interaktif, (4) pengolahan data, (5) verifikasi, dan (6) penarikan kesimpulan. Penggunaan *Educaplay* difokuskan pada aktivitas kuis dan permainan edukatif yang dirancang untuk memperkuat pemahaman konsep pada setiap tahap pembelajaran. Data hasil belajar dikumpulkan melalui *posttest* yang diberikan setelah perlakuan. Data dianalisis secara statistik menggunakan bantuan SPSS, meliputi uji normalitas (*Shapiro-Wilk*), uji homogenitas (*Levene*), dan uji hipotesis menggunakan *F-Test* pada taraf signifikansi 0,05. Selain itu, untuk memperkuat interpretasi hasil, dilakukan perhitungan *effect size* (*Cohen's d*) guna melihat besar pengaruh perlakuan secara praktis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1) Hasil

Data diperoleh melalui pelaksanaan kuis pada kelas yang diterapkan perlakuan dan tes tingkat penguasaan materi matematika pada

akhir pembelajaran antara kelas perlakuan dan kelas pembanding. Perkembangan hasil belajar matematika dan perbandingan capaian belajar matematika pada kelas yang kelompok perlakuan dan kelompok pembanding menjadi fokus utama dalam kajian penelitian ini.

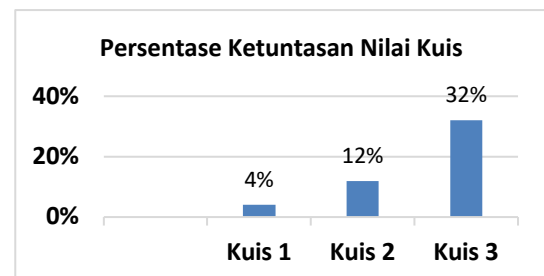
Perkembangan hasil belajar pada kelas yang diberi perlakuan diamati berdasarkan hasil kuis yang diterapkan sebanyak tiga kali selama proses penelitian berlangsung. Kuis digunakan sebagai tolak ukur untuk melihat perubahan kemampuan kelas yang diberi perlakuan berupa implementasi pembelajaran *Discovery Learning* yang didukung media *Educaplay*. Rekapitulasi hasil kuis disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Kuis Kelas Eksperimen

Kuis Ke-	Mean	Jumlah Tuntas	Persentase Ketuntasan
1	42,14	1	4%
2	52,8	3	12%
3	65,6	8	32%

Berdasarkan tabel 1, kemampuan matematika peserta didik pada kelas yang diberi perlakuan mengalami peningkatan berdasarkan rata-rata yang diperoleh. Persentase ketuntasan pada awal pemberian kuis hanya sebesar 4%. Namun, capaian belajar tersebut terus mengalami

peningkatan hingga angka 32% yang diperoleh dari pelaksanaan kuis ketiga. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman peserta didik mengenai materi secara komprehensif dari waktu ke waktu. Persentase ketuntasan nilai kuis peserta didik disajikan pada gambar 1.



Grafik 1 Persentase Ketuntasan Kuis Peserta Didik

Berdasarkan Gambar 1, persentase ketuntasan peserta didik menunjukkan kecenderungan meningkat pada setiap pelaksanaan kuis. Selain perkembangan selama proses pembelajaran, penelitian ini juga mengkaji capaian belajar matematika setelah diterapkan model *Discovery Learning* berbantuan *Educaplay* melalui tes akhir. Hasil tes akhir disajikan pada tabel 2.

Tabel 3. Data Hasil Tes Akhir Matematika Peserta Didik

Kelas	Mean	Median	Minimum	Maximum
Ekspe- rimen	59,28	58	32	84
Kontrol	44,08	44	24	80

Berdasarkan Tabel 2, capaian belajar matematika pada kelas yang diterapkan perlakuan yaitu 59,28, sedangkan kelas yang tidak diberi perlakuan sebesar 44,08. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa capaian belajar matematika kelas yang diterapkan perlakuan menunjukkan perolehan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas tanpa perlakuan. Nilai median pada kelompok perlakuan tercatat sebesar 58, lebih tinggi dibandingkan kelompok tanpa perlakuan yang memperoleh median sebesar 44. Pada kelas yang diberi perlakuan nilai maksimum yang diperoleh sebesar 84. Sedangkan nilai maksimum yang diperoleh kelas yang pembelajarannya menggunakan model langsung dengan metode ceramah yaitu 80. Hasil ini mengindikasikan bahwa capaian belajar matematika pada kelas yang memperoleh perlakuan menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan kelas yang tidak memperoleh perlakuan.

Data nilai rata-rata, median, serta nilai maksimum, capaian belajar matematika pada baik kelas sampel dianalisis berdasarkan persentase

ketuntasan belajar. Persentase ketuntasan perolehan hasil belajar matematika disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Kelas Sampel

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Persentase	
		Jumlah	Tuntas
Ekspe-rimen	25	6	24%
Kontrol	25	1	4%

Berdasarkan Tabel 3, persentase ketuntasan hasil belajar matematika kelas yang menerima perlakuan menunjukkan pencapaian yang lebih tinggi daripada kelas yang tidak menerima perlakuan.

2) Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis, rata-rata hasil belajar matematika peserta didik pada kelas yang memperoleh perlakuan lebih unggul. Secara statistik, perbedaan tersebut signifikan dari hasil uji-t diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,002 ($< 0,05$), yang memberikan gambaran bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan *Educaplay* memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar matematika peserta didik.

Meningkatnya hasil belajar pada kelas yang memperoleh perlakuan dapat ditinjau dari perspektif konstruktivisme, yang menitikberatkan pada keaktifan

peserta didik dalam mengonstruksi pengetahuan berdasarkan pengalaman belajar melalui interaksi dengan lingkungan belajarnya (Handoyo & Ani, 2025). Dalam penelitian ini, sintaks pembelajaran yang digunakan memberikan ruang untuk peserta didik untuk mengonstruksi konsep secara mandiri melalui proses penyelidikan, pengolahan informasi, dan verifikasi, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Integrasi *Educaplay* memperkuat proses tersebut dengan menyediakan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik, sehingga meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif peserta didik selama pembelajaran berlangsung (Khodijah et al., 2023; Salsabila et al., 2021).

Di samping penerapan tersebut, penggunaan *Educaplay* sebagai media pembelajaran yang memanfaatkan permainan edukatif memungkinkan peserta didik untuk melakukan pengulangan konsep secara tidak langsung melalui aktivitas kuis dan permainan, yang berkontribusi terhadap penguatan pemahaman konsep. Sebelumnya memperlihatkan bahwa media interaktif digital mengoptimalkan motivasi dan keterlibatan peserta didik

yang kemudian berimplikasi pada peningkatan hasil belajar (Salsabila et al., 2021).

Namun demikian, hasil analisis penelitian juga memaparkan bahwa persentase ketuntasan belajar pada kelas eksperimen masih relatif rendah, yaitu sebesar 24%. Angka tersebut memperlihatkan bahwa meskipun model yang digunakan mampu mengoptimalkan rata-rata hasil belajar, efektivitasnya dalam mencapai ketuntasan secara klasikal belum optimal. Kondisi ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, Pendekatan pembelajaran masih tergolong baru sehingga peserta didik memerlukan waktu untuk beradaptasi dalam alur pembelajaran. Kedua, keterbatasan waktu penelitian dapat mempengaruhi kedalaman pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Ketiga, variasi kemampuan awal peserta didik yang tidak diukur melalui *pretest* berpotensi mempengaruhi hasil akhir penelitian.

Dari segi implementasi, kendala yang ditemukan selama penelitian, seperti keterbatasan perangkat dan akses internet dalam penggunaan *Educaplay*, juga dapat mempengaruhi efektivitas proses belajar. Dengan demikian, keberhasilan integrasi

teknologi dalam pembelajaran tidak hanya ditentukan desain pembelajaran, namun juga bergantung pada kesiapan fasilitas pendukung dan kompetensi literasi digital peserta didik.

Secara umum, kajian ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa penerapan strategi *Discovery Learning* yang diintegrasikan dengan media pembelajaran interaktif memiliki potensi dalam membantu peserta didik memperoleh hasil belajar yang lebih baik matematika. Namun, kontribusi penelitian ini terletak pada integrasi keduanya dalam satu skenario pembelajaran yang menunjukkan adanya pengaruh positif, meskipun masih terdapat keterbatasan dalam pencapaian ketuntasan belajar.

D. Kesimpulan

Dari berbagai fakta hasil penelitian, maka kesimpulan yang didapat adalah bahwa capaian belajar matematika pada kelas yang mengaplikasikan model *Discovery Learning* berbantuan *Educaplay* lebih baik daripada kelas yang menerapkan model pembelajaran langsung. Hal ini memberikan indikasi bahwa model *Discovery Learning* berbantuan

Educaplay memiliki pengaruh yang positif terhadap capaian belajar matematika. Selain itu, temuan ini juga menunjukkan bahwa keterlibatan secara mandiri melalui aktivitas interaktif *Educaplay* dapat memfasilitasi dalam hal mengontruksi pemahaman konsep yang lebih baik serta meningkatkan capaian belajar matematika. Dengan demikian, model *Discovery Learning* berbantuan *Educaplay* dapat menjadi salah satu solusi dalam mengoptimalkan pencapaian belajar matematika melalui pembelajaran yang efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrillian, H., Mariani, S., Prabowo, A., Zaenuri, Z., & Walid, W. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik: Systematic Literature Review. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 751–767.
<https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1444>
- Arozatulo Bawamenewi, & Riana Riana. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi terhadap Motivasi Belajar. *Faedah: Jurnal Hasil Kegiatan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(4), 10–99.
<https://doi.org/10.59024/faedah.v2i4.1037>
- Ayuningtyas, M., Anam, F., & Suharti,

- S. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Pembelajaran Berdiferensiasi pada Materi SPLDV di Kelas VIII-B SMP Negeri 13 Surabaya Tahun Ajaran 2023/2024. *JMER: Journal of Mathematics Education Research*, 2(2), 1–6. <https://journalng.uwks.ac.id/jmer/article/view/121>
- Fanani, M. A., Haryono, M. J., & Erdiyawita, N. Z. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Mentimeter Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. 16, 139–142.
- Handayani, N. P. ., Parwati, N. N., & Sudatha, I. G. . (2024). Pengaruh Hybrid Learning Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Matematika. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 14(2), 7–11.
- Handoyo, T., & Ani. (2025). Teori Konstruktivisme. *Jurnal Pendidikan Dan Kewarganegara Indonesia*, 2(4), 162–171. <https://doi.org/10.61132/jupenkei.v2i4.884>
- Hasanah, F. J., & Firmansyah, D. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 247–255. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1959>
- Khodijah, S., Herpratiwi, H., & Fitriawan, H. (2023). Efektivitas Pembelajaran Discovery Learning Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 4(4), 2566–2572. <https://doi.org/10.55681/jige.v4i4.1373>
- Niman, E. M., Yansen Edison, A., & Momang, B. (2024). The Effectiveness of the Discovery Learning Model on Student Learning Outcomes. *International Journal of Multidisciplinary Research and Analysis*, 07(07), 3454–3458. <https://doi.org/10.47191/ijmra/v7-i07-49>
- Nurdiyana, A., & Pramuditya, S. A. (2026). Motivasi dan Minat Belajar Sebagai Prediktor Kemampuan Pemahaman Matematis Peserta Didik Berbasis Quizizz. 10, 54–64.
- Nurwijayanti, K. (2020). The effects of mathematics anxiety and motivation on students' mathematics achievement. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 8(3), 190–218. <https://doi.org/10.46328/IJEMST.V8I3.926>
- Permatasari, B. I., Nurismiyati, N., & Rahadi, N. M. (2024). Penerapan Model Discovery learning pada Pembelajaran Matematika SMA pada Materi Kaidah Pencacahan. *Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat*, 10(1), 01–14. <https://doi.org/10.47200/jnajpm.v10i1.2620>
- Pratiwi, A., Sembiring, M. B., & Pradesa, D. (2024). Penerapan Pendekatan TaRL dengan Model PBL untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Education Journal : Journal Education Research and Development*, 8(2), 361–368.
- Ps, M. A., & Yerizon. (2023). Inovasi Pembelajaran Matematika Dengan Model Discovery Learning Pada Kurikulum Merdeka. *Sepren*, 4(02), 186–

193.
<https://doi.org/10.36655/sepren.v4i02.887>
- Putri, A., & Manurung, A. (2020). Penerapan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Senilai pada Siswa Kelas IV SDN Jelambar Baru 01. *JURNAL PERSEDA*.
- Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, I. I. J. (2024). Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas III SDN Purwanto IV Malang. 2(2), 306–312.
- Salsabila, U., Yumna, & Nurhayati. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Vi Melalui Penerapan Media Video Animasi. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 1(1), 39–45. <https://doi.org/10.51878/science.v1i1.191>
- Setiani, L., & Lubis, N. A. (2024). The influence of interactive media on students' mathematics learning outcomes. *AIP Conference Proceedings*, 3024(1), 11–22. <https://doi.org/10.1063/5.0204590>
- Siswanto, E., & Meiliasari, M. (2024). Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Matematika: Systematic Literature Review (Problem-Solving Skills in Mathematics Learning: Systematic Literature Review). *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 8(1), 45–59.
- Sumandya, I. W., Dewi, V. M., & Septiani, N. M. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas XI. 2(2), 306–312.
- Syafitri, C., & Dwina, F. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Fase E Sman 1 Batang Anai. 14(3), 130–135.
- Syarmadana, Aisyah, N., & A, R. (2024). Penerapan Media Educaplay Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS. 9(2), 51–56.
- Winandika, G., Adelia Riski Hasanah, P., Afandi, J., Nurul Aini, L., & Febbianna Putri, V. (2025). Pemanfaatan Media Digital Dalam Pembelajaran Ips Sd Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa. In *Jurnal Studi Multidisipliner* (Vol. 9, Number 6).