

PENGARUH AKTIVITAS BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTU MEDIA EDUCAPLAY TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Kayla Nisa Lathiva¹, Henry Januar Saputra², Joko Sulianto³
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas PGRI Semarang¹²³

lathiva.kayla@gmail.com henryjanuar@upgris.ac.id jokosulianto@upgris.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of students' learning activity through the implementation of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Educaplay media on the learning outcomes of sixth-grade students at SDN 04 Kluwut Brebes. The study was motivated by the low learning outcomes of students in the Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) subject, where only 40% of students reached the minimum mastery criteria (KKM), allegedly caused by monotonous, teacher-centered learning that made students passive. This research used a quantitative method with an associative approach through simple linear regression analysis. The population and sample consisted of all 34 sixth-grade students (21 male and 13 female) of SDN 04 Kluwut, determined through saturated sampling. Data were collected through observation, interviews, a cognitive posttest, and documentation. The prerequisite tests showed that the data were normally distributed and linear. The simple linear regression analysis produced the equation $Y = 1.106 + 1.012X$ with a significance value of 0.000 ($p < 0.05$) and a standardized coefficient (Beta) of 0.998, indicating a very strong and significant positive effect. It is concluded that the PBL model assisted by Educaplay media significantly improves students' learning activity and learning outcomes.

Keywords: *Problem Based Learning, Educaplay media, learning activity, learning outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aktivitas belajar siswa melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media *Educaplay* terhadap hasil belajar siswa kelas VI SDN 04 Kluwut Brebes. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, di mana hanya 40% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), diduga disebabkan oleh pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru sehingga siswa cenderung pasif. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan asosiatif melalui analisis regresi linear sederhana. Populasi sekaligus sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas VI A SDN 04 Kluwut yang berjumlah 34 siswa (21 laki-laki dan 13 perempuan) yang ditentukan dengan teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes kognitif berupa posttest, dan dokumentasi. Hasil uji prasyarat menunjukkan data berdistribusi normal dan bersifat linear. Hasil analisis regresi linear sederhana menghasilkan persamaan $Y = 1,106 + 1,012X$ dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) dan nilai *standardized coefficient* (Beta) sebesar 0,998, yang menunjukkan adanya pengaruh

positif dan signifikan dengan kekuatan hubungan yang sangat kuat. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model PBL berbantu media Educaplay mampu meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Kata Kunci: Problem Based Learning, Educaplay, aktivitas belajar, hasil belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa mampu mengembangkan potensi dirinya, sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan berperan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa karena menjadi modal utama peningkatan kualitas sumber daya manusia. Aktivitas belajar, sebagai proses interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar, sangat menentukan keberhasilan pembelajaran (Hermansyah & Saputra, 2019). Meski demikian, seluruh komponen dalam sistem aktivitas belajar—mulai dari tujuan pembelajaran, siswa, guru, metode, media, hingga evaluasi—harus saling berkaitan agar tercipta proses pembelajaran yang efektif (Dolong, 2016).

Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS diintegrasikan

menjadi mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) yang bertujuan memberikan pemahaman holistik terhadap fenomena alam dan sosial di sekitar siswa (Naelendra dkk., 2024). Pembelajaran IPAS di sekolah dasar diarahkan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap ilmiah siswa (Marudut dkk., 2020; Sulistriani dkk., 2021), termasuk kemampuan berpikir ilmiah, sistematis, kritis, bekerja sama, serta kemampuan memecahkan masalah (Syafira, 2022).

Kenyataan di lapangan menunjukkan kondisi yang berbeda dari harapan tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VI SDN 04 Kluwut Brebes, hasil belajar IPAS siswa masih tergolong rendah. Dari 34 siswa (21 laki-laki dan 13 perempuan), hanya 14 siswa atau sekitar 40% yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 60% siswa lainnya belum tuntas. Rendahnya hasil belajar tersebut diduga disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru, penggunaan metode

ceramah yang monoton, serta minimnya pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dinilai mampu mengatasi permasalahan tersebut adalah *Problem Based Learning* (PBL), yaitu pendekatan pembelajaran yang mengaitkan konteks belajar dengan permasalahan nyata sehingga siswa dilatih memecahkan masalah, memperoleh pengetahuan, dan memahami konsep secara mendalam (Muhartini dkk., 2023). Model ini dibangun atas dasar teori konstruktivisme dan pembelajaran berbasis pengalaman, serta menempatkan siswa sebagai subjek aktif sementara guru berperan sebagai fasilitator (Ningrum dkk., 2023).

Keberhasilan penerapan PBL dapat semakin dioptimalkan apabila dipadukan dengan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini (Mutanaffisah dkk., 2021). Salah satu media berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah *Educaplay*, yaitu platform yang

menyediakan berbagai sumber daya pendidikan dan aktivitas interaktif berupa kuis, teka-teki silang, dan permainan edukatif bagi guru maupun siswa (Greca dkk., 2022). Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* mampu meningkatkan ketertarikan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran (Izdiar dkk., 2024), sementara integrasi PBL dengan *Educaplay* terbukti membuat siswa lebih aktif dan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar (Annisa dkk., 2025; Pranata dkk., 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengaruh model *Problem Based Learning* yang diintegrasikan dengan media *Educaplay* pada materi Menenal Bumi, Matahari, dan Bulan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas VI SDN 04 Kluwut Bulakamba Brebes. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantu media *Educaplay* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SDN 04 Kluwut. Sejalan dengan rumusan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aktivitas belajar siswa melalui penerapan model Problem

Based Learning berbantu media Educaplay terhadap hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, hasil penelitian dapat dijadikan referensi bagi pengembangan kajian mengenai model PBL, media Educaplay, maupun kombinasi model dan media pembelajaran lain dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi siswa untuk meningkatkan keaktifan, motivasi, dan minat belajar; bagi guru sebagai alternatif dalam merancang pembelajaran IPAS yang lebih efektif dan berpusat pada siswa; bagi sekolah dalam mengoptimalkan pemanfaatan sarana teknologi sebagai media pendukung pembelajaran; serta bagi peneliti sebagai tambahan wawasan keilmuan yang dapat dikembangkan pada penelitian selanjutnya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan asosiatif untuk mengetahui pengaruh dan hubungan antara dua variabel

(Arikunto, 2015), yaitu aktivitas belajar siswa melalui model Problem Based Learning berbantu media Educaplay (variabel X) dan hasil belajar siswa (variabel Y). Desain penelitian yang digunakan adalah regresi linear sederhana dengan model matematis $Y = a + bX$, dengan Y merupakan hasil belajar siswa, X merupakan aktivitas belajar siswa, a adalah konstanta, dan b adalah koefisien regresi.

Penelitian dilaksanakan di kelas VI SDN Kluwut 04 Brebes yang berlokasi di Jalan Samijaya, Kluwut, Kecamatan Bulakamba, Kabupaten Brebes, Jawa Tengah, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, tepatnya pada tanggal 22 Mei 2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VI A SDN Kluwut 04 yang berjumlah 34 siswa, terdiri atas 21 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan (Sugiyono, 2017). Mengingat jumlah populasi yang relatif kecil, seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian melalui teknik non probability sampling jenis sampling jenuh (Sugiyono, 2017).

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi non-partisipan, wawancara terstruktur dengan wali kelas, tes kognitif berupa posttest, dan dokumentasi. Observasi

dilakukan untuk mengamati aktivitas pembelajaran siswa serta pelaksanaan sintaks model PBL berbantu Educaplay, menggunakan lembar observasi yang mencakup aspek aktivitas belajar siswa, pelaksanaan pembelajaran, dan hasil belajar kognitif. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mendalam mengenai kondisi awal pembelajaran sebelum penerapan model. Tes kognitif menggunakan *posttest only design*, yaitu tes pilihan ganda sebanyak 30 butir soal yang diberikan setelah siswa mendapatkan perlakuan pembelajaran menggunakan model PBL berbantu Educaplay. Dokumentasi digunakan sebagai bukti pendukung berupa daftar nama siswa dan foto kegiatan pembelajaran.

Sebelum digunakan, instrumen tes terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji validitas menggunakan rumus *product moment* menunjukkan seluruh 30 butir soal dinyatakan valid, dengan nilai r hitung berkisar antara 0,471 hingga 0,879 yang lebih besar dari r tabel sebesar 0,444 (Amanda dkk., 2019). Hasil uji reliabilitas menggunakan bantuan program SPSS memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,961,

yang menunjukkan tingkat reliabilitas sangat tinggi. Hasil uji taraf kesukaran menunjukkan sebagian besar soal berada pada kategori sedang, sedangkan hasil uji daya pembeda menunjukkan sebagian besar soal berada pada kategori baik hingga sangat baik dengan indeks berkisar 0,600 sampai 0,800, sehingga instrumen dinyatakan layak digunakan dalam penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Uji normalitas dilakukan dengan metode *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* untuk mengetahui apakah data *posttest* berdistribusi normal (Wara dkk., 2025). Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antarvariabel bersifat linear, dengan kriteria nilai signifikansi *Deviation from Linearity* lebih besar dari 0,05. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan analisis regresi linear sederhana dengan kriteria pengambilan keputusan: jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak (terdapat pengaruh), dan jika nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka H_0 diterima (tidak terdapat pengaruh). Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah $H_0 (\beta = 0)$:

tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara aktivitas belajar siswa menggunakan model PBL berbantu media Educaplay terhadap hasil belajar siswa; dan H1 ($\beta \neq 0$): terdapat pengaruh yang signifikan antara aktivitas belajar siswa menggunakan model PBL berbantu media Educaplay terhadap hasil belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2026 di kelas VI A SDN Kluwut 04 Brebes dengan melibatkan 34 siswa. Data awal diperoleh melalui wawancara dengan wali kelas yang mengungkapkan bahwa kondisi belajar siswa cukup beragam, sebagian sudah aktif namun masih banyak yang pasif, dan guru belum pernah memanfaatkan media digital interaktif seperti Educaplay dalam pembelajaran. Data tersebut memperkuat latar belakang perlunya penerapan model dan media pembelajaran yang lebih inovatif.

Hasil observasi terhadap 16 indikator yang mencakup aktivitas belajar, pelaksanaan sintaks PBL, penggunaan media Educaplay, dan

aspek kognitif menunjukkan dominasi skor 3 dan 4 pada hampir seluruh indikator. Pada indikator keaktifan bertanya dan menjawab, misalnya, sebanyak 19 siswa memperoleh skor 3 dan 7 siswa memperoleh skor 4. Kondisi serupa juga terlihat pada indikator partisipasi diskusi kelompok dan ketertarikan terhadap media Educaplay, dengan mayoritas siswa berada pada skor 3 hingga 4. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbantu media Educaplay mampu mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Data hasil *posttest* menunjukkan rentang nilai antara 57 hingga 100, dengan sebagian besar siswa memperoleh nilai pada kisaran 80 hingga 90. Hanya sebagian kecil siswa yang memperoleh nilai pada rentang rendah (57–67), sedangkan mayoritas siswa mencapai kategori baik hingga sangat baik. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilaksanakan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dan uji linearitas. Hasil uji normalitas ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas

Variabel	K-S Statistic	K-S df	K-S Sig.	S-W Statistic	S-W df	S-W Sig.
X	0,074	30	0,200	0,979	30	0,796
Y	0,107	30	0,200	0,975	30	0,690

Berdasarkan Tabel 1, nilai signifikansi *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* pada variabel aktivitas belajar (X) dan hasil belajar (Y) berada di atas 0,05 (masing-masing 0,796 dan 0,690 pada uji *Shapiro-Wilk*),

sehingga data dinyatakan berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk analisis statistik parametrik. Hasil uji linearitas ditampilkan pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Uji Linieritas

Sumber	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups (Combined)	542,367	12	45,197	2,184	0,048
Linearity	421,285	1	421,285	20,361	0,000
Deviation from Linearity	121,082	11	11,007	0,532	0,854
Within Groups	351,933	17	20,702	-	-
Total	894,300	29	-	-	-

Nilai signifikansi *Deviation from Linearity* sebesar 0,854 ($> 0,05$) menunjukkan bahwa hubungan antara aktivitas belajar dan hasil belajar bersifat linear, sedangkan nilai signifikansi *Linearity* sebesar 0,000 dengan F sebesar 20,361

menunjukkan adanya hubungan linear yang signifikan antara kedua variabel. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan dengan analisis regresi linear sederhana, sebagaimana disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Model	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
(Constant)	1,106	0,943	-	1,173	0,251
Aktivitas Belajar (X)	1,012	0,012	0,998	85,324	0,000

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh persamaan regresi $Y = 1,106 + 1,012X$ dengan nilai signifikansi 0,000

($p < 0,05$) dan nilai *standardized coefficient* (Beta) sebesar 0,998 serta t hitung sebesar 85,324. Nilai tersebut

menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar, dengan kekuatan hubungan yang sangat kuat. Dengan demikian, H0 ditolak dan H1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan antara aktivitas belajar siswa menggunakan model PBL berbantu Educaplay terhadap hasil belajar siswa.

Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media Educaplay pada pembelajaran IPAS mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa yang selanjutnya berdampak pada peningkatan hasil belajar. Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai sintaks PBL, meliputi: (1) orientasi siswa pada masalah, ketika guru menyajikan permasalahan kontekstual melalui media Educaplay dalam bentuk kuis interaktif; (2) mengorganisasikan siswa untuk belajar, melalui pembentukan kelompok kecil beranggotakan 4–5 siswa; (3) membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, ketika siswa mencari solusi permasalahan dengan bantuan aktivitas interaktif Educaplay; (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, melalui presentasi hasil diskusi kelompok di

depan kelas; serta (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, ketika guru bersama siswa melakukan refleksi dan evaluasi akhir menggunakan kuis interaktif Educaplay.

Pelaksanaan sintaks tersebut membuat siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi membangun pemahaman melalui pengalaman belajar secara langsung. Penggunaan media Educaplay memperkuat keterlibatan siswa karena menghadirkan aktivitas interaktif yang menarik perhatian dan mengurangi kejenuhan siswa selama pembelajaran berlangsung. Kondisi ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan lebih mudah dipahami ketika siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian Maheswari dkk. (2025) yang menemukan bahwa penerapan PBL berbantuan Educaplay meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fisika secara signifikan. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian Amanda dan Sari (2024) yang melaporkan peningkatan rata-rata hasil belajar kognitif siswa dari 53,75 menjadi

73,25 setelah penerapan PBL berbantuan Educaplay, serta penelitian Panjaitan dan Nasution (2025) yang menunjukkan efektivitas PBL berbantuan Educaplay dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Berbeda dari penelitian-penelitian tersebut yang umumnya berfokus pada pengaruh model dan media terhadap hasil belajar, penelitian ini menunjukkan secara khusus bahwa aktivitas belajar berperan sebagai mekanisme utama yang menjembatani hubungan antara penerapan model pembelajaran dan peningkatan hasil belajar, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai koefisien Beta sebesar 0,998.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan kombinasi model PBL dan media Educaplay pada mata pelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar, yang selama ini lebih banyak diteliti pada mata pelajaran lain seperti fisika, bahasa Inggris, dan matematika di jenjang SMP maupun SMA. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru sekaligus rekomendasi praktis bagi guru sekolah dasar dalam memilih model dan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan

menciptakan suasana belajar yang lebih variatif. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan cakupan sampel, materi, dan variabel yang lebih luas, mengingat penelitian ini masih memiliki keterbatasan, yaitu hanya dilaksanakan pada satu sekolah dengan sampel terbatas serta berfokus pada aspek kognitif pada materi Mengenal Bumi, Matahari, dan Bulan, sehingga belum mencakup aspek afektif dan psikomotorik secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, L., Yannuar, F., & Devianto, D. (2019). Uji validitas dan reliabilitas tingkat partisipasi kota Padang. *Jurnal Matematika UNAND*, 8(1), 179–188.
- Amanda, E. P., & Sari, Y. (2024). Pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Educaplay terhadap hasil belajar kognitif siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 55–66.
- Annisa, D. S., Azis, Z., Azmi, M. B., & Dachi, S. W. (2025). Peningkatan minat belajar matematika siswa menggunakan Educaplay melalui model pembelajaran Problem Based Learning (PBL). *Journal Mathematics Education Sigma (JMES)*, 6(1), 21–29.

- Arikunto, S. (2015). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (Edisi kedua). Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Dolong, H. M. J. (2016). Teknik pengelolaan komponen pembelajaran dalam sistem pendidikan. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 5(2), 293–304.
- Greca, I. M., Silva, J., & Rocha, P. (2022). Educaplay as an interactive learning platform in digital education. *Journal of Education Technology*, 18(3), 210–220.
- Hermansyah, & Saputra, A. (2019). Model interaksi komunikasi pembelajaran SD/MI. *Jurnal Elementary: Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(1), 6–10.
- Izdiar, H. S., Astriani, S., & Rustini, T. (2024). Inovasi pembelajaran menyenangkan dengan penggunaan teknologi berbasis digital. *Jurnal Pendidikan*, 4(6), 11–21.
- Maheswari, R., Hikmawati, Sutrio, & Susilawati. (2025). Pengaruh model Problem Based Learning berbantuan Educaplay terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 13(1), 45–58.
- Marudut, M. R. H., Bachtiar, I. G., Kadir, A., & Iasha, V. (2020). Pembelajaran IPA di sekolah dasar: Hakikat dan pengembangan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 1–10.
- Muhartini, M., Mansur, A., & Bakar, A. (2023). Pembelajaran kontekstual dan pembelajaran Problem Based Learning. *Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(1), 66–77.
- Mutanaffisah, R., Ningrum, R., & Widodo, A. (2021). Ketepatan pemilihan pendekatan, metode, dan media terhadap karakteristik materi IPA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 7(1), 12–21.
- Naelendra, R., Putri, A. R., & Sari, D. P. (2024). Implementasi mata pelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(1), 45–56.
- Ningrum, S., Lestari, D., & Kurniawan, A. (2023). Pengaruh Problem Based Learning terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 65–74.
- Panjaitan, G. S. R., & Nasution, S. M. (2025). The effect of Problem Based Learning (PBL) model on the students' vocabulary mastery assisted by Educaplay media. *Journal of English Education*, 7(1), 30–42.
- Pranata, D. P., Sutiyah, & Purwanto, A. (2025). Peningkatan hasil belajar IPAS menggunakan model Problem Based Learning berbantuan media Educaplay. *TRIADIK*, 24(1), 11–18.
- Sugiyono. (2017). *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistriani, E., Suryani, L., & Kurniawan, A. (2021). Pembelajaran IPA di sekolah dasar dalam menumbuhkan sikap ilmiah siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 120–130.
- Syafira, N. (2022). Pembelajaran IPAS untuk meningkatkan

kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 25–34.

Wara, S. S. M., Adziima, A. F., Nasrudin, M., & Pratama, A. R. (2025). Evaluasi kinerja uji normalitas pada ragam distribusi dan ukuran sampel. *Jurnal Diferensial*, 7(2), 172–183.