

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *WEB*
EDUCAPLAY PADA MATERI BANGUN RUANG UNTUK SISWA
KELAS 5 SDN 3 TIRTOBINANGUN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD



Oleh :

VANIA NUR AMELIA YUSENDO

NPM: 2214060100

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2026

Skripsi oleh:

VANIA NUR AMELIA YUSENDO

NPM. 2214060100

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *WEB*
EDUCAPLAY PADA MATERI BANGUN RUANG UNTUK SISWA
KELAS 5 SDN 3 TIRTOBINANGUN**

Telah Diseminarkan dan Disetujui untuk Dilanjutkan

Guna Penulisan Skripsi/Tugas Akhir

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: Kediri, 22 Juni 2026

Dosen Pembimbing I



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.

NIDN. 0006096801

Dosen Pembimbing II



Dr. Alfi Laila, S.Pd.L., M.Pd.

NIDN. 0708087703

Skripsi oleh:

VANIA NUR AMELIA YUSENDO

NPM. 2214060100

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *WEB*
EDUCAPLAY PADA MATERI BANGUN RUANG UNTUK SISWA
KELAS 5 SDN 3 TIRTOBINANGUN**

Telah Dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: Kediri, 14 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.
2. Penguji I : Encil Puspitoningrum, M.Pd
3. Penguji II : Dr. Alfi Laila, S.Pd.L., M.Pd.



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Vania Nur Amelia Yusendo
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl.Lahir : Nganjuk, 15 Juni 2004
NPM : 2214060100
Fak/Jur./Prodi : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 14 Juli 2026
Yang Menyatakan,

Vania Nur Amelia Yusendo
NPM. 2214060100

MOTTO

“Ketika kamu ikhlas menerima semua kekecewaan hidup, maka Allah akan membayar tuntas kekecewaanmu dengan beribu-ribu kebaikan”

-Ali Bin Abi Thalib-

“Setajam apa pun pisau melukai kulit, waktu masih bisa menyembuhkan. Tapi tajamnya ucapan yang merendahkan, sering meninggalkan bekas yang tak terlihat namun terasa seumur hidup. Hari ini mungkin kita dipandang sebelah mata, dianggap tak punya apa-apa. Tapi roda kehidupan terus berputar. Apa yang hari ini diremehkan, bisa jadi esok menjadi alasan mereka terdiam. *The pain of being underestimated will one day become the fuel of success.*”

(Vania Nur Amelia Yusendo)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap rasa puji syukur atas kehadiran Allah SWT, atas terwujudnya karya yang sederhana ini sebagai jawaban atas penantian serta doa yang telah diberikan. Tidak ada lembar skripsi yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan. Skripsi ini akan saya persembahkan kepada:

1. Kedua orangtua tercinta Bapak Gonawi dan Ibu Sulistyoningsih, dua sosok yang menjadi alasan terbesar penulis untuk terus melangkah dan tidak pernah menyerah. Terima kasih atas setiap tetes keringat, doa yang tidak pernah putus, kasih sayang yang tulus, serta dukungan yang selalu menguatkan di setiap proses kehidupan penulis. Dua orang yang menjadi sumber kekuatan yang selalu mengajarkan arti perjuangan, kesabaran, dan keikhlasan dalam menghadapi setiap ujian. Perjalanan menyelesaikan karya ini tidak selalu berjalan mudah. Banyak rintangan, keraguan, bahkan cacian dan pandangan meremehkan dari sekitar yang sering kali membuat langkah terasa berat. Namun, berkat doa, nasihat, dan keyakinan yang selalu Bapak dan Ibu tanamkan, penulis mampu bertahan hingga akhirnya dapat menyelesaikan perjuangan ini. Setiap air mata, lelah, dan kecewa yang pernah dirasakan seakan terbayar ketika karya ini dapat terselesaikan dengan baik. Terima kasih karena tidak pernah berhenti percaya pada kemampuan anak perempuan pertama kalian ini, bahkan ketika banyak orang meragukan dan merendahkan perjuangannya. Semoga pencapaian sederhana ini menjadi langkah awal untuk mewujudkan impian-impian yang lebih besar, membahagiakan Bapak dan Ibu, serta membalas sebagian kecil dari segala pengorbanan yang telah diberikan. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, umur panjang, kebahagiaan, dan keberkahan agar dapat terus mendampingi setiap langkah, perjuangan, dan keberhasilan penulis di masa depan.
2. Adik laki-laki penulis Arzuka Eldiftion Zevando, yang selalu memberikan dukungan, bantuan, semangat, dan doa-doa yang selalu dipanjatkan. Walaupun terkadang kamu mengesalkan namun *I love you so muchh*

3. Kepada Wildan Adhi Saputra, terima kasih telah kebersamaan penulis dalam setiap proses, selalu hadir memberikan semangat, motivasi, dukungan, dan bantuan materi selama perjalanan penyusunan skripsi ini. *"Thank you for being my constant in the chaos, my strength in the struggle, and my home in every storm."* Terima kasih atas waktu, doa yang tak pernah putus dilangitkan, kesabaran, dan seluruh hal baik yang telah diberikan selama ini. *"Some people come into our lives and make everything feel lighter, and you are one of them."*
4. Kepada sahabat tercinta penulis "ROMUSAH" (Septiani dan Ratih), pertemuan kita di bangku perkuliahan merupakan anugerah yang tidak pernah penulis sangka sebelumnya. Setiap tawa, diskusi, dan dukungan tulus yang tercipta di antara kita menjadi kekuatan tersendiri dalam menghadapi berbagai tantangan selama masa perkuliahan. Dibalik kata pedas yang selalu dilontarkan satu sama lain, ada hati malaikat yang selalu siap menyediakan bahu untuk bersandar, dan hadir tanpa syarat di kala suka maupun duka. Terimakasih atas setiap kenangan indah, setiap perjalanan hidup, dan setiap momen berharga yang telah kita lalui bersama. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kebahagiaan, kesehatan, dan kesuksesan dalam setiap langkah hidup kalian bersama.
5. Kepada Amanda, Isma dan Ziyah, sahabat yang baru-baru ini penulis temui keberadaannya (pada saat terjadi insiden dilokasi KKN 08 Lirboyo). Terimakasih telah memberikan pengalaman berharga selama masa pengabdian kepada masyarakat. Terimakasih atas kepedulian, dukungan dan perhatian yang diberikan selama 26 hari itu, hingga sampai saat ini. Kebersamaan, kerja sama, serta berbagai pembelajaran yang diperoleh selama kegiatan KKN menjadi kenangan dan pengalaman berharga yang turut membentuk pemahaman dan kedewasaan penulis.
6. Dan semua pihak-pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu yang telah banyak membantu menyelesaikan penulisan skripsi ini
7. *Last but not least*, terimakasih untuk diri sendiri karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini, mampu mengendalikan diri dari

berbagai tekanan diluar keadaan dan tidak pernah memutuskan untuk menyerah sesulit apapun prosesnya, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri. *I wanna thank me for always being me, for staying strong, and for never giving up through it all.*

RINGKASAN

Vania Nur Amelia Yusendo, 2214060100 PGSD; Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Web Educaplay* Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas 5 SD. Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2026.

Kata kunci: Multimedia Interaktif, *Web Educaplay*, Bangun Ruang.

Pembelajaran matematika pada materi bangun ruang di kelas 5 SDN 3 Tirtobinangun masih menghadapi berbagai kendala. Peserta didik mengalami kesulitan memahami konsep yang bersifat abstrak, hasil belajar masih rendah, dan guru belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi secara optimal. Kondisi tersebut mendorong perlunya pengembangan multimedia interaktif berbasis *Web Educaplay* yang dapat menciptakan pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Web Educaplay* serta mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dihasilkan.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah 19 peserta didik kelas 5 SDN 3 Tirtobinangun. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respon guru, angket respon peserta didik, serta tes hasil belajar. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *Web Educaplay* memiliki tingkat kevalidan 90% dari ahli media (sangat valid) dan 72% dari ahli materi (valid). Tingkat kepraktisan memperoleh skor 86% berdasarkan respon guru, sedangkan respon peserta didik mencapai 86,67% pada uji coba terbatas dan 85,19% pada uji coba luas. Selain itu, ketuntasan belajar peserta didik mencapai 100% pada tahap implementasi. Dengan demikian, multimedia interaktif berbasis *Web Educaplay* dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran matematika pada materi bangun ruang di sekolah dasar.

PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Web Educaplay* Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas 5 SD” ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulustulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri yang memberikan motivasi kepada mahasiswa;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku ketua prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I;
5. Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II;
6. Encil Puspitoningrum, M.Pd., selaku Dosen Penguji I;
7. Mei Diah Setiyowati, S.Pd., selaku Kepala SDN 3 Tirtobinangun;
8. Alfia Galih Nini Nastiti, S.Pd., selaku guru kelas V;
9. Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada pihak-pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu yang telah banyak membantu menyelesaikan penulisan skripsi ini

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 22 Juni 2026

VANIA NUR AMELIA YUSENDO

NPM. 2214060100

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RINGKASAN	ix
PRAKATA	x
BAB I PENDAHULUAN.....	16
A. Latar Belakang Masalah	16
B. Batasan Masalah	21
C. Rumusan Masalah	21
D. Tujuan Penelitian	21
E. Manfaat Penelitian.....	22
BAB II KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
A. Landasan Teori.....	Error! Bookmark not defined.
1. Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2. Canva dan Web Educaplay	Error! Bookmark not defined.
3. Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
4. Bangun Ruang	Error! Bookmark not defined.
B. Penelitian Terdahulu.....	Error! Bookmark not defined.
C. Kerangka Berpikir.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
A. Model Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
B. Prosedur Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.
C. Desain Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.
D. Tempat dan Waktu Perancangan	Error! Bookmark not defined.
E. Teknik Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
F. Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
G. Metode, Uji Coba, dan Validasi Produk	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	Error! Bookmark not defined.

A. Data Produk Hasil Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
B. Data Uji Coba.....	Error! Bookmark not defined.
1. Uji Kevalidan.....	Error! Bookmark not defined.
2. Uji Kepraktisan.....	Error! Bookmark not defined.
3. Data Keefektifan.....	Error! Bookmark not defined.
C. Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
1. Deskripsi Kevalidan	Error! Bookmark not defined.
2. Deskripsi Kepraktisan.....	Error! Bookmark not defined.
3. Data Keefektifan.....	Error! Bookmark not defined.
D. Revisi Produk	Error! Bookmark not defined.
1. Desain Awal Media.....	Error! Bookmark not defined.
2. Desain Akhir Media.....	Error! Bookmark not defined.
E. Kajian Produk Akhir	Error! Bookmark not defined.
BAB V PENUTUP.....	Error! Bookmark not defined.
A. Simpulan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	23
Lampiran-lampiran	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Hasil Data Need Assesment	17
Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2. 2 Perbedaan bangun ruang Kubus dan Balok.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 1 Jadwal Kegiatan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 2 Lembar Validasi Ahli Materi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 3 Lembar Validasi Ahli Media.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 4 Lembar Respon Guru	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 5 Lembar Respon peserta didik	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Soal Pretest dan Posttest.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 7 Kriteria Kevalidan Produk dan Kepraktisan Produk.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 8 Hasil Penilaian Peserta Didik	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 9 Kriteria Keefektifan Produk	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 1 Angket Validasi Media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 2 Angket Validasi Ahli Materi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 3 Angket Respon Guru	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 4 Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Terbatas.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 5 Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Luas.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 6 Nilai Hasil Uji Coba Terbatas	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 7 Nilai Hasil Uji Coba Luas	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 8 Desain Awal Media.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 9 Desain Akhir Media	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bangun ruang Kubus & Balok	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 1 Pengembangan Model ADDIE.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 2 Desain kuis menggunakan <i>Web Educaplay</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 1 Komentar dan Saran dari Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 2 Komentar dan Saran dari Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 3 Komentar dan Saran dari Ahli Materi	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2. Berita Acara Bimbingan	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3. Surat Pengantar/Izin	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 4. Surat Keterangan Melakukan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 5. Lembar Pemanfaatan Produk.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 6. Hasil Wawancara	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 7. Hasil Observasi.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 8. Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 9. Lembar Validasi Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 10. Lembar Validasi Ahli Materi	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 11. Perangkat Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 12. Angket Respon Guru	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 13. Angket Respon Peserta Didik	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 14. Lembar Pre-Test	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 15. Lembar Post-Test.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 16. Dokumentasi Hasil Kegiatan	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 17. Hasil Cek Plagiasi.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 18. Surat Bebas Plagiasi	Error! Bookmark not defined.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan mendasar dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, seseorang tidak hanya memperoleh pengetahuan, melainkan juga keterampilan serta sikap yang mendukung perkembangan pribadi dan sosial (Siregar et al., 2024). Pendidikan pun memiliki fungsi krusial dalam menyiapkan generasi muda menghadapi tantangan zaman yang terus berkembang, sehingga strategi dan media pembelajaran harus senantiasa disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik.

Pembelajaran merupakan interaksi antara dua pihak, yaitu guru sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai penerima pembelajaran yang menyampaikan unsur kognitif, afektif, dan psikomotorik. Agar proses penyampaian pesan tersebut berjalan efektif, dibutuhkan media serta sumber belajar yang tepat sebagai perantara, karena keduanya sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar peserta didik (Daniyati Muttaqien et al., 2023). Di sisi lain, beban kerja yang berlebihan dapat menyebabkan kelelahan dan menurunnya motivasi guru, yang berujung pada rendahnya mutu pembelajaran. Guru juga dihadapkan pada tantangan berupa perubahan kebijakan pendidikan dan kurikulum. Selain itu, kemajuan teknologi dan dinamika sosial turut memengaruhi cara mengajar serta kebutuhan peserta didik. Namun, tidak semua guru mampu menyesuaikan diri secara optimal terhadap tuntutan tersebut (Nur Efendi & Muh Ibnu Sholeh, 2023). Dengan pendekatan pendidikan yang efektif, proses belajar menjadi lebih bermakna dan menyenangkan, mendorong peserta didik untuk aktif berpartisipasi dan mengembangkan potensi secara optimal.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, penggunaan multimedia kini menjadi salah satu unsur penting dalam dunia pendidikan. Multimedia dalam pembelajaran merupakan perpaduan berbagai jenis media, seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi, yang digunakan untuk menyampaikan materi secara lebih interaktif, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Pembelajaran berbasis multimedia memungkinkan peningkatan interaktivitas baik dalam lingkungan kelas daring maupun tatap muka (Safitri et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar dapat meningkatkan efektivitas serta kualitas dari proses pembelajaran yang pada akhirnya bisa meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik

(Rachmawati et al., 2023). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu solusi untuk menjawab tantangan dalam penyampaian materi yang kompleks dan kurang menarik, terutama di jenjang sekolah dasar. Media pembelajaran yang dirancang dengan elemen visual, audio, dan interaktif telah terbukti dapat meningkatkan efektivitas proses belajar, memfasilitasi pemahaman konsep abstrak, serta menumbuhkan motivasi peserta didik (Salmaiyah et al., 2025). Pemanfaatan multimedia dalam proses belajar mengajar memberikan keuntungan dalam hal menarik perhatian peserta didik serta mempermudah pemahaman terhadap konsep-konsep yang rumit melalui penyajian yang lebih visual dan interaktif. Oleh karena itu, multimedia berpotensi mengubah pola belajar peserta didik menjadi lebih partisipatif dan inovatif, jika dibandingkan dengan metode tradisional yang cenderung hanya mengandalkan buku pelajaran sebagai sumber utama.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada tanggal 5 Mei dengan melibatkan guru dan peserta didik kelas 5 di SDN 3 Tirtobinangun, bahwa sebagian besar peserta didik kelas 5 mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika, terutama soal bangun ruang, karena dipengaruhi oleh beberapa faktor yang saling terkait. Salah satu penyebabnya adalah karena tingkat hasil belajar peserta didik di bidang matematika masih tergolong rendah, khususnya pada materi tentang bangun ruang. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi oleh guru kelas 5 masih belum cukup baik. Kondisi ini membuat peserta didik sering merasa lelah dan sulit mengerti materi yang diajarkan. Oleh karena itu, guru yang bertindak sebagai fasilitator memiliki peran penting dalam mengelola proses belajar mengajar secara lebih efektif, sehingga terbentuk lingkungan belajar yang lebih aktif, menarik, dan nyaman bagi peserta didik untuk memahami materi pelajaran.

Selain melakukan observasi juga melakukan wawancara dengan Ibu Alfia Galih Nini Nastiti, S.Pd., yang merupakan seorang guru kelas lima di SDN 3 Tirtobinangun. Hal ini terjadi karena fasilitas di sekolah masih terbatas. Selain itu, guru belum pernah menggunakan media berbasis permainan dalam proses belajar mengajar. Meski begitu, peserta didik biasanya lebih suka belajar melalui kegiatan yang berbentuk permainan. Berdasarkan pengamatan terhadap materi bangun ruang, terlihat bahwa hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Kurangnya beragamnya media yang digunakan dalam proses belajar adalah salah satu penyebab tingkat pemahaman dan hasil belajar peserta didik menjadi rendah pada materi tersebut.

Tabel 1. 1 Hasil Data *Need Assesment*

No.	Pernyataan	Ya	Ya (%)	Tidak	Tidak (%)
-----	------------	----	--------	-------	-----------

A. Pengalaman Belajar Peserta Didik					
1.	Saya pernah mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran.	15	78,9	4	21,1
2.	Saya dapat memahami penjelasan guru dengan baik.	8	42,1	11	57,9
3.	Saya sering merasa bingung saat mempelajari materi baru.	14	73,7	5	26,3
B. Kendala dalam Pembelajaran					
4.	Saya kesulitan memahami materi jika hanya dijelaskan secara lisan.	16	84,2	3	15,8
5.	Saya membutuhkan contoh atau gambar agar lebih mudah memahami materi.	18	94,7	1	5,3
6.	Saya merasa bosan jika pembelajaran hanya menggunakan buku.	15	78,9	4	21,1
C. Penggunaan Media Pembelajaran					
7.	Guru menggunakan media pembelajaran saat mengajar.	6	31,6	13	68,4
8.	Media pembelajaran yang digunakan guru membantu saya memahami materi.	7	36,8	12	63,2
9.	Saya lebih mudah belajar jika menggunakan media pembelajaran.	18	94,7	1	5,3
D. Kebutuhan Peserta Didik					
10.	Saya ingin pembelajaran menggunakan media yang lebih menarik.	19	100	0	0

Hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa belum mencapai nilai minimal yang ditentukan dalam Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk materi bangun ruang. Hasil tes harian di kelas 5 menunjukkan bahwa hanya 44,4% dari total 19 peserta didik, yaitu 8 peserta didik, yang berhasil mencapai KKM. Selain mengevaluasi hasil belajar, peserta didik juga diwajibkan untuk mengisi kuesioner. Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada 19 peserta didik tersebut, diperoleh data mengenai materi pembelajaran matematika. Hasilnya menunjukkan bahwa 37% dari jumlah peserta didik, yaitu 7 peserta didik, menyatakan menyukai matematika, sedangkan 63% dari jumlah peserta didik, yaitu 12 peserta didik, menyatakan tidak menyukai mata pelajaran tersebut. Dari hasil survei ini, terlihat bahwa peserta didik sangat membutuhkan media pembelajaran yang bisa membantu mereka memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan lebih menyenangkan. Selain itu, guru juga membutuhkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran serta mempermudah komunikasi antara guru dan peserta didik, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan mampu memenuhi kebutuhan belajar peserta didik secara maksimal.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan materi pembelajaran yang mampu menangani tantangan akibat minimnya perhatian peserta didik dan rendahnya hasil belajar

akademik, terutama di mata pelajaran matematika, khususnya pada materi bangun ruang. Salah satu opsi yang bisa dicoba adalah menggunakan materi pembelajaran yang didasarkan pada teknologi, yang diharapkan bisa membuat proses belajar di SDN 3 Tirtobinangun lebih menarik, lebih interaktif, dan lebih efektif. Penggunaan media serta simulasi pembelajaran dapat membantu peserta didik yang kesulitan memahami konsep, sehingga mereka memperoleh gambaran yang lebih konkret mengenai materi yang dipelajari. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dapat mendorong keaktifan peserta didik karena mereka dapat terlibat dalam berbagai aktivitas yang menunjang pemahaman.

Menggunakan media pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi bisa membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik. Media interaktif adalah jenis media pembelajaran yang menggunakan komputer dan menggabungkan beberapa komponen, sehingga memungkinkan pengguna berinteraksi secara dua arah dengan komputer (Esti Primasari et al., 2025). Dengan menggunakan media interaktif, peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif seperti menonton atau mendengarkan, tetapi juga bisa ikut serta secara langsung dalam proses belajar. Misalnya, peserta didik bisa melihat, memutar, atau mengubah bentuk objek berdimensi tiga, sehingga konsep yang diajarkan terasa lebih nyata dan lebih gampang dipahami. Keterlibatan aktif seperti ini bisa meningkatkan semangat belajar peserta didik dan juga memperkuat pemahaman serta ingatan mereka terhadap materi yang diajarkan.

Salah satu platform yang sangat mendukung kegiatan pembelajaran berbasis multimedia interaktif adalah *Educaplay*. *Educaplay* adalah platform yang menyediakan berbagai macam konten belajar yang interaktif dan menarik. Beberapa fitur yang tersedia antara lain *Froggy Jumps*, permainan untuk belajar huruf, permainan kata, teka-teki, permainan belajar alfabet, permainan untuk melatih ingatan, kuis, permainan mencocokkan kolom, teka-teki logika, kuis video, dan permainan dialog. (Batitusta & Hardinata, 2024) tersedia dalam platform *Educaplay*, yang dirancang untuk mendukung pembelajaran interaktif. Platform ini memungkinkan pendidik untuk membuat kuis, permainan edukatif, serta berbagai aktivitas belajar lainnya yang bisa diakses secara daring (Putri Rahmadiana et al., 2025). Pemanfaatan *Educaplay* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan berbagai kemampuan peserta didik, seperti pemahaman konsep, keterampilan, kemampuan berpikir reflektif, berargumentasi, serta interaksi yang lebih aktif antara guru dan peserta didik (Surachmi et al., n.d.). Selain itu, *Educaplay* memiliki antarmuka yang ramah pengguna dan dapat digunakan kapan pun dan di mana pun selama

terhubung dengan internet. Integrasi teknologi ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi guru dan membantu mengatasi keterbatasan dalam penyampaian materi selama proses pembelajaran (Khakim et al., 2023). Oleh karena itu, penggunaan *Educaplay* dalam pembelajaran bangun ruang di kelas 5 SDN 3 Tirtobinangun diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan bagi peserta didik.

Pengembangan multimedia interaktif berbasis web menggunakan *Educaplay* pada materi bangun ruang ini tidak hanya membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi secara efektif (Sry Annisa et al., 2025). Guru dapat memanfaatkan berbagai jenis media dan aktivitas interaktif yang disediakan untuk menyesuaikan dengan gaya belajar peserta didik yang beragam. Selain itu, platform *Educaplay* juga memungkinkan evaluasi pembelajaran melalui kuis interaktif yang dapat memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik dan guru mengenai pemahaman materi. Selain kemudahan akses dan interaktivitas, multimedia pembelajaran berbasis web juga menawarkan fleksibilitas dalam penggunaan dan pengembangan materi (Putri Rahmadiana et al., 2025). Materi dapat diperbarui secara berkala sesuai dengan kebutuhan serta perkembangan kurikulum, sehingga tetap relevan dan up-to-date. Multimedia interaktif berbasis *Web Educaplay* yang tidak hanya digunakan sebagai media evaluasi, tetapi juga mengintegrasikan penyampaian materi, visualisasi bangun ruang, permainan edukatif, dan evaluasi interaktif dalam satu platform berbasis web. Media ini dirancang khusus sesuai karakteristik peserta didik kelas V SD sehingga lebih menarik, mudah diakses, memberikan umpan balik langsung, serta fleksibel untuk dikembangkan sesuai kebutuhan kurikulum. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis *Educaplay* sangat sesuai untuk diaplikasikan di SDN 3 Tirtobinangun.

Dengan memanfaatkan multimedia interaktif berbasis *Educaplay*, diharapkan peserta didik kelas 5 di SDN 3 Tirtobinangun dapat mempelajari konsep bangun ruang dengan cara yang lebih menarik serta mudah dipahami. Pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dipercaya mampu meningkatkan semangat dan ketertarikan peserta didik dalam belajar, sehingga berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar matematika (Dwi Afianti et al., 2023). Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan contoh implementasi teknologi pendidikan yang efektif serta mendukung peningkatan mutu pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Melihat pentingnya aspek-aspek tersebut, pengembangan multimedia interaktif berbasis web melalui *Educaplay* pada materi bangun ruang menjadi hal yang sangat relevan. Inovasi ini tidak hanya berfungsi untuk memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi, tetapi juga menjadi sarana bagi guru dalam menyajikan pembelajaran yang lebih kreatif dan efisien. Oleh karena itu, pengembangan ini diharapkan mampu menjadi alternatif pembelajaran matematika yang modern dan responsif terhadap tuntutan digitalisasi pendidikan di SDN 3 Tirtobinangun.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka diperlukan implementasi penggunaan media pembelajaran yang interaktif berupa *Web Educaplay*. Judul penelitian yang akan dilakukan yaitu **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Web Educaplay* Pada Materi Bangun Ruang Untuk Kelas 5 SDN 3 Tirtobinangun”**

B. Batasan Masalah

Berangkat dari latar belakang di atas, masalah penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Penelitian ini membahas tentang multimedia interaktif berbasis *Web Educaplay*.
2. Penelitian ini terfokus pada materi bangun ruang untuk kelas 5 SDN 3 Tirtobinangun3.
3. Penelitian ini ditinjau dari mengembangkan multimedia interaktif dengan bantuan *Web Educaplay*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas maka rumusan masalah ini adalah:

1. Bagaimana Tingkat Kevalidan Multimedia Interaktif Berbasis *Web Educaplay* Pada Materi Bangun Ruang Untuk Kelas 5 SDN 3 Tirtobinangun?
2. Bagaimana Tingkat Kepraktisan Multimedia Interaktif Berbasis *Web Educaplay* Pada Materi Bangun Ruang Untuk Kelas 5 SDN 3 Tirtobinangun?
3. Bagaimana Tingkat Keefektifan Multimedia Interaktif Berbasis *Web Educaplay* Pada Materi Bangun Ruang Untuk Kelas 5 SDN 3 Tirtobinangun?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan paparan latar belakang, rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui tingkat:

1. Kevalidan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Web Educaplay* Pada Materi Bangun Ruang Untuk Kelas 5 SDN 3 Tirtobinangun?
2. Kepraktisan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Web Educaplay* Pada Materi

Bangun Ruang Untuk Kelas 5 SDN 3 Tirtobinangun?

3. Keefektifan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Web Educaplay* Pada Materi Bangun Ruang Untuk Kelas 5 SDN 3 Tirtobinangun?

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat teoritis dan praktis (bagi sekolah, bagi guru, bagi peserta didik, dan bagi peneliti).

1. Manfaat Teoritis

Secara keseluruhan, penelitian ini berhasil memberikan kontribusi dalam memperkaya pengetahuan serta membantu meningkatkan pencapaian hasil belajar peserta didik pada materi bangun ruang untuk peserta didik kelas 5 di SDN 3 Tirtobinangun.

2. Manfaat praktis

- a. Manfaat bagi sekolah

Menganjurkan pihak sekolah untuk lebih peduli serta menyediakan fasilitas dan infrastruktur yang memadai guna mendukung pelaksanaan pembelajaran Matematika secara lebih optimal.

- b. Manfaat bagi guru

Diharapkan hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan wawasan, sehingga turut berkontribusi dalam meningkatkan profesionalisme guru sekolah dasar dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

- c. Manfaat bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan mampu mendorong peningkatan motivasi dan minat belajar peserta didik, sekaligus berkontribusi pada perbaikan hasil belajar peserta didik.

- d. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini bertujuan untuk memperluas wawasan pengetahuan dan mengembangkan media pembelajaran, sekaligus menjadi sarana pembelajaran dalam menghadapi berbagai permasalahan di bidang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalina, A. N., Afina, N. N., & Susilo, F. (2024). Pengaruh Digitalisasi Perangkat Sekolah terhadap Metode Pembelajaran Berbasis Proyek Menggunakan Teori Belajar Konstruktivisme. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 7, 541–545. <https://proceeding.unnes.ac.id/prisma>
- Amelia Putri W, S, A. A., Cahyani, K., & Herlambang, Y. T. (2024). Peran Filsafat Teknologi dalam Meningkatkan Kualitas Teknologi Pendidikan di Era Disrupsi. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1), 34–49. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i1.699>
- Arsyad, N., Adinda Rezeky Anggriani, dan, Matematika, J., Mipa, F., & Negeri Makassar, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Visual Basic Untuk Siswa Kelas VIII SMP. In *Issues in Mathematics Education (hal* (Vol. 5, Number 2). <http://www.ojs.unm.ac.id/imed>
- Clarista Buena, A., & Safitri, D. (n.d.). *CENDIKIA PENDIDIKAN EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS*. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Dwi Afianti, F., Choirunisa, L., Ariani, R., Lya Diah Pramesti, S., Abdurrahman Wahid Pekalongan Kampus, U. K., Pahlawan Km, J., & Kajen Kab Pekalongan, R. (n.d.). *Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Matematika melalui Pembelajaran Berbasis ICT*.
- Esti Primasari, B., Dwi Nur Wenda, D., Nurmilawati, M., & Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri, P. (2025). *PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS SETS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PERUBAHAN BENTUK ENERGI KELAS 4 SD*.
- Fatikh Mukhdlor, M., Syam, R., & Syahri, M. A. (2024). EVALUASI KURIKULUM MERDEKA MENGGUNAKAN MODEL CIPP DI SEKOLAH DASAR. In *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia* (Vol. 3, Number 2). <https://jpion.org/index.php/jpi316Situswebjurnal:https://jpion.org/index.php/jpi>
- Fikri Ramadhan, M., Rizal Arif, M., Siti Rahmayanti, N., & Khoerunnisa, P. (2025). *Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas X-4 SMAN 2 Karawang*. 73–87. <https://doi.org/10.61132/hikmah.v2i2.880>
- Hadi, H., Agustina, S., & Pendidikan Geografi STKIP Hamzanwadi Selong, P. (2016). *PENGEMBANGAN BUKU AJAR GEOGRAFI DESA-KOTA MENGGUNAKAN MODEL ADDIE* (Vol. 11, Number 1).
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Harahap, A., Setiawan Wibowo, T., Sitopu, J. W., & Solehuddin, M. (n.d.). *PENGGUNAAN DAN MANFAAT APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DITINGKAT MADRASAH TSANAWIYAH THE USE AND BENEFITS OF THE CANVA APPLICATION AS A LEARNING MEDIUM AT THE TSANAWIYAH MADRASAH LEVEL*.
- Hariyono, ¹mohamad, & Widhi, N. (2021). GEOSHAPE DIGITAL: MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA SD. *Pendidikan Dasar*, (1).
- Imaniyah, S., Hidayat, J. N., & Prijambodo, R. F. N. (2018). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KARTU BERGAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN

- IPA KELAS IV SDN MARENGAN LAOK 1 KECAMATAN KALIANGET KABUPATEN SUMENEP. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1). <https://doi.org/10.24929/alpen.v2i1.16>
- Irmayanti, D., Sri, L., Muni, A., Pratiwi, M., Informatika, T., Tinggi, S., & Wastukancana, T. (2022). *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality*. 16. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/ilkom>
- Ismail, M. N., & Alexandro, R. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Di Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 12(1), 37–46. <https://doi.org/10.37304/jikt.v12i1.112>
- Januar Saputra, H., & Isti Faizah, N. (2017). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR UNTUK MENUMBUHKAN NILAI KARAKTER PEDULI LINGKUNGAN PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR*. 4(1), 62–74.
- Januarisman, E., Ghufro N, A., Nusa, K., Barat, T., & Yogyakarta, U. N. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM UNTUK SISWA KELAS VII. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 166–182.
- Khakim, N., Santi, N. M., Bahrul, A., Assalami, U., Putri, E., & Fauzi, A. (n.d.). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PPKn Di SMP YAKPI 1 DKI Jaya. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2022(2), 347–358.
- Kholid, I., Raden, U., & Lampung, I. (2017). *Motivasi Dalam Pembelajaran Bahasa Asing* (Vol. 10, Number 1). <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/ENGEDU>
- Leryan, L. P. A., Damringtyas, C. P., Hutomo, M. P., & Printina, B. I. (2018). THE USE OF CANVA APPLICATION AS AN INNOVATIVE PRESENTATION MEDIA LEARNING HISTORY. *Prosiding Seminar Nasional FKIP 2018*, 190–203. <https://doi.org/10.24071/snfkip.2018.20>
- Lestari, K. P., Rahmawati, I., Nur, A. K., & Nur, D. M. M. (2025). Pengembangan Flip Book Education Berbasis Power Point untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IX di MTs Miftahul Ulum. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 75–92. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.905>
- Maharani, L., Tahir, M., & Syazali, M. (2024). Kesulitan Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Soal Hots Pada Materi IPS Kelas VI SDN Lendang Ara. *Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 5(3), 489–495. <https://doi.org/10.29303/geosceinceed.v5i3.372>
- Mardiana, E., Larasati, D., Rohmah, A., Febri Enjelina, D., Nisa, M., Ayunda Putri, R., Ellianawati Jurusan Pendidikan Fisika, E., & Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, F. (2025). Literatur Review: Pengembangan dan Optimalisasi Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik di Era Digital dalam Materi Momentum Impuls. In *Unnes Physics Education Journal Terakreditasi SINTA* (Vol. 14, Number 1). <https://journal.unnes.ac.id/journals/upej>
- Mawar, M. G., Rusmawan, R., & Hananingrum, K. J. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik IPA SD. *Paedagogie*, 18(1), 79–86. <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v18i1.8879>
- Mulyani, D. K. (2022). Aplikasi Kinemaster sebagai Media Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 1–27. <https://doi.org/10.61094/arrusyd.2830-2281.4>
- Musannadah, S., & Jannah, S. N. (n.d.). *Workshop Penguatan Kompetensi Guru 2022 SHES: Conference Series 5 (6) (2022) 72-80 The Application of Canva as Interactive Media in 21st Century Learning*. Retrieved <https://jurnal.uns.ac.id/shes>

- Nadifah, I., Fauziah, N., Saputri, S. A., & Rustini, T. (2023). Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *DIRASAH*, 6(1). <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/dirasah>
- Nur Anissa, F., & Marlina Limbong, A. N. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMP Islam Tambora. In *Journal of Learning and Educational Technology* (Vol. 1, Number 1).
- Nur Efendi, & Muh Ibnu Sholeh. (2023). Manajemen Pendidikan Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 2(2), 68–85. <https://doi.org/10.59373/academicus.v2i2.25>
- Nurmadani, N., Sutrisno, J. A., & PGRI Bandar Lampung, S. (n.d.-a). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Bandar Lampung*. Retrieved <http://eskripsi.stkippgribl.ac.id/>
- Nurmadani, N., Sutrisno, J. A., & PGRI Bandar Lampung, S. (n.d.-b). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Bandar Lampung*. Retrieved <http://eskripsi.stkippgribl.ac.id/>
- Prayetno, A., Kurniaty, D., Novalia, Y., Hartini, H., & Agustian, H. (2022). Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Media Layanan Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah/Madrasah. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 999. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1087>
- Puspita, B., Andri, H., Ignatia, A., & Sumarah, E. (n.d.). *MODUL AJAR DENGAN MEDIA DIGITAL MATERI LUAS DAN VOLUME MENGGUNAKAN MODEL PBL UNTUK KELAS II SD*.
- Putri Rahmadiana, U., Erwin Putera Permana, & Misbahul Anam. (2025). Model TGT dan Educaplay: Solusi Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 7. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i3.1556>
- Rachmawati, D. N., Kurnia, I., & Laila, A. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Materi Karakteristik Geografis Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 11(1), 106–121. <https://doi.org/10.22219/jp2sd>
- Rahmawati, S. (2024). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS V SD N 1 TERNADI KUDUS DALAM MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM. In *Jurnal Analisis Ilmu Pendidikan Dasar* (Vol. 5, Number 1).
- Safitri, M., Ridwan Aziz, M., Sjakyakirti, U., Sultah, J., Mansyur, M., Gede Bukit, K., & Palembang, L. (2022). ADDIE, SEBUAH MODEL UNTUK PENGEMBANGAN MULTIMEDIA LEARNING. In *Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 3, Number 2). <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpcd>
- Sagita Fernanda, S. (2025). *Pengembangan Media Visual Novel Berbasis Canva pada Materi Kegiatan Ekonomi untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 13(2), 579–592.
- Saiful Anwar, & Jasiah Jasiah. (2024a). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 355–373. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913>
- Saiful Anwar, & Jasiah Jasiah. (2024b). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 355–373. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913>
- Salmaiyah, E., Janah, F., Nurmilawati, M., & Primandiri, P. R. (n.d.). *Efektifitas Multimedia Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Siswa Kelas V*.

- Siregar, R. V., Kemala, P., Lubis, D., Azkiah, F., & Putri, A. (2024). *Rahel Veronika Siregar, dkk.- Universitas Negeri Medan 1408*. 2(2).
- Sry Annisa, D., Azis, Z., Azmi, M. B., & Dachi, S. W. (2025). PENINGKATAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA MENGGUNAKAN EDUCAPLAY MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASE LEARNING (PBL). *Journal Mathematics Education Sigma*, 21(1). <https://doi.org/10.30596/jmes.v6i1.19794>
- Surachmi, S., Jahniel, K., & Sison, S. (n.d.). *The 3rd Bogor English Student and Teacher (BEST) CONFERENCE 2021 EDUCAPLAY AS TEACHING MEDIA IN VIRTUAL CLASSES*.
- Syahrir¹, A. P., Zahirah², S. P., & Salamah³, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, 732–742.
- Wahyuni, S., & Haryanti, N. (2024). Optimalisasi Kompetensi Guru Dalam Pengembangan Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Media Digital. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 7(1), 142–154. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v7i1.15974>
- Wati, R. I., S, S., & Sah, R. W. A. (2023). Siswa sekolah dasar menggunakan game “new family 100” untuk mengembangkan vocabulary, bagaimana kegiatan implementasinya? *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(2). <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i2.220>
- Yandi, A., Nathania, A., Putri, K., & Syaza, Y. (n.d.). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)*. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1>
- Yulita, A., Putri, W., Saputro, B. A., Bamiftah, F., Sabandi, M., Widayati, A. N., & Maret, U. S. (n.d.). *INOVASI MAKRO EKONOMI IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA PELAJARAN EKONOMI DI KURIKULUM MERDEKA SMA ISLAM 1 SURAKARTA*. Retrieved <https://journalpedia.com/1/index.php/ime>