



Pengaruh Media *Educandy* terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Diah Kusumaningsih^{1*}, Rusni Eka Putra², Yuni Krisnawati³

¹⁻³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas PGRI
Silampari, Indonesia

*Penulis Korespondensi: kusumaningsihdiah830@gmail.com

Abstract. *This study aims to examine the role of Educandy as a digital learning medium in improving the learning achievement of fourth-grade students in Integrated Science and Social Studies (IPAS) at SD Negeri 59 Lubuk Linggau. This research employed a quantitative approach with a true experimental design. The research subjects consisted of all fourth-grade students who were divided into an experimental group using Educandy and a control group receiving conventional instruction. Data were collected through multiple-choice tests administered before and after the treatment. The instruments were tested for validity and reliability before use. The pretest results showed relatively similar initial abilities, with average scores of 41.17 for the experimental group and 42.11 for the control group. After the treatment, the experimental group achieved an average posttest score of 80.63, while the control group reached 69.68. Normality, homogeneity, and independent-samples t-tests were conducted to analyze the data. The results showed a statistically significant difference between the two groups, indicating that Educandy positively contributed to students' learning achievement. Therefore, Educandy can be considered an effective digital learning medium to support interactive and engaging IPAS learning for fourth-grade elementary school students.*

Keywords: *Educandy; Elementary School Students; IPAS Learning; Learning Achievement; Learning Media.*

Abstrak. Bagaimana peran media *Educandy* terhadap capaian belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 59 Lubuk Linggau menjadi pokok soal yang ditelusuri lewat riset ini, memakai rancangan eksperimen murni bercorak kuantitatif. Seluruh siswa kelas IV di sekolah tersebut dilibatkan sebagai subjek, lantas dipecah menjadi dua kelompok: satu diajar memakai *Educandy*, satu lagi tetap mengikuti pola pengajaran biasa. Alat ukurnya berupa soal pilihan ganda yang sama-sama diujikan di awal maupun akhir masa perlakuan, dan sebelum dipakai instrumen ini sudah lolos uji kesahihan serta keajegan. Angka pretest memperlihatkan kedua kelompok berangkat dari titik yang hampir sama—41,17 untuk kelompok yang nantinya diajar *Educandy*, 42,11 untuk kelompok pembandingan. Setelah masa pengajaran usai, gambarannya berubah: kelompok *Educandy* melesat ke 80,63, sedangkan kelompok pembandingan hanya sampai 69,68. Rangkaian uji normalitas, uji homogenitas, sampai uji-t sampel independen menegaskan bahwa jarak capaian ini bukan kebetulan, melainkan signifikan secara statistik—sinyal bahwa *Educandy* patut diperhitungkan sebagai penunjang pembelajaran IPAS di kelas IV.

Kata kunci: Capaian Belajar; *Educandy*; Media Pembelajaran; Pembelajaran IPAS; Siswa Sekolah Dasar.

1. LATAR BELAKANG

Anak-anak sekolah dasar diperkenalkan pada IPAS bukan tanpa alasan: pelajaran ini dirancang agar mereka peka membaca gejala di sekitarnya, baik yang bersifat alamiah maupun sosial. Target akhirnya bukan sekadar hafalan, melainkan kesanggupan bernalar kritis, terlibat aktif sepanjang jam belajar, dan menautkan apa yang dipelajari dengan pengalaman keseharian. Semua itu hanya bisa dicapai lewat proses belajar yang dikemas menarik dan terus diperbarui.

Kondisi di lapangan sering berkata lain. Salah satu ganjalan yang kerap muncul adalah siswa cenderung pasif ketika kegiatan belajar IPAS berjalan. Contohnya terlihat di SD Negeri 59 Lubuk Linggau: pengamatan awal memperlihatkan guru masih bertumpu pada buku paket dan lembar kerja sebagai satu-satunya pegangan, sementara pendekatan konvensional semacam ini rupanya membuat sebagian anak kewalahan mencerna materi—minat mereka

kendur, semangat belajarnya pun ikut menurun. Ujung-ujungnya, capaian hasil belajar IPAS tidak kunjung menyentuh target yang diharapkan.

Salah satu jalan yang bisa ditempuh guru adalah menakar ulang media ajar yang dipakai, memilih yang benar-benar cocok dengan dunia anak usia sekolah dasar. Fungsi media di sini bukan pelengkap, melainkan jembatan yang membuat materi lebih gampang dicerna, perhatian siswa lebih terjaga, dan suasana kelas lebih bernyawa. Perkembangan teknologi digital pun membuka jalan baru: media pembelajaran berbasis aplikasi kini menjadi opsi yang layak dilirik untuk menghadirkan proses belajar yang lebih hidup dan interaktif.

Educandy termasuk salah satu platform digital yang bisa dijajal untuk keperluan ini. Konsep dasarnya adalah belajar sambil bermain (*game-based learning*), memberi keluasaan bagi guru merancang kuis, teka-teki, sampai permainan edukatif lain sesuai kebutuhan kelas. Karena materi disampaikan lewat kemasan permainan, siswa punya alasan lebih untuk menikmati proses belajarnya—dan dari sanalah motivasi serta hasil belajar diharapkan ikut terungkit.

Kajian-kajian terdahulu, secara umum, sepakat bahwa media berbasis teknologi cenderung menguntungkan hasil belajar siswa; keterlibatan siswa lebih terjaga karena variasi belajar yang ditawarkan lebih kaya ketimbang cara konvensional. Namun sejauh ini riset yang secara khusus membedah Educandy untuk mata pelajaran IPAS pada siswa kelas IV sekolah dasar masih jarang ditemukan, apalagi yang benar-benar diuji langsung di sekolah tertentu.

Celah itulah yang mendasari perlunya riset ini dilakukan—mengukur seberapa jauh Educandy berperan terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. Hal baru yang ditawarkan terletak pada bagaimana Educandy diuji sebagai media berbasis permainan langsung di kelas IV SD Negeri 59 Lubuk Linggau, dengan membandingkan capaian belajar kelompok yang diajar Educandy terhadap kelompok yang tetap memakai cara mengajar lama.

Atas dasar itu, penelitian ini disusun untuk menjawab satu pertanyaan pokok: sejauh mana penggunaan Educandy memengaruhi hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 59 Lubuk Linggau?

2. KAJIAN TEORITIS

Media Pembelajaran Educandy

Tanpa media yang tepat, proses transfer pengetahuan dari guru ke siswa gampang tersendat. Itulah sebabnya pemilihan media ajar bukan perkara sepele—media yang pas bisa membuat siswa lebih cepat menangkap materi, lebih fokus, dan mengingat pengalaman belajarnya lebih lama. Untuk anak usia sekolah dasar khususnya, media yang dipakai idealnya

menghadirkan sesuatu yang nyata, bisa disentuh secara interaktif, dan menyenangkan untuk dijalani.

Di titik inilah teknologi digital menawarkan ruang gerak baru bagi guru. Educandy salah satu wujudnya: sebuah media berbasis permainan yang dapat dipakai membangun kuis, teka-teki, dan aneka bentuk aktivitas edukatif lain. Prinsip yang diusungnya, *game-based learning*, meleburkan unsur belajar dan bermain sekaligus, sehingga kelas terasa lebih hidup dari biasanya.

Dampaknya bisa dirasakan langsung: siswa yang tadinya cuma mendengarkan kini ikut bergerak—mengerjakan kuis, memecahkan teka-teki, terlibat dalam permainan edukatif. Tampilan visual dan interaktivitas yang ditawarkan Educandy pun membantu siswa tetap fokus selagi mendalami materi ajar.

Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

Di bawah payung Kurikulum Merdeka, IPAS menyatukan dua bidang sekaligus—ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial—dalam satu mata pelajaran. Maksudnya jelas: siswa dibekali pemahaman tentang lingkungan alam maupun sosial sekaligus dilatih berpikir kritis menghadapi persoalan yang muncul dalam keseharian mereka.

Untuk siswa sekolah dasar, pembelajaran IPAS tidak berhenti pada penguasaan konsep di atas kertas. Ada proses menemukan, mengamati, dan mengaitkan konsep dengan pengalaman nyata yang harus dilalui. Konsekuensinya, guru butuh strategi dan media yang membantu siswa memahami materi secara konkret sekaligus tetap menarik untuk diikuti.

Hasil Belajar

Yang dimaksud hasil belajar dalam konteks ini adalah perubahan kemampuan siswa setelah menjalani proses pembelajaran—bisa berupa tambahan pengetahuan, pemahaman baru, perubahan sikap, atau keterampilan yang terasah. Penelitian ini secara spesifik menyoroti ranah kognitif, yang diukur lewat tes pilihan ganda pada dua titik waktu: sebelum dan sesudah perlakuan. Banyak hal memengaruhi naik-turunnya hasil belajar, tapi media ajar yang dipakai termasuk faktor yang cukup menentukan. Media yang menarik minat siswa berpotensi mendongkrak motivasi, dan motivasi yang terjaga biasanya berbanding lurus dengan pemahaman serta capaian hasil belajarnya.

Penelitian Relevan

Studi-studi tentang media berbasis teknologi umumnya menemukan pola serupa: media interaktif membawa pengaruh positif terhadap hasil belajar, dan aktivitas belajar siswa ikut terdongkrak karena pengalaman yang dihadirkan lebih menarik dibanding metode konvensional.

Riset ini berpijak pada arah yang sama—memanfaatkan media berbasis teknologi untuk mendongkrak hasil belajar—namun fokusnya lebih spesifik, yaitu menguji pengaruh Educandy terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV lewat perbandingan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Dengan bekal kajian teoritis tersebut, ada dugaan kuat bahwa Educandy mampu memberi pengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS siswa, mengingat karakternya yang interaktif dan menyenangkan berpotensi menjaga keterlibatan siswa sepanjang proses belajar.

3. METODE PENELITIAN

Untuk menjawab pertanyaan penelitian di atas, riset ini ditempuh lewat jalur kuantitatif dengan desain *true experimental research*. Dua kelompok dilibatkan: satu menerima perlakuan berupa pembelajaran memakai Educandy, satu lagi tetap diajar dengan cara yang biasa dipakai guru sehari-hari.

Bentuk rancangannya adalah *pretest-posttest control group design*—kedua kelompok sama-sama menjalani tes di awal untuk memotret kemampuan dasar mereka sebelum perlakuan diberikan. Sesudah itu barulah kelompok eksperimen mulai belajar dengan Educandy, sementara kelompok kontrol tetap pada rutinitas mengajar konvensional. Begitu masa pembelajaran tuntas, keduanya kembali diuji lewat *posttest* untuk melihat pergeseran hasil belajar yang terjadi.

Semua siswa kelas IV SD Negeri 59 Lubuk Linggau menjadi subjek penelitian ini, dengan sampel diambil dari dua kelas yang memang sudah ada—satu berperan sebagai kelompok eksperimen, satu lagi kelompok kontrol. Karena kelompok ditentukan dari kelas yang sudah terbentuk secara alami di sekolah, situasi belajar yang diamati pun tetap mencerminkan kondisi sehari-hari, bukan rekayasa laboratorium.

Tes menjadi satu-satunya teknik pengumpulan data yang dipakai, dengan soal pilihan ganda sebagai instrumennya—dipakai baik saat *pretest* maupun *posttest*. Sebelum diturunkan ke lapangan, instrumen ini lebih dulu diuji validitas dan reliabilitasnya agar layak dipakai sebagai alat ukur.

Begitu data terkumpul, tahap berikutnya adalah pengolahan lewat statistik kuantitatif. Uji normalitas dan uji homogenitas dijalankan lebih dulu sebagai prasyarat, baru kemudian hipotesis diuji memakai *Independent Samples t-test* untuk melihat ada-tidaknya perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok.

Lewat serangkaian langkah tersebut, penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan bukti empiris tentang seberapa besar pengaruh Educandy terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 59 Lubuk Linggau.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah SD Negeri 59 Lubuk Linggau, dengan fokus mengungkap pengaruh Educandy terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV. Dua kelompok dilibatkan sepanjang proses: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Selama masa perlakuan, kelompok eksperimen ditemani Educandy dalam belajar, sedangkan kelompok kontrol tetap berjalan dengan pola pembelajaran biasa. Sebelum itu semua dimulai, kedua kelompok lebih dulu mengerjakan pretest guna memetakan kemampuan awal mereka; begitu proses belajar rampung, posttest kembali diberikan untuk menangkap perubahan yang terjadi.

Gambaran umum dari data yang terkumpul sudah cukup jelas: hasil belajar kelompok eksperimen naik, dan kenaikan ini tercermin dari selisih nilai rata-rata sebelum-sesudah perlakuan.

Hasil Pretest dan Posttest Siswa

Sebelum perlakuan dimulai, kemampuan awal kedua kelompok sudah diukur lewat pretest, dan hasilnya menunjukkan keduanya berada pada level yang relatif sepadan—selisih nilai rata-ratanya tidak besar.

Tabel 1. Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Nilai Rata-rata	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Kelas Eksperimen	41,17	80,3
Kelas Kontrol	42,11	69,68

Angka pada Tabel 1 memperlihatkan rata-rata pretest kelompok eksperimen di kisaran 41,17, sedangkan kelompok kontrol 42,11—jarak yang tipis ini menandakan kemampuan awal keduanya memang setara sebelum perlakuan diberikan.

Situasi berubah begitu Educandy masuk ke ruang kelas eksperimen: rata-rata posttest-nya melompat ke 80,63. Kelompok kontrol yang tetap memakai cara konvensional hanya mencatat 69,68 pada tahap yang sama. Jarak inilah yang menegaskan bahwa kenaikan hasil belajar di kelompok eksperimen jauh melampaui kelompok kontrol. Pola ini mengarah pada satu kesimpulan: Educandy memang membawa andil positif bagi jalannya pembelajaran IPAS.

Unsur permainan edukatif yang melekat padanya membuat suasana kelas terasa lebih hidup, dan siswa pun lebih terpacu untuk mendalami materi.

Analisis Data Hasil Penelitian

Sebelum hipotesis benar-benar diuji, ada dua pemeriksaan wajib yang harus dilalui data hasil belajar: uji normalitas dan uji homogenitas. Keduanya menjadi penentu apakah data ini layak masuk ke tahap statistik parametrik atau tidak.

Data yang diperiksa mencakup nilai pretest dan posttest dari kedua kelompok, yang nantinya diolah untuk melihat sejauh mana Educandy berpengaruh pada hasil belajar IPAS siswa.

Uji Normalitas

Fungsi uji normalitas di sini adalah mengecek apakah sebaran data hasil belajar pada kedua kelompok mengikuti pola distribusi normal—syarat yang wajib terpenuhi sebelum Independent Samples t-test bisa dijalankan.

Hasilnya positif: data hasil belajar dari kedua kelompok memenuhi kriteria distribusi normal, sehingga analisis bisa melaju ke tahap pengujian statistik selanjutnya.

Uji Homogenitas

Selanjutnya, uji homogenitas dipakai untuk memastikan apakah varians data hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol tergolong homogen.

Hasil pengujian memperlihatkan varians data pretest maupun posttest dari kedua kelompok memang homogen. Dengan dua syarat—normalitas dan homogenitas—sama-sama terpenuhi, jalan menuju uji kesamaan rata-rata (uji-t) pun terbuka, dan pengujian hipotesis dilanjutkan dengan uji-t terhadap data pretest-posttest kedua kelompok.

Uji Hipotesis (*Independent Samples t-test*)

Tahap ini menjawab pertanyaan inti: benarkah Educandy berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 59 Lubuk Linggau?

Tabel 2. Hasil Uji Kesamaan Rata-rata Pretest dan Posttest

Kelas	t_{hitung}	DK	t_{tabel}	Kesimpulan
Pretest	0,23	41	2,021	$t_{hitung} \leq t_{tabel}$ Ho diterima
Posttest	2,95	41	2,021	$t_{hitung} \geq t_{tabel}$ Ho ditolak

Pada data pretest (Tabel 2), t-hitung yang muncul hanya 0,23—jauh di bawah t-tabel 2,021. Artinya, tidak ada perbedaan kemampuan awal yang berarti antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di titik start. Ceritanya berbeda pada data posttest: t-hitung melonjak ke 2,95, melewati ambang t-tabel 2,021. Konsekuensinya, H_0 gugur dan H_a berlaku,

menandakan hasil belajar siswa yang diajar Educandy memang berbeda secara signifikan dari siswa yang diajar dengan cara konvensional.

Pembahasan

Satu benang merah yang bisa ditarik dari penelitian ini: Educandy membawa pengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 59 Lubuk Linggau, terlihat jelas dari lonjakan nilai rata-rata kelompok eksperimen pasca-perlakuan.

Titik berangkatnya sama: 41,17 untuk kelompok eksperimen dan 42,11 untuk kelompok kontrol saat pretest—selisih yang nyaris tak berarti. Begitu perlakuan diberikan, kedua kelompok memang sama-sama naik, tapi jaraknya jomplang: kelompok eksperimen menembus 80,63, kelompok kontrol berhenti di 69,68.

Jarak sebesar itu mengisyaratkan sesuatu: Educandy tampaknya benar-benar membantu siswa mencerna materi IPAS dengan lebih baik. Aktivitas permainan edukatif yang dihadapkannya membuat siswa lebih bersemangat, lebih aktif, saat mengikuti pelajaran.

Data posttest juga mengonfirmasi hal serupa dari sudut sebaran nilai: kelompok kontrol mencatat rata-rata 69,68 dengan standar deviasi 14,71, sementara kelompok eksperimen berada di 80,63 dengan standar deviasi 10,21—kelompok eksperimen bukan hanya unggul rata-rata, tapi juga lebih konsisten.

Semua temuan ini mengarah pada satu simpulan praktis: media pembelajaran digital seperti Educandy layak dipertimbangkan sebagai alternatif untuk mendongkrak mutu pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Sifat interaktifnya membuka jalan bagi suasana belajar yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan—kondisi yang pada akhirnya memudahkan siswa mencerna konsep yang diajarkan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Rangkaian hasil dan analisis data di atas mengerucut pada satu simpulan: Educandy berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 59 Lubuk Linggau. Buktinya ada pada angka—kelompok eksperimen naik dari 41,17 (pretest) ke 80,63 (posttest) setelah diajar dengan Educandy, sementara kelompok kontrol yang tetap memakai metode konvensional hanya bergerak dari 42,11 ke 69,68.

Uji Independent Samples t-test memperkuat gambaran ini: nilai t-hitung posttest sebesar 2,95 melampaui t-tabel 2,021, sehingga kesimpulannya jelas—Educandy berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 59 Lubuk Linggau. Berpijak pada temuan tersebut, Educandy pantas dipertimbangkan guru sekolah dasar sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital, khususnya untuk mata pelajaran IPAS. Media

berbasis permainan semacam ini membuka peluang suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan, sekaligus mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Untuk para guru, ada baiknya terus mengeksplorasi ragam media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakter siswa dan tujuan pembelajaran masing-masing. Sementara bagi peneliti berikutnya, riset ini masih terbuka untuk dikembangkan—entah lewat cakupan yang lebih luas, sampel yang lebih besar, atau penerapan Educandy pada materi maupun mata pelajaran lain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas PGRI Silampari, SD Negeri 59 Lubuk Linggau, kepala sekolah, guru kelas IV, serta seluruh siswa yang telah memberikan dukungan dan kesempatan dalam pelaksanaan penelitian ini. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR REFERENSI

- Arifin, Z. (2022). *Evaluasi pembelajaran: Prinsip, teknik, dan prosedur*. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2021). *Manajemen pembelajaran dan evaluasi hasil belajar*. Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2022). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (Edisi revisi). Bumi Aksara.
- Fitriani, L., & Mahendra, R. (2022). Pembelajaran berbasis karakter dalam membentuk sikap sosial peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 35–45. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.35077>
- Frizka, A., Disurya, R., & Tanzimah. (2025). *Pengaruh media pembelajaran Educandy terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Matematika di SD Negeri 141 Palembang*. Universitas Negeri Palembang.
- Hafizah, I., Marhadi, H., & Guslinda. (2025). *Pengaruh media pembelajaran Educandy terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 42 Pekanbaru*. Universitas Riau.
- Hamalik, O. (2023). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Hidayat, R., & Utami, D. (2023). *Penggunaan media digital dalam pembelajaran interaktif*. Pustaka Edukasi.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Kurikulum Merdeka: Pedoman pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar*.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). *Panduan pembelajaran dan asesmen Kurikulum Merdeka*.
- Kholfadina, K., & Mayarni. (2025). *Penggunaan Educandy dan dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa*. Universitas Negeri Jakarta.

- Lorena, I. S., Mislinawati, & Hasniyati. (2024). *Pengaruh penggunaan media game Educandy terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV SD Negeri 36 Banda Aceh*. Universitas Syiah Kuala.
- Nurhayati, S., & Lestari, D. (2024). Analisis hasil belajar siswa ditinjau dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(1), 52–60. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.11169>
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2022). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 8(1), 1–18. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Prasetyo, A. (2024). *Inovasi pembelajaran berbasis teknologi: Media digital dan game edukatif*. Media Cerdas.
- Prastowo, A. (2022). *Pembelajaran kontekstual untuk sekolah dasar: Integrasi ilmu pengetahuan alam dan sosial*. Pustaka Belajar.
- Putri, A. R., & Nugroho, S. A. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(2), 50–60. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4891>
- Rahmawati, S., & Sari, L. (2023). *Media Educandy untuk meningkatkan keterampilan berpikir dan karakter siswa*. Akademika.
- Rusilowati, R., & Nugroho, H. (2023). *Pendekatan saintifik dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar*. Akademika Edukasi.
- Rusman. (2024). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2023). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Kencana.
- Sari, D. P., & Hidayat, R. (2024). Pengaruh media pembelajaran digital interaktif terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 33–42. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7234>
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukma, Z. D., Saputra, H. H., & Erfan, M. (2024). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran game Educandy terhadap hasil belajar siswa dalam muatan IPS kelas V SDN 21 Ampenan*. Universitas Mataram.
- Susanto, A. (2022). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Prenadamedia Group.
- Suyanto, E., & Jihad, M. (2023). *Pengembangan pembelajaran aktif di sekolah dasar*. Akademia.
- Suyono, & Hariyanto. (2023). *Belajar dan pembelajaran: Teori dan konsep dasar*. Remaja Rosdakarya.
- Widodo, A., & Rahayu, S. (2022). Pembelajaran IPAS di sekolah dasar dalam konteks Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 70–82.
- Widodo, A., & Wahyuni, E. (2024). Strategi pembelajaran diferensiasi dalam meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 60–70.