

Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *TGT* Berbantuan Media *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar PPKn Materi Pancasila dalam Diri Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Rahma Aulia Susanti*, Candra Dewi, Eka Nofri Ari Yanto

Universitas PGRI Madiun, Indonesia

rahma_2202101124@mhs.unipma.ac.id*

Abstrak

Penelitian yang dilakukan memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *cooperative learning* tipe *TGT* berbantuan media *Educaplay* terhadap hasil belajar PPKn materi pancasila dalam diri siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi Experimental* melalui desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu siswa kelas IV SDN 1 Timahan sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 15 siswa dan kelas IV SDN 3 Timahan sebagai kelas kontrol yang berjumlah 17 siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar siswa dalam bentuk soal pilihan ganda yang telah melalui uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya pembeda. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji keseimbangan, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Temuan tersebut membuktikan bahwa penerapan model *cooperative learning* tipe *TGT* berbantuan media *educaply* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar PPKn materi pancasila dalam diri siswa kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: *Cooperative Learning*, *TGT*, *Educaplay*, Hasil Belajar, PPKn

PENDAHULUAN

Pendidikan terutama pada tingkat dasar berperan strategis dalam membentuk fondasi pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik. Sejalan dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, esensi keberhasilan pengembangan potensi ini tercermin secara nyata melalui hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah suatu tingkah laku yang timbul selama proses pembelajaran berlangsung (Zulfa Winanda, 2021). Menurut Wardana & Yanto (2025) hasil pembelajaran siswa adalah keberhasilan akademis yang dicapai siswa sebagai hasil penilaian, pekerjaan rumah, dan tanya jawab interaktif yang mendorong tercapainya tujuan pembelajaran tertentu. Hasil belajar bertindak sebagai wujud perubahan nyata setelah siswa menerima pengalaman belajar, yang direkam dalam bentuk skor evaluasi kurikulum untuk menjadi acuan guru dalam mendesain pembelajaran selanjutnya (Mustakim & Nuralan, 2020). Pada mata pelajaran PPKn, hasil belajar ranah kognitif memegang peranan krusial karena mengukur kemampuan berpikir siswa mulai dari tingkat mengingat hingga mencipta terkait penerapan nilai-nilai sila

Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. PPKn merupakan mata pelajaran yang berfokus pada pembentukan karakter peserta didik yang memahami dan berkomitmen untuk menjalankan hak serta kewajibannya sebagai rakyat yang baik, cerdas dan berkarakter, juga salah satu disiplin ilmu yang krusial dalam kurikulum (Rizqiyani et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal di sekolah terdapat berbagai kendala dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah kemampuan siswa dalam memahami mata pelajaran PPKn masih rendah. Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh model pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih cenderung menggunakan model konvensional seperti ceramah dan penugasan. Kondisi tersebut diperparah oleh minimnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital, guru masih bergantung sepenuhnya pada media cetak seperti buku teks dan LKS. Kondisi tersebut membuat siswa terjebak dalam kejenuhan, bersikap pasif, dan hanya menghafal materi tanpa memahami esensi maknanya secara mendalam. Oleh karena itu, sudah sepantasnya proses pembelajaran mengintegrasikan teknologi guna mendukung implementasi Pendidikan (Sari & Yatri, 2023).

Berdasarkan kondisi tersebut, terlihat bahwasanya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn masih rendah. Maka diperlukan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan didukung oleh media pembelajaran yang interaktif guna meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu cara pembelajaran yang efektif serta inovatif dan memenuhi kebutuhan siswa dalam mata pelajaran PPKn ini yaitu dengan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Model TGT merupakan model kooperatif yang mengintegrasikan kolaborasi tim heterogen dengan kompetisi akademik melalui kuis dan turnamen permainan yang adaptif bagi tumbuh kembang anak sekolah dasar (Prihatmojo & Rohmani, 2020). Pembelajaran ini akan menjadi jauh lebih optimal apabila didukung oleh media digital interaktif seperti platform *educaplay*. Menurut Emiyati & Kurniawan (2022) kehadiran media mampu mengikis kebosanan format teks konvensional di kelas. *Educaplay* merupakan sebuah sarana digital yang menawarkan beragam kegiatan, termasuk kuis interaktif, teka-teki silang, dan permainan bersifat mendidik yang dapat dimanfaatkan oleh tenaga pengajar untuk menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih beragam (Fauzi & Masrupah, 2024). Menurut Utami & Wibawa, (2023) pemanfaatan *educaplay* juga mampu melatih siswa berpikir kritis, ekspresif, mandiri, dan membuat suasana belajar nyaman untuk meningkatkan kualitas pemahaman konsep materi. Dengan memanfaatkan teknologi, siswa dapat lebih mudah berinteraksi dengan materi pelajaran, yang memungkinkan mereka untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar (Dewi, 2025).

Penelitian terdahulu telah membuktikan media *educaplay* terbukti efektif dalam mengoptimalkan hasil belajar. Penelitian Winatha & Mulbasari, (2025) media *educaplay* dapat mampu mendorong pencapaian kognitif siswa dalam pembelajaran karena sifatnya yang interaktif dan menantang. Model *cooperative learning* tipe *TGT* secara mandiri juga terbukti signifikan dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa di sekolah dasar (Janah et al., 2025). Meskipun demikian, kajian mengenai penggunaan model *cooperative learning* tipe *TGT* berbantuan media *educaplay* terhadap hasil belajar PPKn siswa masih terbatas. Mayorita penelitian sebelumnya cenderung menguji model *TGT* menggunakan media cetak atau kartu fisik, yang kurang relevan dengan karakteristik generasi *alpha* saat ini yang sangat akrab dengan teknologi. Sebaliknya, penelitian mengenai *Educaplay* sering kali diimplementasikan dalam model pembelajaran langsung sehingga potensi interaktif dari media tersebut kurang optimal dalam memfasilitasi kerja sama tim yang terstruktur. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi celah tersebut sekaligus memberikan alternatif bagi guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengujian pengaruh model *cooperative learning* tipe *TGT* berbantuan media *educaplay* terhadap hasil belajar PPKn materi pancasila dalam diri siswa kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan membantu siswa dalam mengatasi rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran PPKn. Rendahnya hasil belajar diduga dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran yang konvensional dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti tertarik menggunakan model *cooperative learning* tipe *TGT* berbantuan media *educaplay* untuk meningkatkan hasil belajar PPKn siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *TGT* Berbantuan Media *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar PPKn Materi Pancasila dalam Diri Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi Experimental*. Desain penelitian yang diterapkan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian dalam rancangan ini tidak dipilih secara acak. Peneliti melibatkan dua kelas yaitu satu kelas untuk kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa penggunaan model *cooperative learning* tipe *TGT* berbantuan media *educaplay* dan satu kelas untuk kelompok kontrol yang tetap menggunakan model pembelajaran konvensional. Penelitian ini dilaksanakan di dua sekolah, yaitu SDN 01 Timahan sebagai kelas eksperimen dan SDN 03 Timahan sebagai kelas kontrol yang berlokasi di Kecamatan Kampak, Kabupaten Trenggalek, Jawa Timur.

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas IV sekolah dasar yang ada di Kecamatan Kampak bagian timur. Sampel penelitian berjumlah 15 siswa dalam kelas eksperimen dan 17 siswa dalam kelas kontrol. Pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling (area sampling)*, pengambilan sampel dengan teknik ini dilakukan terhadap unit kelompok yang telah tersedia secara alami bukan terhadap individu siswa secara terpisah (Sugiyono, 2021).

Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar siswa kelas IV dalam bentuk soal pilihan ganda. Tes yang digunakan berjumlah 20 butir soal yang sudah diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan memberikan soal *pre-test* yang dilakukan sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan soal *post-test* yang dilakukan setelah perlakuan untuk mengetahui perubahan hasil belajar yang terjadi setelah proses pembelajaran. Selain itu, Teknik pengumpulan data juga didukung oleh metode dokumentasi berupa foto kegiatan, dan video pembelajaran.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik parametrik berbantuan *SPSS 25*. Rangkaian analisis data ini meliputi uji normalitas dengan teknik *Shapiro Wilk*, uji homogenitas (*Levene's Test*), uji keseimbangan (*Independent Sample T-test*) pada data *pre-test* dan uji hipotesis (*Independent Sample T-Test*) pada data *post-test* untuk memberikan informasi ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa dikelas eksperimen maupun kelas kontrol. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *cooperative learning* tipe *TGT* berbantuan media *Educaplay* terhadap hasil belajar PPKn materi pancasila dalam diri siswa kelas IV sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil validitas menunjukkan bahwa sebagian besar butir soal memenuhi kriteria valid dikarenakan mempunyai nilai korelasi di atas r tabel, sedangkan beberapa item tidak valid sehingga tidak digunakan dalam instrumen penelitian. Sejumlah 30 soal pilihan ganda yang di uji validitas mendapatkan 20 soal valid dan 10 soal tidak valid. Uji reliabilitas menunjukkan bahwasannya instrumen reliabel dengan kriteria

reliabilitas tinggi dengan koefisien 0,749. Pada uji tingkat kesukaran, soal terdiri dari kategori sukar, sedang dan mudah, sehingga variasi tingkat kesulitannya beragam. Hasil uji daya beda menunjukkan bahwa instrumen tes mampu membedakan tingkat pemahaman antara siswa berkemampuan tinggi dan siswa berkemampuan rendah secara akurat.

Uji Normalitas

Tabel 1. Uji Normalitas

		Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest A (Kontrol)	.920	17	.149
	Posttest A (Kontrol)	.917	17	.133
	Pretest B (Eksperimen)	.973	15	.900
	Posttest B (Eksperimen)	.886	15	.057

Berdasarkan hasil uji normalitas, pada data *pre-test* untuk kelas kontrol sebesar 0,149 dan kelas eksperimen sebesar 0,900. Nilai dari kedua kelas tersebut berada diatas signifikansi 0,05 yaitu ($0,149 > 0,05$ dan $0,900 > 0,05$). Pada data *post-test* nilai signifikansi (*Sig.*) yang didapatkan adalah sebesar 0,133 untuk kelas kontrol dan 0,057 untuk kelas eksperimen. Nilai *post-test* dari kedua kelas tersebut juga berada diatas 0,05 yaitu ($0,133 > 0,05$ dan $0,057 > 0,05$). Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal, dikarenakan nilai (*Sig.*) yang didapatkan $> 0,05$.

Uji Homogenitas

Tabel 2. Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.045	1	30	.834
	Based on Median	.082	1	30	.777
	Based on Median and with adjusted df	.082	1	29.081	.777
	Based on trimmed mean	.044	1	30	.835

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan uji Levene (*Levene's Test*) dengan bantuan SPSS 25, nilai (*Sig.*) yang didapatkan untuk data *post-test* sebesar 0,834. Nilai tersebut berada diatas 0,05 yaitu ($0,834 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa *varians* data *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki sifat yang sama atau homogen.

Uji Keseimbangan

Tabel 3. Uji Keseimbangan

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	.003	.960	-1.912	30	.065	-5.980	3.128	-12.369	.408
	Equal variances not assumed			-1.907	29.205	.066	-5.980	3.135	-12.391	.430

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,065 dan 0,066. Nilai tersebut berada di atas 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen kemampuan awal peserta didik terhadap mata pelajaran PPKn. Dengan demikian, kedua kelas dapat dianggap memiliki kesiapan awal yang setara sebelum perlakuan pembelajaran diterapkan.

Uji Hipotesis

Tabel 4. Uji Hipotesis

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	.045	.834	-8.899	30	.000	-23.922	2.688	-29.411	-18.432
	Equal variances not assumed			-8.948	29.942	.000	-23.922	2.673	-29.382	-18.461

Berdasarkan hasil uji hipotesis, menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*Sig.2-tailed*) untuk data hasil *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen sebesar 0,000. Nilai tersebut berada di bawah 0,05 yaitu ($0,000 < 0,05$) sehingga keputusan statistik yang diambil adalah menolak hipotesis nol (H_0) dan menerima hipotesis alternatif (H_1).

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *cooperative learning* tipe *TGT* berbantuan media *educaplay* memberikan dampak yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh hasil *post-test* peserta didik, kelas kontrol memperoleh nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 75 dengan rata-rata 64,41, sedangkan kelas eksperimen memperoleh nilai terendah 80 dan nilai tertinggi 100 dengan rata-rata 88,33. Perbedaan terlihat jelas antara penggunaan model *cooperative learning* tipe *TGT* berbantuan

media *educaplay* dengan pembelajaran tanpa model tersebut. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis berdasarkan nilai *post-test*, menggunakan teknik uji-t sampel bebas (*Independent Sample T-test*) yang menghasilkan nilai signifikansi (*Sig.2-tailed*) sebesar 0,000, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Perolehan rata-rata hasil belajar yang tinggi dikelas eksperimen sebesar 88,33 dipengaruhi secara signifikan oleh penerapan model *cooperative learning* tipe *TGT* berbantuan media *educaplay*. Secara teoritis menunjukkan bahwa keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh optimalnya faktor internal dan eksternal yang ada pada peserta didik. Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Djamarah (2015) perpaduan antara model *TGT* dengan media *educaplay* berfungsi sebagai faktor instrumental eksternal yang responsif dalam memicu aspek psikologis internal siswa, termasuk minat, perhatian, motivasi, serta kesiapan kognitif mereka. Suasana ruang kelas yang kondisikan secara kompetitif namun tetap saling mendukung ini terbukti efektif membantu siswa kelas IV dalam menguasai seluruh indikator hasil belajar kognitif pada mata pelajaran PPKn materi Pancasila dalam Diriku.

Secara empiris, penelitian ini memperkuat temuan-temuan terdahulu yang relevan dalam literasi pendidikan dasar. Temuan ini mendukung riset dari Patresia Situmorang et al., (2025) yang menyimpulkan bahwa model *TGT* berbantuan media *Educaplay* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa di sekolah dasar. Begitu pula penelitian dari Reta & Sari (2025) yang menyatakan bahwa game digital berbasis *educaplay* berkontribusi besar dalam menumbuhkan motivasi dan kepuasan belajar yang berdampak linier terhadap pencapaian prestasi akademik.

Berdasarkan hasil penelitian dan dikuatkan oleh penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *cooperative learning* tipe *TGT* berbantuan media *educaplay* memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar PPKn materi Pancasila dalam Diriku pada siswa kelas IV sekolah dasar. Dengan demikian, penerapan model *cooperative learning* tipe *TGT* berbantuan media *Educaplay* telah terbukti menjadi salah satu alternatif solusi terbaik yang secara efektif mampu mengatasi rendahnya hasil belajar siswa melalui proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penerapan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media *Educaplay* terbukti secara signifikan efektif meningkatkan hasil belajar PPKn materi Pancasila dalam diriku. Hal ini ditunjukkan oleh hasil *post-test* peserta didik kelas eksperimen memperoleh nilai terendah 80 dan nilai tertinggi 100 dengan rata-rata 88,33, jauh mengungguli kelas kontrol yang menggunakan model konvensional dengan memperoleh nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 75 dengan rata-rata 64,41.

Berdasarkan uji hipotesis menggunakan teknik *Independent Sample T-test*, diperoleh nilai signifikansi (*Sig.2-tailed*) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari batas signifikansi yang ditentukan ($0,000 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *cooperative learning* berbantuan media *educaplay* berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn materi Pancasila dalam Diriku siswa kelas IV sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang tulus kepada kepala SDN 01 Timahan dan SDN 03 Timahan, guru kelas IV, dan seluruh peserta didik kelas IV atas dukungan, kesempatan, serta kerja sama yang diberikan selama pelaksanaan penelitian. Rasa hormat dan ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, saran konstruktif, serta dorongan semangat sehingga seluruh rangkaian penelitian dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, T. S. & C. (2025). *Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Culturally Responsive Teaching (CRT) Pada Pembelajaran IPAS KELAS IV SD*. 6.
- Djamarah, S. B. (2015). Psikologi Belajar (Cet. III). *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Emiyati, A., & Kurniawan, A. H. (2022). Media pembelajaran. *Edited by Tukaryanto Tukaryanto. Eureka Media Aksara*.
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Janah, A. M., Yelliza, M., Helmi, W. M., Apfani, S., & Tulljanah, R. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Pkn Peserta Didik Kelas Iv Sd Negeri 20 Indarung Kota Padang. *Edu Research*, 6(3), 783–792.
- Mustakim, M., & Nuralan, S. (2020). Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sdn 1 Tambun. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 6–9.
- Patresia Situmorang, Robenhart Tamba, Wildansyah Lubis, Imelda Free Unita Manurung, & Yusra Nasution. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Educaplay Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas V SDN 060970 Bagan Deli. *Edukasi Elita : Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(2), 216–233. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v2i2.1479>
- Prihatmojo, A., & Rohmani, R. (2020). *Buku Ajar Pengembangan Model Pembelajaran" Who Am I"*. Universitas Muhammadiyah Kotabumi.
- Reta, E. P. A., & Sari, Y. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Educaplay Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Pgsd Uniga*, 4(1), 65–75.
- Rizqiyani, E. Y. I., Dewi, R. S., & Legiani, W. H. (2022). Pengembangan bahan ajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berbasis problem based learning untuk meningkatkan civic knowledge. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 227–240.
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video animasi melalui aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia siswa sekolah dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159–166.
- Sugiyono, D. (2021). Metode penelitian kuantitatif. *Kualitatif, Dan Tindakan*, 189–190.
- Utami, R. D., & Wibawa, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan di Rumah dan Sekolah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5808–5818.
- Wardana, K. A. K., & Yanto, E. N. A. (2025). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Culturally Responsive Teaching (CRT) Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 6(7), 2621–8097. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3464>
- Winatha, W. P., & Mulbasari, A. S. (2025). Pengaruh Model Contextual Teaching And Learning Berbantuan Media Educaplay Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Vii. *Afore: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 51–63.
- Zulfa Winanda. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 8 Menggunakan Model Project Based Learning (PjBL) Di Kelas V SD Negeri 20 Indarung Kota Padang*. 5, 3284–3297.