



Efektivitas Web Game Interacty terhadap Keterlibatan Siswa Kelas IV dalam Pembelajaran IPAS di SD Negeri 10/VI Sungai Manau I

Nopitasari¹, Ahmad Syarif², Ummul Khaira³

^{1,2,3}Universitas Jambi, Indonesia

E-mail: npitasari029@gmail.com, ahmad.syarif@unja.ac.id, ummulkhaira@unja.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-12-08 Revised: 2026-01-15 Published: 2026-02-15 Keywords: <i>Effectiveness;</i> <i>Games;</i> <i>Interaction;</i> <i>IPAS.</i>	The study aims to describe student engagement in science learning before using the Intracty Web Game in grade IV of SD Negeri 10/VI Sungai Manau I, this study uses a quantitative approach with a One Group Pretest–Posttest design. Data collection in this study is observation and questionnaires. The population in this study were all grade IV students of SD Negeri 10/VI Sungai Manau I in the 2025/2026 academic year, totaling 31 students, consisting of 17 male students and 14 female students. The conclusion of the effectiveness of using the Interacty web game on the engagement of grade IV students of SD Negeri 10/VI Sungai Manau I is shown through the results of the N-Gain calculation with an average value of 0.61, which is included in the moderate category. These results indicate that the Interacty web game is quite effective in increasing student engagement in science learning.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-12-08 Direvisi: 2026-01-15 Dipublikasi: 2026-02-15 Kata kunci: <i>Efektifitas;</i> <i>Game;</i> <i>Interaksi;</i> <i>IPAS.</i>	Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS sebelum menggunakan Web Game Intracty di kelas IV SD Negeri 10/VI Sungai Manau I, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain One Group Pretest–Posttest. Pengumpulan data pada penelitian ini Adalah observasi dan angket. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 10/VI Sungai Manau I tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 31 siswa, terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 14 siswa Perempuan. Kesimpulan dari Efektivitas penggunaan web game Interacty terhadap keterlibatan siswa kelas IV SD Negeri 10/VI Sungai Manau I ditunjukkan melalui hasil perhitungan N-Gain dengan nilai rata-rata sebesar 0,61, yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa web game Interacty cukup efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan pada abad ke-21 menuntut proses pembelajaran di sekolah dasar untuk beradaptasi dengan perubahan global yang menekankan kompetensi berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Kompetensi tersebut merupakan fondasi penting dalam membentuk generasi yang mampu menghadapi dinamika sosial dan perkembangan teknologi yang semakin kompleks. Hal ini selaras dengan laporan Syarif, dkk (2024) yang menegaskan bahwa “*skills for the 21st century such as critical thinking, problem solving, and collaboration are indispensable in modern education systems*”. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran tidak cukup hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan, tetapi harus berorientasi pada proses belajar aktif, interaktif, dan menumbuhkan kemampuan esensial abad 21.

Konsep pembelajaran aktif tersebut sejalan dengan pandangan pendidikan progresif yang dikemukakan oleh John Dewey dalam mualifah

(2013) bahwa “*education is life Itself*”, yang mengisyaratkan bahwa pengalaman langsung merupakan inti dari proses belajar. Oleh sebab itu, media pembelajaran memiliki peran strategis dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, menarik, dan selaras dengan perkembangan berpikir siswa sekolah dasar. Dalam konteks kebijakan nasional, Kurikulum Merdeka memperkuat arah tersebut melalui fleksibilitas pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Dokumen Kurikulum Merdeka (Kemendikbudristek, 2022) menyatakan bahwa pembelajaran dirancang untuk mendorong kreativitas, kemandirian, serta pencapaian Profil Pelajar Pancasila, salah satunya bernalar kritis dan kreatif. Pengembangan kompetensi tersebut menuntut penggunaan media pembelajaran yang variatif, interaktif, dan kontekstual.

Situasi global juga menegaskan pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran. UNESCO (2020) menyebutkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dapat meningkatkan interaktivitas, aksesibilitas, serta kualitas

pembelajaran melalui penyajian visualisasi konsep, simulasi, dan permainan edukatif. Hal ini sangat relevan untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang membutuhkan bantuan media visual dan interaktif agar siswa dapat memahami konsep abstrak maupun konkret dengan lebih mudah.

Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa kondisi pembelajaran IPAS belum sepenuhnya mendukung kebutuhan tersebut. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 10/VI Sungai Manau I, keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS masih tergolong rendah. Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS belum sepenuhnya mendukung kebutuhan tersebut. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 10/VI Sungai Manau I pada pembelajaran IPAS kelas IV dengan materi Bab 3 "Di Sini Tempat Tinggalku", yang meliputi (A) Mengetahui Peta, (B) Bentang Alam Daerahku, dari 31 siswa kelas IV, hanya 25,8% yang menunjukkan keterlibatan aktif, sementara sebagian besar lainnya tampak pasif, kurang fokus, dan menunjukkan minat belajar yang rendah. Pembelajaran masih didominasi metode ceramah, penggunaan buku teks, dan LKS tanpa dukungan media digital yang menarik. Kondisi ini tidak sejalan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas IV yang menurut Piaget berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang memungkinkan aktivitas manipulatif, visual, serta pengalaman interaktif.

Rendahnya kualitas pembelajaran tersebut dapat dipahami melalui konsep keterlibatan siswa atau student engagement yang merupakan indikator penting keberhasilan belajar. Menurut Fredricks, Blumenfeld, & Paris (2004), keterlibatan siswa terdiri dari tiga dimensi yang dapat diamati, yaitu: (1) keterlibatan perilaku (*behavioral engagement*) yang tercermin dari keaktifan bertanya, menjawab, dan mengikuti instruksi; (2) keterlibatan emosional (*emotional engagement*) yang tampak dari antusiasme, ketertarikan, dan sikap positif siswa terhadap pembelajaran; dan (3) keterlibatan kognitif (*cognitive engagement*) yang ditunjukkan melalui usaha siswa memahami materi, berpikir kritis, dan menunjukkan rasa ingin tahu. Berdasarkan hasil observasi, ketiga aspek tersebut masih rendah sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu menstimulasinya secara simultan.

Temuan lapangan tersebut diperkuat oleh berbagai penelitian terdahulu yang dapat diakses secara langsung. Penelitian Linayanti,

Widyatmoko, & Handayani (2025) dalam Jurnal DDI UNS menunjukkan bahwa *game* edukatif interaktif efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA siswa SD. Penelitian Dharmayani, Agung, & Wiyasa (2022) dalam jurnal Undiksha juga membuktikan bahwa multimedia interaktif berbasis pendekatan saintifik meningkatkan kompetensi IPA secara signifikan. Selain itu, Alirmansyah, et al (2024) menemukan bahwa multimedia berbasis *problem-based learning* mampu meningkatkan kemampuan berpikir dan kualitas pembelajaran IPA. Sementara itu, Khaira (2025) membuktikan bahwa penggunaan *game* interaktif berbasis Scratch dapat meningkatkan minat belajar dan keaktifan siswa. Konsistensi temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif merupakan kebutuhan yang sangat urgen dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS.

Berdasarkan analisis tersebut, terlihat adanya kesenjangan antara pembelajaran ideal yang menuntut keterlibatan aktif siswa dengan praktik pembelajaran di sekolah yang masih minim media digital interaktif. Prayoga dan suryadi. (2025) dalam kajian literturnya mengungkap bahwa *game* edukatif, animasi digital, dan simulasi terbukti konsisten meningkatkan partisipasi, minat belajar, dan pemahaman konsep IPA. Hal ini menegaskan bahwa kebutuhan utama di sekolah bukan sekadar variasi metode pembelajaran, tetapi media digital interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif siswa.

Web Game Interacty dipilih sebagai solusi media pembelajaran yang relevan. *Interacty* menyediakan berbagai fitur permainan edukatif seperti *matching cards*, *memory games*, *crossword puzzles*, *drag-and-drop activities*, dan *interactive quizzes* yang sesuai dengan karakteristik siswa tahap operasional konkret. Selain itu, *Interacty* menyediakan umpan balik langsung (*immediate feedback*) yang sangat efektif dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa, sebagaimana dijelaskan dalam model motivasi ARCS oleh Keller (2010). Media ini juga mudah diakses melalui berbagai perangkat, sehingga fleksibel digunakan dalam pembelajaran IPAS.

Melalui berbagai landasan teoretis, hasil penelitian terdahulu, dan temuan empiris di lapangan, penelitian berjudul "*Efektivitas Web Game Interacty terhadap Keterlibatan Siswa Kelas IV pada Pembelajaran IPAS di SD Negeri 10/VI Sungai Manau I*" menjadi penting untuk dilakukan. Penelitian ini diharapkan memberikan

bukti empiris mengenai efektivitas media digital interaktif dalam meningkatkan keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif siswa, serta memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 10/VI Sungai Manau I, Kecamatan Sungai Manau, Kabupaten Merangin, Provinsi Jambi. Sekolah ini dipilih berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) masih tergolong rendah, terutama dalam hal partisipasi aktif, perhatian, dan semangat belajar di kelas. Penelitian ini dilakukan pada semester berjalan tahun ajaran 2025/2026 dengan menyesuaikan jadwal kegiatan belajar mengajar di sekolah serta koordinasi dengan pihak guru dan kepala sekolah

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain One Group Pretest-Posttest, yaitu desain eksperimen yang melibatkan satu kelompok subjek yang diukur sebelum dan sesudah perlakuan tanpa menggunakan kelompok kontrol. Menurut Sugiyono (2019), desain ini termasuk dalam quasi experimental design, karena penelitian tetap memberikan perlakuan (treatment) kepada subjek tetapi tidak sepenuhnya memenuhi syarat eksperimen murni (true experiment) yang memerlukan pengacakan dan kelompok kontrol. Desain ini dianggap sesuai ketika peneliti ingin melihat perubahan perilaku atau keterlibatan siswa setelah diberi intervensi tertentu dalam kondisi lapangan yang tidak memungkinkan penggunaan kelompok kontrol secara ketat.

Pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi dan angket. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 10/VI Sungai Manau I tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 31 siswa, terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 14 siswa Perempuan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Keterlibatan Siswa Sebelum Menggunakan Web Game Interacty (Pretest)

Pengukuran awal (pretest) dilakukan untuk mengetahui tingkat oInteracty. Pembelajaran pada tahap ini masih menggunakan metode konvensional dengan media buku teks dan penjelasan guru.

Berdasarkan hasil pengolahan data pretest, diperoleh hasil sebagai berikut

Tabel 1. Hasil Observasi Keterlibatan Siswa (Pretest)

Statistik	Nilai
Jumlah Siswa	31
Skor Minimum	40
Skor Maksimum	68
Rata-rata (Mean)	54,26
Standar Deviasi	7,12

Berdasarkan hasil pengamatan distribusi skor pretest, diketahui bahwa sebaran data keterlibatan siswa belum merata. Skor siswa cenderung mengelompok pada nilai tertentu dan menunjukkan variasi yang cukup besar antar siswa. Kondisi ini mencerminkan adanya perbedaan tingkat keterlibatan yang cukup tajam, di mana sebagian siswa masih sangat pasif sementara sebagian lainnya mulai menunjukkan keterlibatan sedang. Sebaran data yang tidak simetris tersebut menyebabkan distribusi data pretest tidak mengikuti pola distribusi normal.

2. Perbandingan Data Pretest dan Posttest Keterlibatan Siswa

Untuk melihat perbedaan keterlibatan siswa sebelum dan sesudah penggunaan *Web Game Interacty*, berikut disajikan perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*:

Tabel 2. Perbandingan Rata-rata Skor Keterlibatan Siswa

Tahap Pengukuran	Rata-rata
<i>Pretest</i>	54,26
<i>Posttest</i>	82,10
Selisih Peningkatan	27,84

Berdasarkan tabel tersebut, terdapat peningkatan rata-rata keterlibatan siswa sebesar 27,84 poin setelah diterapkannya *Web Game Interacty* dalam pembelajaran IPAS. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *game* interaktif memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa.

3. Interpretasi Deskriptif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS mengalami peningkatan yang signifikan setelah penggunaan *Web Game*

Interacty. Pada tahap pretest, keterlibatan siswa masih rendah karena pembelajaran cenderung bersifat satu arah dan kurang melibatkan siswa secara aktif.

Setelah penggunaan *Web Game Interacty*, siswa menjadi lebih terlibat secara perilaku, terlihat dari keaktifan menjawab pertanyaan, mengikuti instruksi permainan, bekerja sama dengan teman, serta menyelesaikan tugas dengan penuh semangat. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis game mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan berpusat pada siswa.

Pengujian Persyaratan Analisis

a) Uji Normalitas pretest

Untuk menguji kenormalan data *pretest*, peneliti memakai uji normalitas Chi Square dengan ketentuan taraf signifikansi 5% ataupun 0,05. Berikut adalah *table* hasil uji normalitas data *pretest*:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data *Pretest*

Kelas	Jumlah Responden	X ² hitung	X ² tabel	Keterangan
Eksperimen	31	12,46	7,815	Tidak Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan uji Chi-Square pada data *pretest*, diperoleh nilai x^2 hitung sebesar 12,46 dan nilai x^2 tabel sebesar 7,815 pada taraf signifikansi 0,05. Karena nilai x^2 hitung lebih besar daripada nilai x^2 tabel, maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* keterlibatan siswa tidak berdistribusi normal.

b) Uji Normalitas Posttest

Untuk menguji kenormalan data *posttest*, peneliti juga memakai uji normalitas *chi Square* dengan ketentuan taraf signifikansi 5% ataupun 0,05. Berikut adalah *table* hasil uji normalitas *posttest*.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data *Posttest*

Kelas	Jumlah Responden	X ² hitung	X ² tabel	Keterangan
Eksperimen	31	6,54	7,815	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan uji Chi-Square pada data *posttest*, diperoleh nilai x^2 hitung

sebesar 6,54 dan nilai x^2 tabel sebesar 7,815 pada taraf signifikansi 0,05. Karena nilai x^2 hitung lebih kecil daripada nilai x^2 tabel, maka dapat disimpulkan bahwa data *posttest* keterlibatan siswa berdistribusi normal. Dengan demikian, data *posttest* memenuhi asumsi kenormalan dan dapat digunakan untuk analisis statistik lanjutan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

4. Pengujian Hipotesis

Berdasarkan paparan hasil analisis uji prasyarat *pretest* dan *posttest* sebelumnya, diketahui bahwa data keterlibatan siswa pada tahap *pretest* tidak berdistribusi normal, sedangkan pada tahap *posttest* cenderung berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dalam penelitian ini tidak dilakukan menggunakan uji statistik parametrik, melainkan dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* serta diperkuat dengan perhitungan *N-Gain*.

Pengujian hipotesis ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan keterlibatan siswa kelas IV SD Negeri 10/VI Sungai Manau I setelah diterapkannya *web game interacty* dalam pembelajaran IPAS.

Hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- H_0 : Tidak terdapat peningkatan keterlibatan siswa setelah penggunaan *web game interacty* dalam pembelajaran IPAS.
- H_1 : Terdapat peningkatan keterlibatan siswa setelah penggunaan *web game interacty* dalam pembelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai rata-rata keterlibatan siswa pada tahap *pretest* sebesar 54,26, sedangkan pada tahap *posttest* meningkat menjadi 82,10. Selisih peningkatan nilai rata-rata keterlibatan siswa sebesar 27,84 poin. Selain itu, hasil perhitungan *N-Gain* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,61 yang termasuk dalam kategori sedang.

Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan keterlibatan siswa setelah diterapkannya *web game interacty* dalam pembelajaran IPAS. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_1) diterima dan hipotesis nol (H_0)

ditolak, yang berarti bahwa penggunaan *web game interacty* memberikan pengaruh positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran IPAS.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterlibatan siswa kelas IV SD Negeri 10/VI Sungai Manau I setelah diterapkannya *web game interacty* dalam pembelajaran IPAS. Keterlibatan siswa yang diamati dalam penelitian ini difokuskan pada keterlibatan perilaku (*behavioral engagement*), yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, partisipasi dalam kegiatan, perhatian terhadap materi, serta kesungguhan dalam menyelesaikan tugas. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diperoleh bahwa keterlibatan siswa sebelum penggunaan Web Game Interacty masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 54,26, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, pembelajaran masih bersifat konvensional dengan dominasi penjelasan guru dan penggunaan media buku teks, sehingga kesempatan siswa untuk terlibat secara aktif masih terbatas.

Setelah diterapkannya Web Game Interacty dalam pembelajaran IPAS, keterlibatan siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hasil *posttest* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 82,10, dengan selisih peningkatan sebesar 27,84 poin dibandingkan dengan hasil *pretest*. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game interaktif mampu mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Hasil perhitungan N-Gain yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,61 dengan kategori sedang mengindikasikan bahwa peningkatan keterlibatan siswa terjadi secara nyata dan merata pada sebagian besar siswa. Meskipun peningkatan tersebut belum berada pada kategori tinggi, hasil ini menunjukkan bahwa Web Game Interacty efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada aspek keterlibatan perilaku.

Secara proses, penggunaan *web game interacty* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Siswa terlihat lebih aktif menjawab pertanyaan, mengikuti instruksi permainan,

serta menunjukkan antusiasme dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Kegiatan pembelajaran yang melibatkan permainan edukatif dan kuis interaktif mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan berpusat pada siswa, sehingga siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek aktif dalam pembelajaran.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media berbasis game memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga dapat meningkatkan motivasi, perhatian, dan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, pembelajaran yang bersifat interaktif juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran, sehingga mendorong keterlibatan yang lebih tinggi. Dengan demikian, berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan *web game interacty* dalam pembelajaran IPAS memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa kelas IV SD Negeri 10/VI Sungai Manau I. Meskipun peningkatan yang diperoleh berada pada kategori sedang, hasil ini menunjukkan bahwa *web game interacty* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penerapan *web game interacty* dalam pembelajaran IPAS terhadap keterlibatan siswa kelas IV SD Negeri 10/VI Sungai Manau I, maka simpulan penelitian ini dirumuskan sesuai dengan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Keterlibatan siswa sebelum menggunakan *web game interacty* Keterlibatan siswa kelas IV SD Negeri 10/VI Sungai Manau I dalam pembelajaran IPAS sebelum menggunakan *web game interacty* berada pada kategori sedang, dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 54,26. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran IPAS masih belum optimal.

2. Keterlibatan siswa kelas IV SD Negeri 10/VI Sungai Manau I dalam pembelajaran IPAS setelah menggunakan web game Interacty mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata posttest sebesar 82,10, yang berada pada kategori tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan web game Interacty mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS.
3. Efektivitas penggunaan web game Interacty terhadap keterlibatan siswa kelas IV SD Negeri 10/VI Sungai Manau I ditunjukkan melalui hasil perhitungan N-Gain dengan nilai rata-rata sebesar 0,61, yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa web game Interacty cukup efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Efektivitas Web Game Interacty terhadap Keterlibatan Siswa Kelas IV dalam Pembelajaran IPAS di SD Negeri 10/VI Sungai Manau I.

DAFTAR RUJUKAN

- Alirmansyah, A., Zulkhi, MD, Pandya, PA, Haya, AF, & Wulandari, V. (2024). Mengintegrasikan Permainan Tradisional Gasing: Perbandingan dan Korelasi Respons, Karakter Cinta Damai, Kepedulian Sosial, dan Tanggung Jawab Siswa. *Jurnal Inovasi dalam Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan*, 5 (4), 634-646.
- Dharmayani, NPAG, Agung, AAG, & Wiyasa, IKN (2023). Multimedia berbasis pendekatan interaktif saintifik efektif meningkatkan kompetensi pengetahuan IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7 (2), 317-327.
- Khaira, U. (2023). INOVASI DALAM MANAJEMEN PENDIDIKAN: IMPLEMENTASI PENGGUNAAN CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9 (2), 3850-3862.
- Keller, J. M. (1987). *Development and Use of the ARCS Model of Motivational Design*. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2-10.
- Khaira, U. (2023). INOVASI DALAM MANAJEMEN PENDIDIKAN: IMPLEMENTASI PENGGUNAAN CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9 (2), 3850-3862.
- Mualifah, I. (2013). Progresivisme John Dewey dan Pendidikan Partisipatif Perspektif Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Jl. A. Yani 117 Surabaya*, 1(1), 101-121.
- Prayoga, TI, & Suryadi, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sejarah Menggunakan Google Sites pada Materi Proklamasi Kemerdekaan untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14 (3 Agustus), 4937-4952.
- Prayoga, T. I., & Suryadi, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sejarah Menggunakan Google Sites pada Materi Proklamasi Kemerdekaan untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(3 Agustus), 4937-4952.
- Sastrawati, E., Syarif, A., & Putri, A. G. E. (2025). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kodular untuk Peningkatan Keterampilan Guru SD Gugus Mentari. *KOMUNITA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(4), 830-841.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta Cv.
- Syarif, A., Maryono, M., & Budiono, H. (2024). Pengembangan Instrumen Literasi Membaca Pemahaman Terintegrasi Project Based Learning. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori dan Hasil Pendidikan Dasar*, 3(2), 61-77.
- Widyatmoko, RN (2025). Teknologi Digital dalam Perspektif Seni Visual. *POPULIKA*, 13 (1), 96-108.