

**MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME *EDUCAPLAY* UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PANCASILA SD****Ni Komang Ayu Suandenik<sup>1\*</sup>, I Made Tegeh<sup>2</sup>, I Wayan Ardana<sup>3</sup>**<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganeshae-mail: [ayusuandenik04@gmail.com](mailto:ayusuandenik04@gmail.com)<sup>1</sup>, [im-tegeh@undiksha.ac.id](mailto:im-tegeh@undiksha.ac.id)<sup>2</sup>,  
[Ardanawayan2014@gmail.com](mailto:Ardanawayan2014@gmail.com)<sup>3</sup>

Diterima: 1/5/2026; Direvisi: 8/5/2026; Diterbitkan: 18/5/2026

**ABSTRAK**

Minat belajar siswa pada mata pelajaran Pancasila di sekolah dasar masih tergolong rendah akibat pembelajaran yang bersifat konvensional dan kurang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis game *Educaplay* serta menganalisis tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas 2 ahli media, 2 ahli materi, 2 guru, 6 siswa pada uji kelompok kecil, serta 33 siswa kelas IV SDN Sekaan pada uji efektivitas. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat validitas sangat layak dengan nilai rata-rata 3,73 (ahli media) dan 3,70 (ahli materi), serta kepraktisan sangat layak dengan nilai rata-rata 3,60 (guru) dan 3,58 (siswa). Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan minat belajar yang signifikan dengan nilai Sig. (*2-tailed*) sebesar 0,000 (<0,05). Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Educaplay* dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pancasila di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** *Educaplay, Minat Belajar, Pancasila***ABSTRACT**

Students interest in learning the subject of Pancasila in elementary school remains relatively low due to conventional and insufficiently interactive teaching methods. This study aims to develop the *Educaplay* game-based learning medium and *analyze* its validity, practicality, and effectiveness in increasing students' interest in learning. This study uses the *Research and Development* (R&D) method with the ADDIE model, which includes the analysis, *design*, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects consisted of 2 media experts, 2 content experts, 2 teachers, 6 students in the small-group pilot test, and 33 fourth-grade students at SDN Sekaan in the effectiveness test. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation, then *analyzed* using descriptive quantitative and qualitative methods. The research results indicate that the developed media has a very acceptable level of validity with an average score of 3.73 (media experts) and 3.70 (content experts), as well as very acceptable practicality with an average score of 3.60 (teachers) and 3.58 (students). The results of the effectiveness test showed a significant increase in learning interest with a Sig. (*2-tailed*) value of 0.000 (<0.05). Thus, the *Educaplay*-based learning media is deemed valid, practical, and effective in increasing students' learning interest in the Pancasila subject in elementary school.

**Keywords:** *Educaplay, Learning Interest, Pancasila*

## PENDAHULUAN

Minat belajar memegang peranan krusial dalam menentukan keberhasilan proses edukasi, terutama pada jenjang sekolah dasar yang menjadi fondasi perkembangan intelektual anak (Sandi et al., 2024). Secara ideal, peserta didik yang memiliki ketertarikan tinggi terhadap materi pelajaran akan menunjukkan sikap lebih aktif, fokus, serta memiliki *engagement* atau keterlibatan yang jauh lebih baik dalam setiap aktivitas kelas. Namun, realitas pada era digital saat ini menunjukkan bahwa upaya menumbuhkan gairah belajar menjadi semakin menantang karena banyaknya distraksi teknologi yang mengalihkan perhatian siswa dari tujuan akademik utama (Rahmayanti et al., 2024; Tsabitah & Hanif, 2025). Kesenjangan antara harapan tersebut dengan kenyataan di lapangan sangat terlihat melalui observasi di kelas IV SDN Sekaan, di mana antusiasme siswa terhadap mata pelajaran Pancasila masih berada pada level rendah. Kondisi ini sering kali dipicu oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang bersifat searah sehingga memicu rasa bosan dan sikap pasif. Fenomena minimnya keterlibatan siswa akibat pendekatan tradisional yang kurang interaktif ini juga banyak ditekankan dalam berbagai studi literatur terkini (Aqmarina et al., 2025; Bitu et al., 2024; Sholeh et al., 2024). Oleh sebab itu, identifikasi masalah ini mendesak untuk segera dicarikan solusi yang tepat.

Mata pelajaran Pancasila sesungguhnya memiliki posisi strategis dalam mengonstruksi karakter serta nilai-nilai kebangsaan pada diri siswa sejak usia dini agar menjadi warga negara yang baik (Febritama et al., 2025). Akan tetapi, karakteristik materi yang cenderung bersifat abstrak serta teoritis sering kali dianggap menjenuhkan dan kurang menarik bagi persepsi siswa di tingkat sekolah dasar. Guna mengatasi hambatan tersebut, diperlukan sebuah terobosan inovatif melalui penggunaan media pembelajaran yang mampu mentransformasi penyampaian materi menjadi lebih konkret, interaktif, serta memberikan suasana menyenangkan (Anwar & Jasiah, 2025; Permatasari et al., 2025). Salah satu solusi yang dinilai sangat relevan adalah penerapan media pembelajaran berbasis *educational game* yang dapat memicu keterlibatan aktif siswa melalui tantangan yang menghibur. Platform digital seperti Educaplay menawarkan berbagai fitur menarik meliputi kuis interaktif, teka-teki silang, hingga permainan aktivitas yang fleksibel untuk disesuaikan dengan kurikulum Pancasila (Bestari et al., 2025). Penggunaan teknologi permainan ini diharapkan mampu menjembatani pemahaman siswa terhadap konsep-konsep kewarganegaraan secara lebih mendalam tanpa merasa terbebani oleh materi hafalan yang kaku di dalam ruang kelas sekolah dasar sekarang secara terus menerus.

Penerapan platform digital dalam ruang lingkup pendidikan dasar bukan sekadar mengikuti tren teknologi, melainkan strategi untuk meningkatkan efektivitas transfer ilmu pengetahuan kepada generasi asli digital. Berbagai bukti empiris dari penelitian terdahulu secara konsisten mengonfirmasi bahwa penggunaan Educaplay mampu memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar serta hasil akademik siswa (Annisa et al., 2025; Selfiyanti et al., 2024). Keunggulan media ini terletak pada kemampuannya untuk mengubah suasana belajar yang tadinya pasif menjadi lebih dinamis melalui elemen kompetisi yang sehat dan umpan balik secara langsung. Melalui *gamification* atau gamifikasi, materi pelajaran Pancasila yang semula dianggap berat dapat dikemas menjadi konten yang lebih ringan namun tetap memiliki bobot edukasi yang berkualitas tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis permainan digital tidak hanya diposisikan sebagai alat bantu tambahan, tetapi juga sebagai instrumen vital dalam memfasilitasi kebutuhan psikologis siswa akan metode belajar yang lebih variatif. Keberadaan platform ini memberikan ruang bagi guru untuk bereksplorasi dalam menciptakan skenario pembelajaran yang jauh lebih atraktif agar mampu membangkitkan gairah belajar siswa sepanjang kegiatan akademik di sekolah tersebut.

Meskipun pemanfaatan teknologi pendidikan telah banyak dikaji, namun sebagian besar studi literatur yang tersedia saat ini cenderung lebih memfokuskan analisisnya pada peningkatan hasil belajar kognitif atau motivasi belajar secara umum. Masih terdapat kelangkaan penelitian yang secara spesifik mengeksplorasi pengembangan serta efektivitas media pembelajaran berbasis Educaplay khusus untuk mata pelajaran Pancasila demi mendongkrak minat belajar siswa sekolah dasar. Kesenjangan penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi antara platform digital permainan dengan materi kewarganegaraan belum banyak mendapat perhatian mendalam dalam khazanah ilmiah pendidikan di Indonesia. Padahal, karakteristik materi Pancasila yang sangat fundamental bagi pembentukan karakter bangsa memerlukan pendekatan instruksional yang khusus agar tidak sekadar menjadi hafalan teoritis bagi peserta didik di sekolah. Kurangnya referensi mengenai desain media Educaplay yang disesuaikan secara tematik dengan materi Pancasila menjadi sebuah rintangan sekaligus peluang bagi akademisi untuk melakukan investigasi lebih lanjut. Oleh karena itu, diperlukan adanya kajian mendalam yang mampu mengisi kekosongan data tersebut melalui pengembangan perangkat ajar yang lebih terpersonalisasi sesuai kebutuhan unik siswa pada level dasar saat ini agar mampu mencapai target kompetensi yang telah ditetapkan.

Penelitian ini hadir menawarkan nilai baru atau *novelty* melalui pengembangan produk media pembelajaran berbasis *game* Educaplay yang dirancang secara khusus untuk mengakomodasi karakteristik psikologis siswa sekolah dasar serta kompleksitas materi Pancasila. Inovasi yang ditawarkan terletak pada desain konten yang mengintegrasikan nilai-nilai luhur bangsa ke dalam fitur permainan interaktif guna meningkatkan ketertarikan siswa secara signifikan dalam proses pembelajaran di kelas. Fokus utama penelitian ini tidak hanya berhenti pada pembuatan produk, tetapi juga menganalisis secara komprehensif efektivitas penggunaannya terhadap pertumbuhan minat belajar peserta didik di SDN Sekaan. Dengan menggabungkan aspek pedagogis dan teknologi digital, studi ini berupaya memberikan solusi praktis atas permasalahan rendahnya partisipasi aktif yang selama ini terjadi akibat metode konvensional yang kaku. Harapannya, hasil pengembangan media ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi dunia pendidikan, khususnya dalam memperkaya variasi media ajar yang inovatif, adaptif, serta menyenangkan bagi siswa. Melalui langkah sistematis ini, penelitian diharapkan mampu menjadi rujukan bagi para pendidik dalam mengoptimalkan potensi media digital sebagai sarana penguatan karakter dan minat belajar secara berkesinambungan bagi seluruh siswa di masa yang mendatang.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan sistematis. Lokasi pelaksanaan riset bertempat di SDN Sekaan dengan melibatkan subjek yang bervariasi, meliputi 2 ahli media, 2 ahli materi, 2 orang guru, serta 33 siswa kelas 4 untuk uji efektivitas. Tahap awal dimulai dengan analisis karakteristik peserta didik, kebutuhan kurikulum Merdeka, serta ketersediaan sarana pendukung seperti *chromebook* dan proyektor di sekolah. Selanjutnya, peneliti merancang alur media melalui penyusunan *storyboard* dan pengembangan konten instruksional yang relevan dengan mata pelajaran Pancasila. Proses perancangan visual dilakukan secara kreatif menggunakan aplikasi *Canva* guna menghasilkan tampilan yang estetis dan menarik perhatian anak usia sekolah dasar. Seluruh instrumen pengumpulan data, termasuk lembar observasi, pedoman wawancara, serta kuesioner minat belajar, disiapkan pada fase ini untuk menjamin keakuratan informasi lapangan. Peneliti bertindak sebagai perancang utama yang

mensinergikan kebutuhan akademik dengan elemen permainan digital agar tercipta ekosistem belajar yang bersifat interaktif dan berpusat pada siswa secara nyata.

Tahap pengembangan dilakukan dengan mentransformasikan rancangan ke dalam platform *Educaplay* melalui integrasi berbagai fitur *game* edukatif seperti *Matching Games*, kuis pilihan ganda, *Fill In The Blank*, *Word Search*, dan simulasi *Yes or No*. Media yang telah selesai diproduksi kemudian melewati proses validasi oleh para ahli untuk mengukur kelayakan desain serta substansi materi sebelum diuji coba. Uji kepraktisan melibatkan 2 guru dan 6 siswa kelompok kecil guna mendapatkan umpan balik teknis terkait kemudahan pengoperasian media di dalam kelas. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik dokumentasi dan angket yang diukur dengan skala penilaian terstruktur. Analisis data dioperasikan secara deskriptif kualitatif untuk masukan saran, serta kuantitatif untuk pengujian hipotesis. Efektivitas penggunaan media diukur menggunakan uji *paired sample t-test* dengan bantuan perangkat lunak statistik untuk melihat perbedaan skor *pretest* dan *posttest*. Hasil pengolahan data angka menunjukkan tingkat signifikansi sebesar 0,000, yang membuktikan bahwa inovasi berbasis permainan ini mampu memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa secara objektif dan terukur.

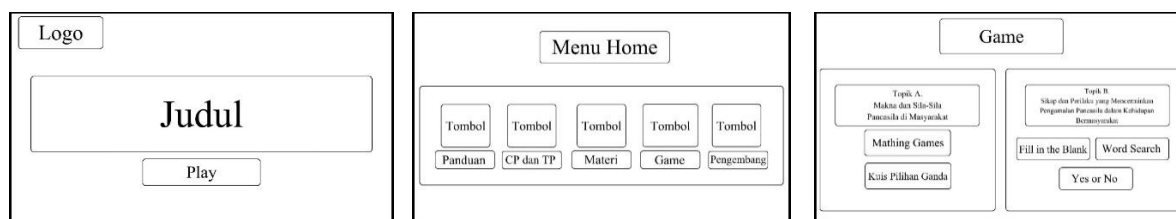
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif Pancasila kelas IV berbasis *Educaplay* untuk meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar. Rancang bangun media ini merujuk pada model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.

Pertama, tahap analisis (*analyze*). Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa mengalami rendahnya minat belajar pada mata pelajaran Pancasila karena pembelajaran masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru, sehingga siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan. Selain itu, karakteristik siswa kelas IV yang cenderung menyukai pembelajaran visual dan interaktif belum sepenuhnya didukung oleh media yang digunakan. Dari analisis kurikulum diketahui bahwa sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka, sehingga materi disesuaikan dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) Pancasila kelas IV. Materi Pancasila dipilih karena memiliki peran penting dalam pembentukan karakter siswa serta relevan untuk meningkatkan minat belajar melalui pendekatan yang lebih menarik. Analisis kebutuhan juga menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan buku paket tanpa dukungan media yang variatif, sehingga keterlibatan siswa dalam proses belajar masih rendah. Sementara itu, fasilitas sekolah seperti *chromebook*, laptop, LCD, dan proyektor telah tersedia namun belum dimanfaatkan secara optimal. Berdasarkan hasil analisis tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis *Educaplay* ditetapkan sebagai solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa serta menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.

Kedua, tahap perancangan (*design*). Pada tahap perancangan, peneliti merancang media pembelajaran interaktif Pancasila berbasis *Educaplay* dengan menetapkan materi Pancasila sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran. Materi ini dipilih karena penting dalam pembelajaran Pancasila dan relevan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Integrasi *game* interaktif dalam Platform *Educaplay* dilakukan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, serta meningkatkan keterlibatan siswa. Tahap ini juga mencakup penyusunan *storyboard* sebagai rancangan awal media. Hasil *storyboard* disajikan dalam Gambar 1.



**Gambar 1. Hasil Media Pembelajaran Interaktif Pancasila Berbasis *Educaplay***

Ketiga, tahap pengembangan (development). Pada tahap pengembangan, *storyboard* yang telah disusun kemudian divisualisasikan dan diwujudkan menjadi media pembelajaran interaktif Pancasila kelas IV berbasis *Educaplay*. Media pembelajaran ini terdiri atas beberapa bagian utama, yaitu: (1) Cover, (2) Menu Home, (3) Panduan Penggunaan, (4) Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP), (5) Materi, (6) Game, dan (7) Profil Pengembang. Hasil pengembangan disajikan dalam Gambar 2.



**Gambar 2. Hasil Media Pembelajaran Interaktif Pancasila Berbasis *Educaplay***

Media pembelajaran interaktif Pancasila kelas IV berbasis *Educaplay* yang telah dikembangkan kemudian diuji validitasnya oleh ahli media dan ahli materi. Keunggulan utama media ini terletak pada inovasinya sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif, yang mampu menyajikan materi Pancasila secara lebih konkret melalui berbagai fitur game edukatif seperti *Matching Games*, *Kuis pilihan ganda*, *Fill In The Blank*, *Word Search*, dan *Yes or No*. Media ini juga dilengkapi dengan tampilan visual yang menarik serta umpan balik langsung, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

### Hasil Validitas Media Pembelajaran Interaktif Pancasila Kelas IV Berbasis *Educaplay* Menurut Ahli Media dan Ahli Materi

Pengujian ini dilaksanakan oleh 2 ahli media dan 2 ahli materi, yaitu dosen yang memiliki kompetensi dan keahlian pada bidang media pembelajaran dan pembelajaran Pancasila. Dosen ahli media dan materi memberikan penilaian pada lembar instrumen yang telah disusun secara sistematis untuk menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif Pancasila kelas IV berbasis *Educaplay*. Data hasil penilaian dari ahli media dan materi dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Hasil Validitas Ahli Media dan Ahli Materi**

| Jenis Ahli  | Ahli 1 | Ahli 2 | Mean | Kategori     |
|-------------|--------|--------|------|--------------|
| Ahli Media  | 3.92   | 3.54   | 3.73 | Sangat Layak |
| Ahli Materi | 3.60   | 3.80   | 3.70 | Sangat Layak |

Berdasarkan Tabel 1, hasil uji validitas yang dilakukan oleh dua ahli media, media pembelajaran interaktif Pancasila kelas IV berbasis *Educaplay* memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,73 dengan kategori sangat layak, yang menunjukkan bahwa media ini telah memenuhi kriteria kelayakan ditinjau dari aspek desain, tampilan, dan kualitas teknis penyajian. Selanjutnya, hasil validitas oleh dua ahli materi menunjukkan nilai rata-rata sebesar 3,70 dengan kategori sangat layak, yang mengindikasikan bahwa konten yang disajikan telah memenuhi standar kelayakan dari segi kesesuaian materi, kelengkapan, sistematika penyajian, serta kesesuaian dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar. Secara keseluruhan, temuan

ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Educaplay* yang dikembangkan valid baik secara teknis maupun substantif, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

**Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Pancasila Kelas IV Berbasis *Educaplay* Menurut Guru dan Siswa**

Penilaian dilaksanakan oleh 2 orang guru, yaitu wali kelas IV dan guru kelas V SDN Sekaan, serta penilaian kelompok kecil dilakukan pada siswa kelas V yang berjumlah 6 orang. Guru dan siswa memberikan penilaian pada lembar instrumen yang telah disusun untuk menentukan tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif Pancasila kelas IV berbasis *Educaplay*. Hasil penilaian tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Data hasil penilaian media pembelajaran berbasis *Educaplay* dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Respon Guru dan Respon Siswa**

| Jenis Ahli              | Mean | Kategori     |
|-------------------------|------|--------------|
| Guru (2 orang)          | 3,60 | Sangat Layak |
| Siswa (6 orang kelas V) | 3,58 | Sangat Layak |

Berdasarkan Tabel 2, hasil analisis kepraktisan media yang dilakukan oleh 2 orang guru, media pembelajaran interaktif Pancasila kelas IV berbasis *Educaplay* memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,60 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Sementara itu, hasil analisis kepraktisan yang melibatkan 6 orang siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,58 yang juga berada dalam kategori sangat layak. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Educaplay* mampu mendukung proses pembelajaran secara optimal, mudah digunakan oleh guru maupun siswa, serta efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa dalam pembelajaran Pancasila.

**Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Pancasila Kelas IV Berbasis *Educaplay***

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest***

| Data                                      | Shapiro-Wilk |    |       |
|---|--------------|----|-------|
|   | Statistic    | df | Sig.  |
| Nilai <i>Pretest</i> Minat Belajar Siswa  | 0,964        | 33 | 0,344 |
| Nilai <i>Posttest</i> Minat Belajar Siswa | 0,946        | 33 | 0,099 |

Berdasarkan Tabel 3, hasil uji normalitas, data *pretest* minat belajar diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,344. Karena nilai  $0,344 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* minat belajar siswa berdistribusi normal. Data *posttest* minat belajar diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,099. Karena nilai  $0,099 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa data *posttest* minat belajar siswa berdistribusi normal. Dengan demikian, kedua kelompok data telah memenuhi prasyarat normalitas, sehingga pengolahan data dapat dilanjutkan ke tahap uji hipotesis.

**Tabel 4. Hasil Uji *Paired Sample T-Test***

| Pasangan Data  | Paired Differences |                |                 |   | t      | df     | Sig. (2-tailed) |       |
|--|--------------------|----------------|-----------------|---|--------|--------|-----------------|-------|
|  | Mean               | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference |        |        |                 |       |
|  |                    |                |                 | Lower                                     |        |        |                 | Upper |
| <i>Pretest</i> Minat Belajar - <i>Posttest</i> Minat Belajar | 21,212             | 1,980          | 0,345           | 20,510                                    | 21,914 | 61,527 | 32              | 0,000 |

Berdasarkan Tabel 4, hasil uji hipotesis, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Berdasarkan kriteria pengujian, nilai  $0,000 < 0,05$ , maka secara statistik  $H_0$  ditolak dan  $H_1$

diterima. Nilai  $t_{hitung}$  sebesar 61,527 menunjukkan adanya perbedaan yang sangat signifikan antara nilai sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Selain itu, nilai *mean* perbedaan sebesar 21,212 menunjukkan adanya peningkatan yang positif pada minat belajar siswa setelah penggunaan media. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran interaktif Pancasila kelas IV berbasis *Educaplay* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN Sekaan. Dengan demikian, media yang dikembangkan dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran.

### **Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif Pancasila kelas IV berbasis *Educaplay* memenuhi kriteria kelayakan. Kelayakan tersebut diperoleh melalui validasi ahli, uji kepraktisan, dan uji efektivitas yang dilakukan secara bertahap sesuai dengan model pengembangan ADDIE, yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Anafi et al., 2021; Kusumawati & Prastiwi, 2025)

Dilihat dari aspek validitas, hasil penilaian oleh 2 ahli media menunjukkan nilai rata-rata sebesar 3,73 dan 2 ahli materi menunjukkan nilai rata-rata sebesar 3,70 dengan kategori sangat layak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif Pancasila kelas IV berbasis *Educaplay* memiliki tingkat validitas yang sangat baik baik dari aspek media maupun materi, yang mengindikasikan bahwa desain media, penyajian materi, serta penggunaan fitur interaktif telah dirancang secara sistematis dan sesuai dengan karakteristik siswa. Tingginya skor validitas ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan menarik mampu meningkatkan kejelasan penyajian materi, kemudahan pemahaman, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga berkontribusi pada peningkatan minat belajar siswa dalam memahami nilai-nilai Pancasila (Pujiarti & Hasan, 2025; Utami et al., 2026).

Kepraktisan media pembelajaran interaktif Pancasila kelas IV berbasis *Educaplay* dinilai berdasarkan respons guru dan siswa. Hasil uji kepraktisan oleh guru menunjukkan nilai rata-rata sebesar 3,60 dengan kategori sangat layak, sedangkan respons siswa pada uji kelompok kecil menunjukkan nilai rata-rata sebesar 3,58 dengan kategori sangat layak. Nilai kepraktisan yang tinggi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Educaplay* mudah digunakan oleh guru serta mampu membantu penyampaian materi secara sistematis dan menarik. Selain itu, media yang mengintegrasikan materi dan aktivitas latihan dalam satu *Platform* interaktif dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran serta mempermudah siswa dalam memahami materi yang dipelajari (Ali et al., 2025; Sari & Munir, 2024). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dengan tampilan menarik, bahasa yang komunikatif, serta petunjuk penggunaan yang jelas dapat mendukung pembelajaran mandiri dan meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran Pancasila (Kusumawati et al., 2025; Sari et al., 2025). Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif Pancasila kelas IV berbasis *Educaplay* memiliki tingkat kepraktisan yang sangat baik sehingga dapat digunakan oleh guru dan siswa secara efektif dalam proses pembelajaran tanpa memerlukan penyesuaian yang kompleks.

Aspek efektivitas media ditinjau dari peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif Pancasila kelas IV berbasis *Educaplay*. Hasil uji efektivitas menggunakan paired sample t-test menunjukkan nilai Sig. (*2-tailed*) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* minat belajar siswa, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Peningkatan minat belajar ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Educaplay* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Temuan

ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis game dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa karena media tersebut menyajikan pembelajaran secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami (Kusnadi & Azzahra, 2024; Waruwu & Sitinjak, 2022).

Hasil penelitian ini secara konseptual selaras dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget, khususnya pada tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun), yang menjelaskan bahwa siswa sekolah dasar lebih efektif memahami nilai-nilai Pancasila melalui pengalaman belajar yang bersifat konkret, visual, dan interaktif seperti yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis *Educaplay* (Salsabila et al., 2025; Susanto & Wulandari, 2024). Penelitian ini juga selaras dengan teori belajar konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui interaksi dengan lingkungan belajar, aktivitas interaktif, serta pengalaman kontekstual yang difasilitasi melalui media pembelajaran berbasis *Educaplay* (Angglepi et al., 2025; Casfian et al., 2024).

Penelitian ini memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Pertama, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Educaplay* yang memanfaatkan berbagai fitur game edukatif sehingga mampu menyajikan materi Pancasila secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Penggunaan media berbasis game memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Kedua, media yang dikembangkan mengaitkan materi Pancasila dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada pemahaman konsep, tetapi juga mendorong siswa untuk mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan pengalaman nyata dalam lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi pada pembelajaran Pancasila di sekolah dasar. Kontribusi teoritis penelitian ini terlihat pada penguatan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Penggunaan media berbasis *Educaplay* dalam pembelajaran memungkinkan siswa memahami materi Pancasila melalui aktivitas yang interaktif dan kontekstual, sehingga proses belajar menjadi lebih relevan dengan kehidupan siswa (Husna et al., 2026; Shianita et al., 2025). Penelitian ini juga memberikan kontribusi praktis berupa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Educaplay* sebagai media pembelajaran digital yang memanfaatkan fitur game edukatif dan tampilan visual yang menarik sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar. Pemanfaatan media berbasis *Educaplay* dalam pembelajaran mampu membantu siswa memahami materi secara lebih konkret melalui aktivitas interaktif, sehingga meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pancasila (Fernanda et al., 2024).

Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Pancasila kelas IV berbasis *Educaplay* dapat menjadi alternatif solusi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Penggunaan media berbasis *Educaplay* memiliki implikasi yang kuat karena mampu menjembatani pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila melalui aktivitas yang interaktif dan kontekstual, sehingga siswa dapat mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari di rumah, sekolah, dan masyarakat (Hayati & Harmanto, 2026; Kumalasari et al., 2024). Selain itu, integrasi teknologi digital ini terbukti mampu mentransformasi suasana kelas yang konvensional menjadi lebih dinamis dan menyenangkan bagi peserta didik (Fadilah et al., 2025; Nurmayani et al., 2025; Purnomo, 2025; Sari & Munir, 2024; Widiastari & Puspita,

2024). Dengan demikian, media pembelajaran interaktif Pancasila kelas IV berbasis *Educaplay* terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian ini menggunakan desain pre eksperimen *one group pretest-posttest* tanpa melibatkan kelompok kontrol, sehingga pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Pancasila kelas IV berbasis *Educaplay* terhadap peningkatan minat belajar siswa belum sepenuhnya dapat dipisahkan dari kemungkinan pengaruh variabel lain di luar perlakuan yang diberikan. Kedua, penelitian ini hanya dilaksanakan pada satu kelas, yaitu siswa kelas IV SDN Sekaan, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada populasi yang lebih luas. Ketiga, pengukuran dampak penggunaan media dalam penelitian ini masih terbatas pada aspek minat belajar sehingga belum memberikan gambaran yang komprehensif mengenai pengaruh media terhadap aspek lain seperti hasil belajar atau sikap siswa. Keempat, pengembangan media dalam penelitian ini terbatas pada materi Pancasila kelas IV, sehingga efektivitas media pada materi lain atau jenjang kelas yang berbeda belum dapat diketahui secara menyeluruh.

Untuk memperluas dan memperdalam temuan, penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain penelitian yang lebih kuat seperti *quasi-experimental* dengan melibatkan kelompok kontrol, memperluas subjek penelitian pada populasi yang lebih beragam, menambahkan instrumen observasi maupun angket untuk mengukur dampak pembelajaran secara lebih komprehensif, serta mengembangkan media pembelajaran berbasis *Educaplay* pada materi lain dan pada jenjang kelas yang berbeda.

## KESIMPULAN

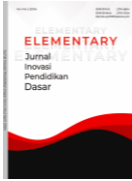
Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif Pancasila kelas IV berbasis *Educaplay* berhasil menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN Sekaan. Penggunaan media berbasis *Educaplay* menjadi kebaruan dalam penelitian ini karena mampu menyajikan materi Pancasila melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif, menarik, dan kontekstual dengan kehidupan sehari-hari siswa. Penggunaan media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan serta membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila secara lebih bermakna. Ke depan, media pembelajaran berbasis *Educaplay* dapat dikembangkan dengan memperluas penerapannya pada materi lain serta diuji efektivitasnya pada jenjang pendidikan yang berbeda. Pengembangan lebih lanjut juga perlu mempertimbangkan variasi fitur interaktif dan desain media yang lebih inovatif, agar media pembelajaran yang dihasilkan semakin mampu mendukung pembelajaran yang interaktif, menarik, dan bermakna bagi siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran model ADDIE menggunakan software unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438. <https://media.neliti.com/media/publications/562409-pengembangan-media-pembelajaran-model-ad-e4b721fc.pdf>
- Angglepi, M. S., Azzahra, A., & Suwandi, R. (2025). Teori belajar konstruktivisme. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(4), 7329–7339.
- Annisa, D. S., Azis, Z., & Azmi, M. B. (2025). Peningkatan minat belajar matematika siswa

- menggunakan educaplay melalui model pembelajaran problem base learning (PBL). *Journal Mathematics Education Sigma (JMES)*, 6(1), 21–31. <https://doi.org/10.30596/jmes.v6i1.19794>
- Anwar, S., & Jasiah, J. (2025). 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>
- Aqmarina, A. N., Maharani, E., Caprino, L. H., Anggraeni, F. A. A., Pangestu, D. B., & Aeni, K. (2025). Analisis faktor rendahnya motivasi belajar dan implementasi pembelajaran pendidikan pancasila siswa kelas IV SDN Purwyoso 04 kota Semarang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(4), 239–257. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i04.9592>
- Bestari, N. P. M., Winiati, N. K. A., Suriadi, M., Sudiarmika, I. K., & Yudaparmita, G. N. A. (2025). Pengembangan game educaplay sebagai media pembelajaran IPA untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 5 SD negeri 1 Banyupoh. *Suluh Pendidikan: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan*, 23(1), 1247–1254. <https://doi.org/10.46444/suluh-pendidikan.v23i1.1010>
- Bitu, Y. S., Setiawi, A. P., Bili, F. G., Iriyani, S. A., & Patty, E. N. S. (2024). Pembelajaran interaktif: Meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 5(2), 193–198. <https://doi.org/10.25157/j-kip.v5i2.14697>
- Casfian, F., Fadhillah, F., Septiaranny, J. W., Nugraha, M. A., & Fuadin, A. (2024). Efektivitas pembelajaran berbasis teori konstruktivisme melalui media e-learning. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 636–648.
- Fadilah, N., Mukhlis, M., & Latief, S. A. (2025). Integrasi pemanfaatan pembelajaran digital untuk menciptakan suasana belajar yang inovatif dan bermakna di SD negeri Panciro. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 1193–1196. <https://doi.org/10.31004/cdj.v6i1.42248>
- Febritama, M. R., Ramdhani, S., Ayu, N. K., & Rosiana, M. Z. (2025). Peran strategis pendidikan pancasila dalam pembentukan identitas bangsa. *Journal of Education*, 1(2), 144–152. <https://doi.org/10.1234/7c3aa222>
- Fernanda, N., Roosyanti, A., & Susanti, R. (2024). Peningkatan hasil belajar pendidikan pancasila melalui media educaplay di kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya. *Journal of Science and Education Research*, 3(2), 58–63. <https://doi.org/10.62759/jser.v3i2.131>
- Hayati, N., & Harmanto, H. (2026). Pembelajaran pendidikan pancasila berbasis game dengan zep quiz jenjang SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 6(1), 396–405. <https://doi.org/10.53299/jppi.v6i1.3306>
- Husna, F. N., Martati, B., & Faradita, M. N. (2026). Analisis penerapan karakter gotong royong dengan media educaplay froggy jumps dalam pembelajaran PPKN di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 910–927. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.41041>
- Kumalasari, F., Melati, S. Q., Prabowo, W. A., Winarni, R., & Martiningsih, E. T. (2024). Implementasi model pembelajaran problem based learning melalui media game interaktif educaplay untuk meningkatkan pemahaman konsep persatuan dan kesatuan. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(4), 11–16. <https://doi.org/10.20961/shes.v7i4.97090>
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis

- wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di MA Al Ikhlah Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339. <https://doi.org/10.24246/dpp.v12i2.9526>
- Kusumawati, I., Mardianti, D., & P. (2025). Media pembelajaran dalam pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (PPKn). *Academy of Education Journal*, 16(2), 252–263. <https://doi.org/10.47200/aoej.v16i2.3091>
- Kusumawati, N., & Prastiwi, S. D. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada mata pelajaran IPAS materi metamorfosis untuk siswa sekolah dasar. *Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1689–1699. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.2401>
- Nurmayani, N., Sitorus, H. A., Margolang, R. U. U., Situmorang, J. A., & Angel, S. M. (2025). Studi literatur: Transformasi pembelajaran melalui teknologi dan implikasinya terhadap hasil belajar. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 5(2), 751–759. <https://doi.org/10.36086/primed.v5i2.6803>
- Permatasari, O., Puspitaningrum, M. N., Kunaifi, S. A., Cahya, S. D., & Komalasari, M. D. (2025). Penerapan media pembelajaran educaplay untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik. *Basica Academica: Jurnal Pendidikan Anak Sekolah Dasar*, 1(2), 127–133.
- Pujiarti, T., Asmedy, A., Wulan, P., & Hasan, H. (2025). Pengembangan media pembelajaran smart cards untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 2(2), 46–50. <https://doi.org/10.54371/jekas.v2i2.903>
- Purnomo, A. (2025). Pemanfaatan platform sekolahku dalam pembelajaran teks novel di SMA Al Hikmah Surabaya: Studi kualitatif. *Language: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 4(4), 161–171. <https://doi.org/10.51878/language.v4i4.5185>
- Rahmayanti, J. D., Lailiyah, S., & Setiaputri, A. N. (2024). Pengaruh kuis interaktif berbasis educaplay terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa di sekolah dasar. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 11(2), 175–189. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v11i2a6>
- Salsabila, R. F., Wardatussa'idah, I., & Yudha, C. B. (2025). Analisis kebutuhan media interaktif dalam pembelajaran PLBJ pada siswa kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 220–230. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.26176>
- Sandi, N. R., Nisa, S., & Suriani, A. (2024). Penggunaan model pembelajaran problem based learning dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(2), 294–303. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i2.2654>
- Sari, A. P., & Munir, M. (2024). Pemanfaatan teknologi digital dalam inovasi pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas kegiatan di kelas. *Digital Transformation Technology (Digitech)*, 4(2), 977–983. <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5127>
- Sari, D., Ma'aruf, D., Harahap, M. J. I., Saputra, A., & Mustaqim, A. (2025). Desain media pembelajaran interaktif mata pelajaran PPKn berbasis sistem informasi di SMPIT Insan Utama 2. *Sibernetik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 48–61. <https://doi.org/10.59632/sjpp.v3i1.439>
- Selfiyanti, S., Yuliasuti, Y., & Razak, N. K. (2024). Peningkatan hasil dan minat belajar peserta didik pada materi enam benua di kelas VI SD dengan penerapan platform pembelajaran interaktif educaplay. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 7(2), 656–666. <https://doi.org/10.30605/cjpe.7.2.2024.4850>
- Shianita, E. T. A., Alfiandra, A., & R. (2025). Meningkatkan minat belajar peserta didik kelas



- VIII.1 pada mata pelajaran pendidikan pancasila melalui implementasi penggunaan media educaplay di SMP negeri 26 Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 380–390. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25536>
- Sholeh, M. I., Azah, A., Sholihan, S., Arifin, Z., Sokip, S., & Syafi'i, A. (2024). Penerapan game edukasi dalam pembelajaran biologi untuk meningkatkan minat siswa di MAN Tulungagung. *Science Education Research Journal*, 3(1), 1–14. <https://doi.org/10.47945/search.v3i1.1541>
- Susanto, A. H., & Wulandari, M. D. (2024). Optimalisasi pembelajaran anak usia sekolah dasar melalui pemahaman teori perkembangan kognitif Jean Piaget. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 689–706. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17102>
- Tsabitah, N., & Hanif, M. (2025). Upaya mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar siswa di era digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 97–106.
- Utami, N. K. T. P., Kertih, I. W., & Indrayani, L. (2026). Media pembelajaran interaktif canva untuk meningkatkan keterlibatan siswa (student engagement) dalam pembelajaran IPS topik “Daerahku Kebanggaanku” kelas V SD. *Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 6(1), 592–605. <https://doi.org/10.53299/jppi.v6i1.3890>
- Waruwu, A. B. C., & Sitinjak, D. (2022). Penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran kimia. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(2), 298–305. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.589>
- Widiastari, N. G. A. P., & Puspita, R. D. (2024). Penggunaan media pembelajaran digital dalam mengembangkan motivasi belajar siswa kelas IV SD inpres 2 Namaru. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(4), 215–222. <https://doi.org/10.51878/elementary.v4i4.3519>